

Thronebreaker: The Witcher Tales

Dai creatori della serie *The Witcher*, CD Projekt RED, arriva uno spin-off dedicato al single player del gioco di carte *Gwent*, introdotto come mini game in *The Witcher 3: Wild Hunt*.

Questa volta, a differenza di *Gwent* (il quale è esclusivamente un titolo multiplayer) il gioco è suddiviso in due parti distinte, una esplorativa e una dedicata al combattimento; in quest'ultimo caso, le battaglie sono rappresentate sotto forma di scontri di carte in pieno stile *Gwent*, mentre la fase esplorativa consiste più che altro nel muoversi in una mappa isometrica, interagire con personaggi e raccogliere delle risorse, senza particolare libertà di scelta, avvicinandosi quasi alle dinamiche di una visual novel.

Il gioco è ambientato prima della trilogia dedicata allo Strigo, e ci fa vestire i panni di **Meve**, regina di **Rivia** e **Lyria**, la quale deve fermare l'avanzata dell'impero nilfgardiano; per fare ciò, dovrà compiere delle scelte che influiranno con il corso della nostra storia, la quale conta ben 20 finali differenti.

Non affronteremo soltanto i nilfgardiani durante la storia, ma potremo incontrare dei banditi o dei mostri appartenenti alla mitologia della famosa saga dello Strigo, oppure dovremo sedare delle rivolte dei nostri stessi sudditi. La storia è ben raccontata, con tanti dialoghi, ed è presente anche l'italiano fra le lingue selezionabili.



Il gioco è rappresentato interamente in **grafica bidimensionale**, con sprite disegnati a mano, non richiede grande potenza di calcolo, può girare su macchine non particolarmente potenti senza

sforzo: tuttavia il colpo d'occhio è piacevole, e le animazioni svolgono il loro lavoro egregiamente. Il **comparto sonoro** è di buon livello, con musiche già presenti nella saga di *The Witcher* e nel gioco *Gwent*, con l'aggiunta di alcuni brani anche originali. Il **doppiaggio** è ottimo anche in italiano, cosa che farà felici molti giocatori, considerando che i giochi dedicati allo Strigo non hanno mai goduto di un doppiaggio nella nostra lingua.



Come già accennato, il gameplay si divide in **due fasi**, quella esplorativa e quella più improntata al combattimento: in quest'ultima, dicevamo che gli scontri sono rappresentati sotto forma di partite di carte in stile *Gwent*, ma, oltre alle partite usuali vinte **al meglio di 3 turni**, possiamo trovare dei veri e propri **puzzle** che dovranno essere risolti in un solo turno giocando un limitato numero di carte nell'ordine giusto. Questo tipo di scontri sono spesso più impegnativi e richiedono una buona conoscenza del gioco di carte, e questo rappresenta un ulteriore elemento di sfida per gli appassionati di *Gwent*. Se si preferisce giocare godendosi soltanto la narrativa, o se gli scontri risultano troppo ostici al giocatore, è possibile scegliere il livello di difficoltà più basso, nel quale è possibile saltare i combattimenti a piacimento.

Dopo ogni vittoria saremo ricompensati con dei premi, che potranno essere **risorse per il nostro esercito**, oppure delle **carte** che potremo usare nel gioco, o ancora altre carte che potremo usare nel gioco dedicato al multiplayer.

Il gioco ha una durata di circa **20 ore**, e ha una buona dose di rigiocabilità, grazie ai **20 finali differenti** che si possono raggiungere effettuando scelte differenti durante la partita.



CD Projekt RED con questo titolo prova a far conoscere il gioco di carte *Gwent* agli amanti del single player, che oltre agli scontri contiene anche una parte esplorativa con una storia ben narrata antecedente alla trilogia di *The Witcher*. Tutto sommato è un buon gioco, ma a nostro avviso non è esattamente per tutti date le sue commistioni con i card game, quindi, se si cerca un RPG di stampo più classico, conviene guardare altrove. Per gli amanti di *Gwent*, *Thronebreaker: The Witcher Tales* è un ottimo gioco che offre un buon livello di sfida e che può servire come lungo tutorial per il multiplayer.

