

GamePodcast #11 - Da Half-Life Alyx e il VR alle esclusive, sino a Blasphemous

Nella puntata di oggi:

- **Half-Life: Alyx** è davvero così innovativo?;
- La rubrica di Gero Micciché (**Gameloft**): la situazione **VR** e le potenzialità;
- Il concetto di esclusiva si sta evolvendo?;
- Recensione di **Blasphemous**;

Tutto questo in compagnia di Marcello Ribuffo, Dario Gangi e Andrea Celauro.

Armatevi di auricolari e restate con noi!

Venite a trovarci sui nostri canali:

TWITCH: <http://www.twitch.tv/gamecompassit>

FACEBOOK: <http://www.facebook.com/gamecompassit>

TWITTER: <http://www.twitter.com/gamecompassit>

INSTAGRAM: <http://www.instagram.com/gamecompassit>

E sul nostro sito ufficiale: <http://www.gamecompass.it>

Valve cerca personale: buone notizie per i gamer?

Valve non è un'azienda che ha certo bisogno di presentazione, conosciuta dai più per il suo store digitale **Steam**, il più utilizzato dai **PC-gamer**, e che si è affermata sul mercato videoludico grazie a titoli come **Counter Strike: Global Offensive** e **Half-Life**.

Negli ultimi giorni è comparso un nuovo sito, riconducibile a **Valve**, creato per assumere nuovo personale in molte posizioni all'interno dell'azienda, che vanno da un ruolo amministrativo e/o di gestione al game design. Nel dettaglio, sono stati aggiunti due progetti per i quali si cerca personale: parliamo di un gioco di carte collezionabili chiamato **Artifact**, che sarebbe ispirato a **Dota 2**, e un nuovo gioco di avventura incentrato sulla narrazione **In the Valley of Gods**.

Le intenzioni di Valve sembrano non fermarsi alla produzione di quanto sopra citato ma anche a "nuovi giochi in lavorazione top secret". È il momento perfetto per fare speculazione: è in arrivo un nuovo **Half-Life**?

Top 7: le migliori intro nei videogames

Chi ben comincia è a metà dell'opera e questo detto vale anche per il mondo videoludico. Le **intro** servono per introdurci al mondo di gioco e a volte diventano dei piccoli capolavori, magari ricordate

più dei giochi stessi. Vediamo quindi quali sono le migliori, e attenzione a possibili spoiler.

#7 Half-Life



Comincia tutto da qui, almeno per la narrazione diretta, senza utilizzo di cutscene: **Half-Life** rivoluziona tutto, facendoci vedere tutto dagli occhi del protagonista, aumentando in maniera esponenziale l'immedesimazione. Il complesso di **Black Mesa** scorre via attraverso i finestrini del treno, dandoci anche un brivido lungo la schiena, una sorta di presagio su qualcosa che sta per andare storto. Insomma, l'inizio di un'epica avventura.

#6 Batman: Arkham Asylum



Dopo tanti giochi deludenti dedicati a **Batman**, ne arriva uno che apre con il protagonista che sfreccia sulla sua **Batmobile** con a bordo **Joker** finalmente catturato. Tralasciando la cutscene iniziale realizzata col motore di gioco, il tutto si svolge sotto i nostri occhi con l'impressione di vivere quei momenti assieme a **Bruce Wayne**.

