

[Errori di programmazione per Civilization 6](#)

Pochi giorni fa, **Straight White Shark**, un noto modder dei forum **Something Awful**, [sembra aver scoperto un errore tipografico](#) nel file di gioco che regola i comportamenti di default dei vari leader del gioco. I programmatori, infatti, hanno erroneamente castrato i parametri dell'Intelligenza artificiale per la produzione della statistica **Fede** come la più bassa a differenza delle restanti presenti nel gioco.

Come qualcosa del genere possa essere sopravvissuto alle migliaia di ore di test e valutazione è un mistero, specialmente per un titolo come **Civilization VI**. Non è chiaro, tuttavia, se questi errori fossero presenti già nella versione originale del gioco o se siano il risultato di un recente aggiornamento.

A difesa di ciò, alcuni giocatori hanno notato come, per esempio, Pedro II del Brasile producesse **100 punti Fede** in meno rispetto a una partita giocata con il codice corretto nelle stesse condizioni della partita giocata con il codice non corretto.

Per la gioia di tutti i player di questo titolo è già presente una mod che corregge questo bug presente nel **WorkShop** di **Steam**

[Come spiegare alla stampa i propri videogiochi secondo Ryan Schneider](#)

Spesso davanti a una telecamera può capitare di essere imbarazzati o letteralmente pietrificati. A tal proposito, [Gameindustry.biz](#) ha chiesto al **Chief Brand Officer** di **Insomniac Games**, **Ryan Schneider** di rivelare qualche trucco del mestiere a tutti gli sviluppatori che si avvicinano a un'intervista.

Schneider esordisce spiegando come le domande che attanagliano la maggior parte degli sviluppatori alle prime armi siano sempre le stesse, e non nasconde che anche lui spesso si trovi a combattere con le stesse preoccupazioni, nonostante la grande esperienza; ha ammesso infatti, di convivere con la pressione di dover trasmettere la passione di tutto lo studio per un progetto, quando si trova davanti a un microfono. Ecco quindi i suoi consigli partendo dal tema principale:

«Il concetto è questo: non importa se siamo nervosi ma il modo in cui incanaliamo la nostra apprensione in un'intervista difficile, a dispetto delle emozioni che proviamo»

La paura dell'ignoto

L'ansia nasce principalmente da una paura che lui chiama "**paura dell'ignoto**" che deriva dal non

sentirsi sicuri nell'affrontare una situazione mai vissuta prima. Per questo motivo si deve riuscire a capire, prima dell'intervista, il tema su cui si baserà l'intera discussione; anche se i giornalisti non sono inclini a rivelare le proprie domande prima dell'intervista, spesso lasciano trasparire la loro visione sull'argomento. Infine, suggerisce di esprimersi diversamente se l'intervista sarà scritta o in video.

Fare pratica

Per **Schneider** ciò che rende perfetti è la pratica, quindi prima dell'intervista bisogna prepararsi, prendendo come esempio il suo studio; lui stesso prepara i colleghi ad affrontare un'intervista e, per farlo bene, prepara gli scenari peggiori, come una domanda riguardo lo studio e alla quale lo sviluppatore può per errore rispondere rivelando dati sensibili. Il suo metodo consiste anche nel chiedere ai colleghi che saranno intervistati cosa vogliono trasmettere, ovvero il messaggio principale, da lui chiamato "**home base**", al quale bisogna sempre ritornare, soprattutto quando il giornalista svia il discorso usando le tecniche che lui chiama "**deviare e schivare**"; molto semplicemente, è molto utile usare alcune frasi che riportino al discorso principale. Il messaggio, nella maggior parte dei casi e in base alla sua esperienza, è l'elemento che contraddistingue il gioco. Consiglia di essere il più naturali possibili poiché, se ci si affida alle parole di un **PR**, spesso non si è molto amati dal pubblico per la freddezza delle dichiarazioni. Ritorna poi sul messaggio principale spiegando che per poterlo trasmettere senza problemi, bisogna essere trasparenti col giornalista mentre si scelgono i parametri dell'intervista, in modo da poterlo veicolare al meglio, o si può anche decidere di presentare i propri parametri in modo da rivelare qualcosa sul gioco solo quando lo si vuole e soddisfare il giornalista.

Le conclusioni

Infine, l'esempio ricade sul *creative director* di **Insomniac**, **Bryan Inthiar**, che incarna alla perfezione questi consigli, ovvero sicuro di se, fa suo il messaggio ed è se stesso mentre parla del gioco che sta sviluppando. Sostanzialmente, quando si affronta un'intervista, si deve sapere cosa si vuol dire e cosa non; serve tanta pratica prima di ottenere la giusta sicurezza nel far proprio il messaggio che si vuole trasmettere e far sì che questi suggerimenti funzionino.