[Cyberpunk 2077: impressioni dalla demo](#)

Il **Cyberpunk** è una corrente artistico-letteraria molto in voga nel ventesimo secolo: centinaia di opere, tra romanzi, film, serie TV, videogiochi e giochi di società, si sono ispirati a questa corrente interpretandola e reinterpretandola per modellarla secondo le necessità degli autori. Un'opera su tutti, fu quella ludica, riguardo un **gioco di ruolo cartaceo** chiamato *Cyberpunk 2020*, pubblicato dalla **R.Talsorian Games** (**Stratelibri** in Italia), che ebbe enorme successo nei primi anni dopo l'uscita, tanto che in seguito il **GDR** venne espanso più volte con altri manuali.

È proprio questo gioco cartaceo di successo che vede la sua trasposizione nel videogioco *Cyberpunk 2077*, di **CD Projekt RED**; gioco del quale finalmente, dopo una carrellata di video teaser/trailer, nelle ultime ore, è stato rilasciato il primo video long-play che, anche se in versione **"alpha"**, lascia a bocca aperta anche i più critici dei videogiocatori.

Dopo una piccola premessa della voce narrante sulla precarietà della versione ancora **"non definitiva"** del gioco, la demo si avvia con la selezione del personaggio, uomo o donna, completamente personalizzabile. Questo long-play si colloca temporalmente quasi all'inizio del gioco

vero e proprio, dove **V** e il suo amico **Jackie**, supportati in remoto da **Kiba**, una *net-runner* (una sorta di hacker informatico), vengono ingaggiati per trovare e recuperare una ragazza il cui localizzatore impiantato, risultava spento. Gli agenti si recano all'interno del covo degli **Scavenger**, un'organizzazione criminale che effettua rapimenti per estrarre impianti cibernetici dai malcapitati.



Editor innovativo?

L'editor ci mostra per sommi capi le molteplici possibilità di personalizzazione del personaggio, passando dal semplice - si fa per dire - editor fisico, a quello degli attributi. Viene sottolineato dal narratore che in **Cyberpunk 2077** non si avrà la possibilità di **scegliere la classe**, introducendo un sistema dinamico in tal senso che permetterà di acquisirle durante il gioco: caratteristica interessante questa, che potrebbe permettere quindi una personalizzazione dell'esperienza di gioco, in maniera ancora più intima con il giocatore.

Il Gameplay

Cyberpunk 2077 è un **gioco di ruolo open-world**, con visuale esclusivamente in prima persona. Il gioco è ambientato in un enorme e **complessa metropoli distopica** collocata in California (**Night City**) e cosa ancor più incredibile è che l'intero **gameplay**, è stato studiato per avere caricamenti dinamici degli ambienti di gioco. L'ambiente di gioco è totalmente interattivo e la vita in città scorre fluida e indipendente, proprio per dare quel senso di realtà che difficilmente si riesce a vedere nei videogiochi. Il titolo permette di **equipaggiarsi con armi, oggettistica e vestiario** che, come per ogni GDR che si rispetti, **modificheranno le caratteristiche del personaggio** in base alla qualità dell'equipaggiamento stesso. Durante il gioco si potrà avere accesso ad alcuni laboratori medici

presso i quali si apporteranno modifiche biomeccaniche al personaggio, modifiche che apriranno le porte ad abilità incredibili: un trapianto di cornea per zoomare e scansionare ogni cosa o un impianto palmare per le armi che impugneremo durante il gioco. A volte si potrebbero trovare **mercati, non proprio legali**, dove per il giusto prezzo, si potranno **acquistare attrezzature cibernetiche militari riservate**. La possibilità della **scelta multipla durante i dialoghi** e delle decisioni prese durante il gioco, come per esempio il tipo di **approccio alla missione**, se diplomatico o meno, **influiranno sullo sviluppo del gioco**, creando situazioni occasionali che personalizzeranno l'esperienza di gioco. **L'implemento dei mezzi di trasporto**, per i quali si potrà scegliere tra auto o moto, caratterizza ulteriormente questo **GDR fuori dalle righe**.