#5 Crisis 3



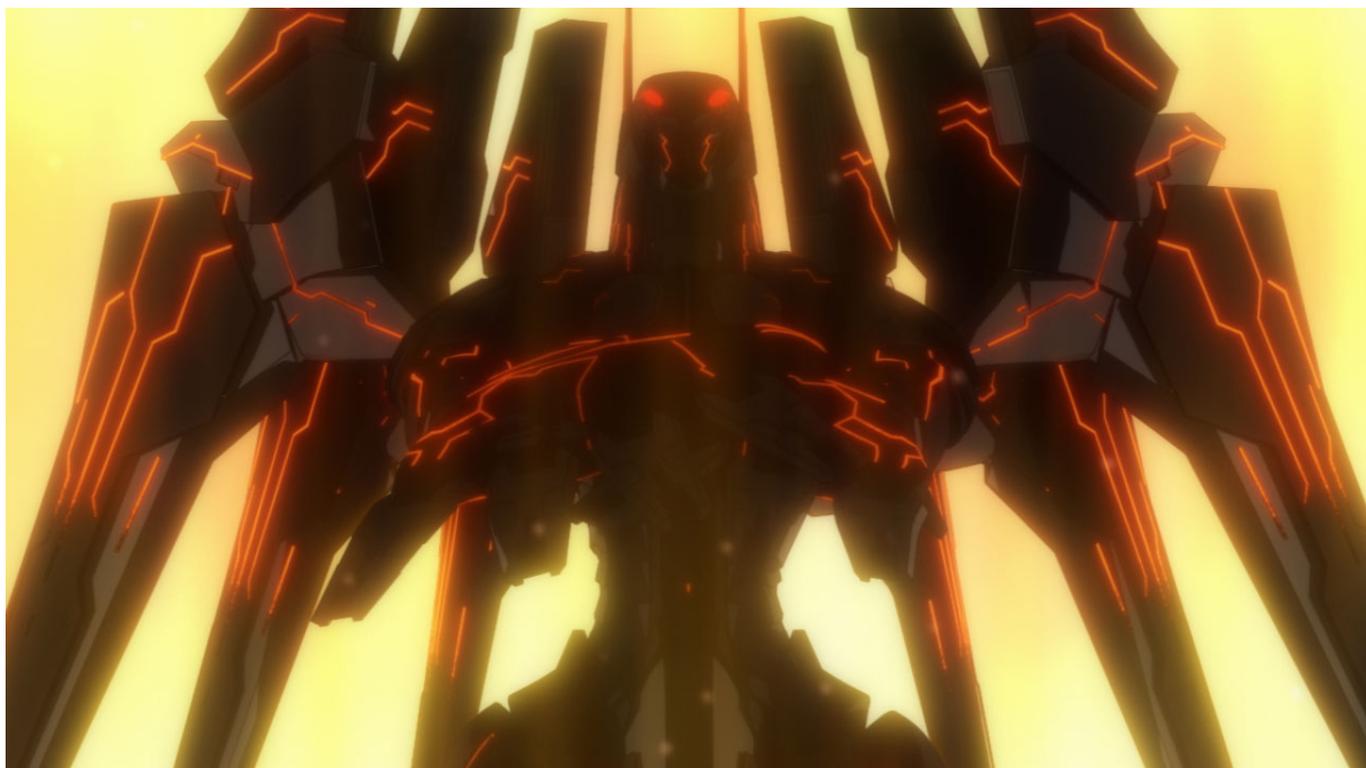
«Cosa sei pronto a sacrificare?» sono le parole di **Prophet** in orbita intorno alla terra con l'astronave dei **Ceph** pronta a sferrare l'attacco finale. Il protagonista ci racconta in prima persona gli avvenimenti dei 2 capitoli precedenti e quanto abbia sacrificato per dare una chance alla terra di salvarsi. La spettacolare scena in CGI, nonché la musica composta da Borislav Slavov, regala forti emozioni legandoci al protagonista di questo terzo capitolo che vediamo sconfitto e senza la possibilità di salvarsi. Il gioco sarà un lungo flashback che ci riporterà di nuovo a questo punto, ma le cose fortunatamente prenderanno una piega diversa.

#4 Fallout 3



Il piano sequenza, ripreso dai capitoli precedenti, entra prepotentemente nei nostri occhi con il terzo capitolo: la radio, semi distrutta ma ancora funzionante, trasmette una vecchia canzone degli **Ink Spot, *I Don't Want to Set the World On Fire*** e, man mano che la camera si allontana, comincia a presentarsi il mondo di gioco, probabilmente dilaniato da esplosioni nucleari, sino a quando un uomo armato e corazzato appare facendo venire un sussulto. L'ormai celebre frase «**War, War never changes**», aprirà una sequenza introduttiva, fino al tutorial interamente integrato nel gioco, novità assoluta a quell'epoca negli RPG.