[Steam raggiunge i 17.6 milioni di utenti](#)

simultanei

Secondo una recente statistica di **SteamDB**, **Steam** ha raggiunto lo scorso sabato il traguardo di ben **17.6 milioni** di utenti simultanei soprattutto grazie all'affluenza generata da **PlayerUnknown's Battlegrounds**, che ha visto impegnati il **43.15%** dei giocatori, con un picco di **2.940.359** giocatori su **6.813.617** attivi, generando ottime e positive notizie per **Bluehole**.

RiME

Un mondo aperto circoscritto in un'isola silenziosa, colori vivi e tanti puzzle da risolvere. Non è l'ennesimo epigone di **Myst**, ma un titolo atto a portarci nella dimensione del sogno. **RiME** ci introduce infatti al suo mondo con un naufragio: l'avventura ha inizio da una spiaggia dalla quale il giovane protagonista si dirige verso una gigantesca torre che troneggia al centro dell'isola. Sarà l'inizio di un viaggio misterico, irto di pericoli e disseminato di simboli.



Il gameplay richiama fin dagli inizi certi lavori di **Fumito Ueda**, **ICO** su tutti: per andare avanti nel gioco dovremo arrampicarci, spostare oggetti, azionare leve, trovare giusti incastri e, in vari casi, giochi di ombre e luce. Inadatti a ogni combattimento, dovremo servirci di un combinato di logica e abilità per superare gli enigmi di un titolo che, pur non risultando eccessivamente astruso, ci metterà spesso alla prova.

RiME è un puzzle game d'avventura in terza persona che fa della narrazione icastica il proprio

punto di forza: non sono presenti linee di dialogo, ma la storia si dipana chiara e potente nella sua studiata pentapartizione. Il lavoro di scrittura in questo senso è pregevole, costruito su metafore potenti e allegorie arcane che si adattano alle **5 fasi** della rappresentazione, chiaramente basate sulle note teorie della psichiatra **Elisabeth Kübler-Ross**.



Al centro della storia sta infatti l'attraversamento del dolore in ogni suo momento, e già sul piano visivo *RiME* restituisce ogni passaggio e transizione di questo processo: l'art style si adatta benissimo a queste variazioni, alternando il giorno e la notte come i chiaroscuri e le sfumature cromatiche in un'ambientazione che ricorda molto da vicino ***The Legend of Zelda: The WindWaker*** soprattutto negli ambienti aperti, con modelli in **cel-shading** nei quali si ritrovano le influenze artistiche più disparate, dai lavori di **Joaquín Sorolla** alla più prepotente presenza surrealista di **Salvador Dalí** e **Giorgio De Chirico**. Anche nei personaggi non mancano i richiami ad altre opere videoludiche, dalla figura rossa incappucciata di ***Journey*** (con il quale *RiME* condivide certe atmosfere rarefatte e trasognate, nonché il potente impianto sonoro) alle stesse ombre di chiara ispirazione uediana. Il rifacimento risulta armonico e mai pedissequo, tutto si innesta bene in un quadro che, seppur ricco di richiami, serba una sua propria identità autoriale.



Ma, se la forza visiva del titolo risalta fin dalle prime battute, a diventare preponderante nel corso del gioco in un crescendo lento e progressivo è proprio il comparto sonoro: il lavoro compositivo di **David García Díaz** veste letteralmente ogni scena di sonorità armoniche ed evocative, amplificando l'effetto onirico dell'opera con melodie di grande impatto emotivo. Il richiamo ai lavori di **Austin Wintory** (autore delle musiche di *Journey* e *Abzû*) è lampante, ma la colonna sonora del compositore iberico è ricca di rimandi anche ad artisti al di fuori dell'ambito videoludico, da **Joe Hisaishi**, storico compositore di alcuni straordinari film di **Miyazaki**, i cui lavori hanno certamente influenzato anche l'impianto visivo di *RiME*, a **Ludovico Einaudi**, di cui si ritrova un certo minimalismo emozionale. Brani come *The King* e *Touching The Stars*, nelle loro scale discendenti, sono atti a sublimare le sequenze di gioco in più momenti, in un *climax* di meraviglia orchestrale che potrebbe consegnarli alla storia fra i grandi temi musicali videoludici.



RiME è un titolo figlio di una gestazione travagliata sia sul piano produttivo che distributivo e, se il porting su Nintendo Switch sembra non aver esordito nel migliore dei modi, la versione per **PS4** e **Xbox** non presenta invece eccessivi problemi, risultando godibile e ben giocabile. **Tequila Works** regala così al pubblico un poema di carattere allegorico, la cui poesia si dipana in un bellissimo intreccio di armonie sonore e meraviglia visiva che rende trascurabili i piccoli difetti tecnici e alcuni sporadici cali di frame rate. Il messaggio del titolo emerge potente, restituendo attraverso immagini suggestive e paesaggi sognanti una toccante metafora della perdita di ciò che è caro. Il viaggio di *RiME* è la storia di chi guarda nell'abisso fino a sprofondarvi, il racconto di una "cognizione del dolore" impervia e graduale che, alla fine di un viaggio attraverso le ombre di una notte senza fine, conduce sino alla catarsi di una nuova alba, nell'incessante ciclo circadiano dell'esistenza umana. Con questo titolo imperfetto Tequila Works ha abbracciato una grande sfida uscendone egregiamente, regalando un videogame degno di essere ricordato e aggiungendo un tassello di poesia al grande mosaico della creatività contemporanea.