Lo studio dietro le armi proposte è d'eccezione: **fucili d'assalto**, a **canna liscia** o **pistole**, ognuna di esse offre **possibilità differenti di approccio al combattimento** con un buon **equilibrio tra potenza e tattica**.



- Alcuni tratti del gioco **sembrano ricalcare** lo stile di *Deus-EX*, la tematica “**cyberpunk**”, alla base anche del titolo *Eidos*, salta fuori prepotentemente richiamando continui parallelismi con *Cyberpunk 2077* -

Il Comparto Tecnico

Graficamente **non passa di certo inosservato**, ma dobbiamo sottolineare che stiamo pur sempre **parlando di un WiP** (work in progress), e nonostante ciò *Cyberpunk 2077* potrebbe già essere all'altezza di alcuni giochi già presenti sul mercato. Environment, *shader*, texture e FX in generale, **seppur non in veste definitiva**, sono molto **promettenti**. Gli ambienti cittadini in particolare, non lasciano nulla al caso, sono ricchi di particolari, anche dinamici e rimangono perfettamente in linea con quello che potrebbe essere un contesto metropolitano confusionario, come quello rappresentato

nello stereotipo comune del **cyberpunk**: graffiti e metallo ovunque!

Cosa ci Aspettiamo?

Sicuramente **un gioco campione di vendite**, perché se c'è una cosa che **CD Project RED** sta facendo bene, è quella di **alimentare l'hype** che gira attorno al loro "masterpiece": **Cyberpunk 2077**.

[Il prossimo The Witcher non sarà un quarto capitolo](#)

La saga dello Strigo ha aiutato **CD Project** a farsi conoscere al grande pubblico, partendo da un piccolo studio, fino a diventare una delle software house più famose e premiate al mondo.

Dopo la trilogia che concludeva la storia di **Geralt di Rivia** e con **Cyberpunk 2077** in arrivo, sembrava che **CD Project Red** avesse messo la parola fine alla saga di **The Witcher**, ma parrebbe (anche se non nell'immediato futuro) che la serie possa continuare, anche se probabilmente con una nuova trilogia. Dunque, niente **The Witcher 4**.

In un'[intervista](#), il presidente di **CD Project**, **Adam Kicinski**, ha dichiarato che i tre giochi dedicati allo Strigo, sono per definizione una trilogia, quindi non potranno chiamare il nuovo gioco **The Witcher 4**; questo però, non significa che si dimenticheranno del mondo di **The Witcher**, sul quale hanno lavorato per più di 12 anni, e che rappresenta uno dei pilastri su cui si basa la compagnia.

[Cyberpunk 2077: Possibile trailer all'E3 2018](#)

Secondo **GRY-Online**, sito polacco da sempre affiliato a **CD Projekt**, il trailer di **Cyberpunk 2077** potrebbe essere mostrato al prossimo **E3 di Los Angeles** a metà giugno. Inoltre, durante l'evento, **Cyberpunk 2077** potrebbe essere presente in forma giocabile, ma solo a porte chiuse e per alcuni membri selezionati della stampa internazionale.

Intanto, quando ormai il profilo **Twitter** di **CD Projekt RED** sembrava tutt'altro che attivo, ecco la comparsa dal nulla un **tweet** contenente soltanto la parola "**Beep**". Che sia un modo per far arrivare l'hype alle stelle? Nuovi **rumor** infatti, sembrano indicare la presenza di una demo già inviata negli studi di Sony, con una campagna marketing in pianificazione.