#3 Zone of the Enders: the second runner



Hideo Kojima ha realizzato una saga - ahimè dimenticata - denominata ***Zone of the Enders***. Le intro sono ricercate, con molta importanza data alla regia e alla musica, ed è con ***The second runner*** che si raggiunge l'eccellenza. L'intro, della durata di quasi 8 minuti, colpisce come detto per le scelte registiche, che ricordano molto le cutscene in ***Metal Gear*** mescolando sapientemente sequenze realizzate col motore di gioco e sequenze animate dando un tocco di originalità al tutto. Altro punto di forza è ***Beyond the Bounds***, il tema musicale del gioco, realizzato da **Maki Kirioka** e interpretato da **Maki Kimura** influenzata dalla lingua e dallo stile finlandese.

#2 Mass Effect 2



In questa prima parte di *Mass Effect 2* vengono introdotti immediatamente i nuovi antagonisti, i **Collettori**, i quali a bordo della loro nave distruggono la **Normandy**, regalandoci scorci mozzafiato. Il gesto eroico di **Shepard** nel salvare **Joker** sembra normale routine ma capisci che qualcosa non quadra quando lo vediamo precipitare, soffocare e probabilmente bruciato vivo con l'attrito dell'atmosfera. Fortunatamente la storia continuerà sviluppando ottimi presupposti.

#1 Bioshock



Capolavoro indiscusso sotto tanti punti di vista, **Bioshock** rapisce già dopo i primi secondi: si comincia dalle uniche parole pronunciate dal protagonista e dall'inabissarsi dell'aereo sul quale viaggiava, per poi trovare rifugio all'interno di un faro in mezzo al nulla. Sin dalle prime parole del discorso di **Andrew Ryan**, cominciano i brividi: si viene rapiti dal carisma di un personaggio ormai storico, e dalle sue motivazioni nel costruire **Rapture**, la città in fondo all'oceano libera da politica, religione ed etica. Tutto ci spinge a capire cosa è successo e, una volta avuta risposta, si avrà una nuova consapevolezza nel riguardare questa intro.

[In arrivo un tripla A targato Amazon?](#)

Si è vociferato tante volte l'ingresso del colosso **Amazon** nel mondo videoludico, addirittura con rumor su una console proprietaria. È proprio l'**Amazon Game Studios** a risaltare su un annuncio incentrato sul reclutamento di un **Game Producer** che, oltre ad avere l'esperienza necessaria, sarà circondato da un team variegato che ha lavorato in diversi titoli come **Need for Speed**, **Half-Life** e **Halo**.

Non si sa nulla sul titolo tranne per il fatto che sarà certamente un **tripla A**. Attenderemo dunque altre novità all'orizzonte dalla compagnia di Jeff Bezos.

Valve nuovamente a lavoro su Half-Life

Stiamo parlando naturalmente del titolo che ha dato origine alla serie e non di *Half-Life 3*: durante la notte un update ha fatto capolino su **Steam**, il primo dopo parecchi anni. Evidentemente al *Quartier Generale* di **Valve** qualcuno lavora ancora per fixare il gioco. Encomiabile il fatto che a distanza di quasi **20 anni dall'uscita** il team segua ancora il feedback degli utenti per poter migliorare l'esperienza di gioco in *Half-Life*. Di seguito il changelog:

- Fixed crash when entering certain malformed strings into the game console. Thanks to Marshal Webb from BackConnect, Inc for reporting this.
- Fixed crash when loading a specially crafted malformed BSP file. Thanks to Grant Hernandez (@Digital_Cold) for reporting this.
- Fixed malformed SAV files allowing arbitrary files to be written into the game folder. Thanks to Vsevolod Saj for reporting this.
- Fixed a crash when quickly changing weapons that are consumable. Thanks to Sam Vanheer for reporting this.
- Fixed crash when setting custom decals

Insieme ad *Half-Life* sono stati aggiornati anche altri titoli che usano lo stesso engine di gioco, come ad esempio le espansioni *Blue Shift* e *Opposing Force*.