[Il Game Design secondo Hideo Kojima](#)

Il creatore di *Death Stranding* e di *Metal Gear Solid*, **Hideo Kojima**, ha pubblicato un tweet nel quale differenza della realizzazione tra la pellicola di un **film** e di un **gioco**.

Qui sotto il Tweet **ufficiale** da lui scritto:

Game creation is different from film making. Let's say we imagine "a hallway the player is meant to walk down according to the game design.

— HIDEO_KOJIMA (@HIDEO_KOJIMA_EN) [September 5, 2017](#)

I tweet sono stati svariati e possono raggrupparsi come segue:

«La creazione di un videogioco differisce da quella di un film. Prendiamo ad esempio un corridoio che, per volere del game designer, i giocatori devono percorrere. Quel corridoio assume un significato sia per quanto riguarda la trama che per la progettazione del gioco. Qual è lo scopo del corridoio? Quello di raccontare una storia? Di fare pratica con i controlli? Oppure serve a dare ritmo al gioco? Esistono diverse possibilità. Durante il processo di sviluppo vengono definiti i dettagli, come il tipo d'illuminazione, le mura del corridoio, la sua lunghezza o l'altezza del soffitto».

E continua: «Un gioco d'azione non può mai essere completato assemblando parti di una linea di fabbrica: se il processo decisionale e la supervisione sono tardivi, l'efficienza di produzione diminuisce, e questo porta a ripetere il lavoro. Per evitare questa trappola, bisogna apportare piccoli aggiustamenti quotidiani sul sito durante la creazione del gioco: quando tutto è "outsourced", le parti che tornano semplicemente non si adattano insieme. Ecco perché è importante prendersi cura dei piccoli dettagli ogni giorno»

[Battlefield 1 Revolution disponibile al pre-order su Amazon France](#)

Su **Amazon France** è comparsa, disponibile per il pre-order, la nuova versione di *Battlefield 1* denominata **Revolution Edition**.

Il **prezzo** del gioco in questione è di **59,99** euro e conterrà tutti e 4 i **DLC** usciti finora e anche il Premium Pass. Sarà disponibile su **Playstation 4**, **XBOX One** e **PC**, e pare uscirà il prossimo **22 agosto**.

Electronics Arts non ha **fornito** dati certi inerenti a *Battlefield 1 Revolution Edition* ma può darsi che in futuro l'azienda produttrice rilasci **maggiori** dettagli e accertamenti riguardo il gioco.

Qui sotto una **gallery** di varie **copertine** delle varie console del gioco:

[Destiny 2: ai bonus preorder si aggiunge uno spettro traccia-uccisioni](#)

Giornata piena di sorprese per i fan di *Destiny 2*. Dopo l'annuncio del nuovo fucile tracciante chiamato [Cuore Gelido](#) - ottenibile da chi effettuerà il **pre-ordine** di qualsiasi edizione

fisica o digitale - adesso spunta in rete, sugli store PlayStation e Xbox, un nuovo bonus: **uno spettro traccia-uccisioni**.

Questo spettro conterà le uccisioni fatte in crogiolo e in PvE, mostrandone le cifre non appena evocato: non male come bonus.

Da qualche ora si pensava fosse un contenuto esclusivo riservato a **Game**, nota catena di negozi videoludici inglesi, ma da pochissimo è stato inserito anche nell'elenco dei bonus sugli store italiani. Ancora non si ha la certezza se anche i formati retail conterranno questo codice, ma sicuramente sarà incluso nelle copie digitali.

[In onda la nuova puntata di GameCompass](#)

Oggi, venerdì 5 maggio, alle 16:50 su **Teleacras**, canale 88 del digitale terrestre siciliano, e sui nostri canali [Twitch](#) e [Youtube](#), andrà in onda la nuova puntata di **GameCompass**.

In studio **Gero Micciché**, **Simone Bruno** e **Lanfranco della Cha** parleranno di varie nuove uscite nel mondo dei videogames e di prospettive future in vista dell'attesissimo **E3 di Los Angeles**, che si terrà in terra californiana dal 13 al 15 giugno 2017.

La trasmissione andrà in replica su Teleacras:

- Sabato 6 maggio ore 16:50
- Domenica 7 maggio ore 16:00 e ore 21:15
- Lunedì 8 maggio ore 13:00 e ore 16:00
- Martedì 9 maggio ore 23:20
- Mercoledì 10 maggio ore 21:00
- Giovedì 11 maggio ore 23:20