[The Witcher 3: Wild Hunt: la patch Xbox One X aggiungerà anche HDR](#)

Sembra che **The Witcher 3: Wild Hunt** possa supportare l'HDR, secondo l'elenco ufficiale dei giochi Xbox One X. In precedenza, lo sviluppatore **CD Projekt Red** ha dichiarato che non avrebbe aggiornato il gioco per PS4 Pro o Xbox One X, fino a quando il logo del gioco non fosse comparso sul palco dell'E3 di Microsoft, dove è stato rivelato che *Wild Hunt* sta di fatto subendo dei cambiamenti. Nell'elenco dei giochi di Xbox One X ufficiali, dove la compagnia elenca tutti i giochi che presentano miglioramenti su Xbox One X, *The Witcher 3* è sempre stato elencato come un gioco 4K, ma non HDR. Le cose sembrano essere cambiate, tuttavia, poiché il logo **HDR** è ora visibile accanto a quello 4K. Il cambiamento è stato notato da [WCCFTech](#), che ha anche sottolineato che la versione è stata aggiornata con "coming soon" anziché "in sviluppo", significato generico che indica che la patch è prossima al rilascio. La community leader di CD Projekt Red, Marcin Momot, ha confermato che l'HDR arriverà, ma non ha dato una data di rilascio.

[Rilasciato un video celebrativo per il decimo anniversario della saga: The Witcher](#)

CD Projekt Red ha rilasciato un video per ringraziare i fan della famosissima saga: **The Witcher**, iniziata nel 2007 con il gioco omonimo, per poi proseguire con **The Witcher 2: Assassins of Kings** del 2011 e **The Witcher 3: Wild Hunt** del 2015 (per il quale sono uscite 2 espansioni: **Hearts of Stone** e **Blood and Wine**).

A quanto pare la serie è in pausa e non si sa se uscirà un quarto episodio, ma si sa che non ci sarà Geralt come protagonista, come ha dichiarato **Jakub Szamałek** in un'[intervista su IGN](#); il team polacco attualmente è al lavoro sull'ambizioso progetto: **Cyberpunk 2077** e sul gioco di carte ispirato alla saga dello strigo: **Gwent: The Witcher Card Game**.

In basso il video celebrativo.

[Cyberpunk 2077: rubati documenti e chiesto un riscatto](#)

Alcuni documenti di **Cyberpunk 2077** sarebbero stati rubati a **CD Projekt RED**.

Il progetto è certamente al momento uno dei più caldi in cantiere per lo sviluppatore polacco, il quale ha accusato il colpo e in una lettera ha spiegato al pubblico quanto accaduto:



CD PROJEKT RED®

Dear gamers,

An unidentified individual or individuals have just informed us they are in possession of a few internal files belonging to CD PROJEKT RED. Among them are documents connected to early designs for the upcoming game, *Cyberpunk 2077*.

A demand for ransom has been made, saying that should we not comply, the files will be released to the general public. We will not be giving in to the demands of the individual or individuals that have contacted us, which might eventually lead to the files being published online. The appropriate legal authorities will be informed about the situation.

The documents are old and largely unrepresentative of the current vision for the game. Still, if you're looking forward to playing *Cyberpunk 2077*, it would be best for you to avoid any information not coming directly from CD PROJEKT RED.

When the time is right, you will hear about *Cyberpunk 2077* from us — officially.

CD PROJEKT RED Team

Un hacker (o un gruppo di hacker, il punto non è ancora chiaro) hanno informato **CD Projekt RED** di essere in possesso di alcuni file interni di loro proprietà. In particolare, alcuni sono documenti collegati ad alcuni design del loro titolo più atteso, *Cyberpunk 2077*. È stato già chiesto un riscatto, dicevamo, e lo sviluppatore è stato avvertito che, se le richieste non verranno assecondate, i file saranno resi noti al pubblico. La stessa CD Projekt RED avverte però che:

«Anche se i file sono vecchi e ormai non rispecchiano più gran parte dell'ultima versione del gioco, vi consigliamo di evitare qualsiasi notizia su Cyberpunk 2077 che non provenga da noi. Quando sarà l'ora riceverete notizie ufficiali da noi.»

Non ci resta che seguire la vicenda, e capire se questo avvenimento influenzerà in qualche modo l'**E3** di CD Projekt RED, che aveva annunciato di non voler parlare del gioco a Los Angeles ma che

potrebbe anche pensare alla contromossa di prendere i cybercriminali in contropiede e dare qualche anticipazione che potrebbe comunque essere rilasciata sulla rete sotto forma di leak.