

# GamePodcast #12 - Da Epic Games

## Publishing al Mercato Videoludico al tempo del Covid-19

Nella puntata di oggi:

- **Epic** entra nel mondo del publishing. Sarà rivoluzione?;
- Recensione di ***Daemon X Machina*** (Versione Steam);
- Il Mercato Videoludico alza la Cresta;

Tutto questo in compagnia di Marcello Ribuffo, Gero Micciché e Andrea Rizzo Pinna  
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>

---

## Bloodstained: Ritual of the Night - Il ritorno del re

L'anno scorso abbiamo dedicato molto tempo per discutere di ***Bloodstained: Curse of the Moon***, inaspettato primo nuovo titolo di questa nuova saga ispirata a quella di ***Castlevania***, dello sviluppo del titolo principale, che abbiamo finalmente giocato, dei battibecchi fra **Konami** e il creatore **Koji Igarashi**, dello sviluppo della campagna Kickstarter (il più velocemente finanziato prima del lancio di ***Shenmue 3***), ma anche di ***Castlevania: Symphony of the Night*** e dell'eredità che porta con sé. Il caro **Iga** ha saputo ascoltare i *backer* del suo progetto e così ha rimandato l'uscita di ***Bloodstained: Ritual of the Night*** dal tardo 2018 al primo 2019 per poi essere spostata un'ultima volta per l'estate dello stesso anno. Il titolo, il cui progetto fu lanciato nel marzo 2014, è uscito lo scorso 18 giugno per **PlayStation 4**, **Xbox One** e **PC** e una settimana dopo (25 giugno) per **Nintendo Switch**. Quest'ultima sarà la versione che prenderemo in considerazione e vedremo insieme un vero e proprio gioco d'autore, uno di quelli in grado di elevare il videogioco a pura arte e decisamente uno dei migliori di questo 2019.

### **La versione Switch...**

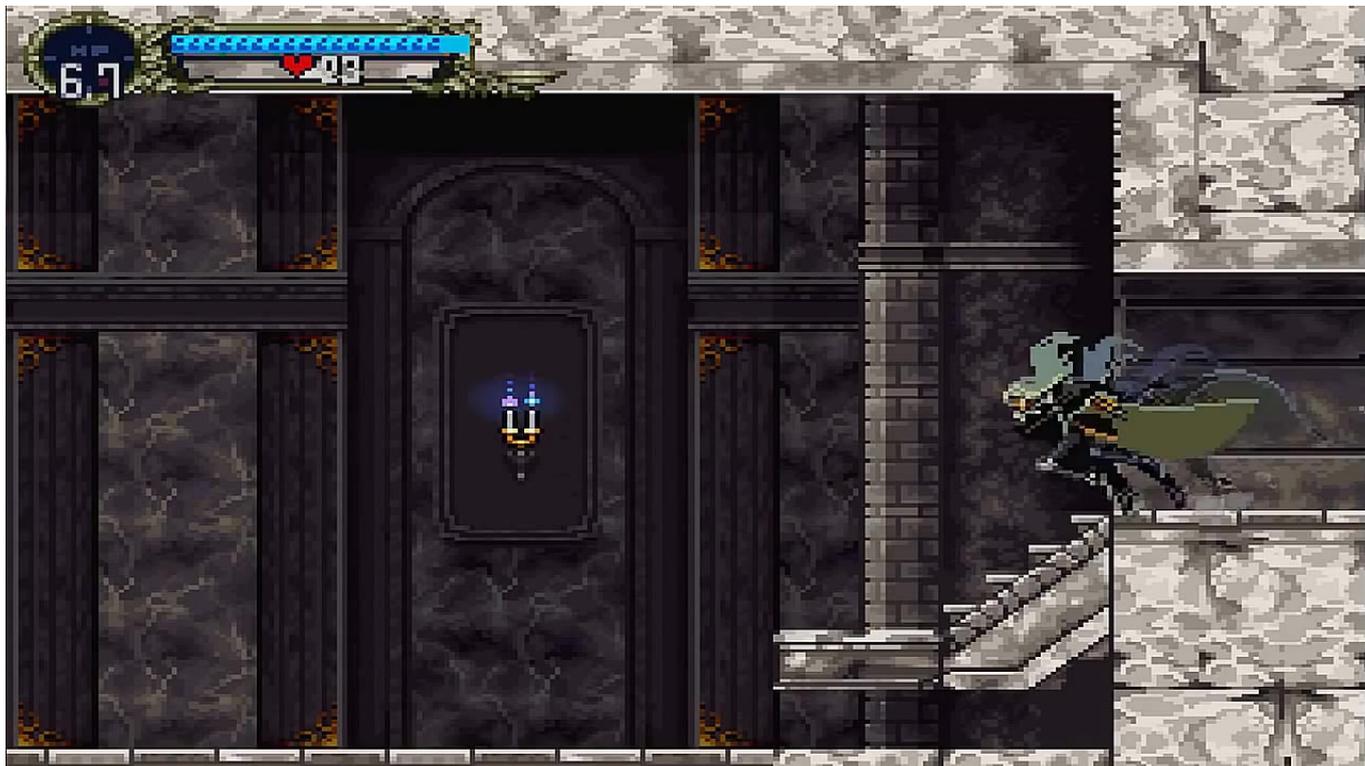
Ebbene sì, se avete avuto seguito le vicende di ***Bloodstained: Ritual of the Night*** allora saprete

che la versione per **Nintendo Switch** sta risultando la peggiore delle versioni uscite. Cominciamo col ricordare che lo sviluppo di questa particolare versione era cominciato originariamente su **Wii U**, produrre un porting per Switch non è stato facile viste le brutte sorprese in ambito multiplatforma come **Rime** o **Doom**, ma altre volte il risultato si è rivelato al pari delle altre console, come il caso di **Mega Man 11**. **Bloodstained: Ritual of the Night**, non si schiuda dai **30 FPS** e soprattutto, al di là di piccoli dettagli grafici mancanti, assistiamo a tempi di caricamento inaspettati fra una stanza e l'altra ma soprattutto **crash** e **glitch** legati soprattutto alle interazioni con gli NPC non nemici; anche il riprendere a giocare dopo uno stand-by, sembra destabilizzare l'intero andamento del titolo. Un **aggiornamento è stato lanciato il 2 Agosto** e sembra che il gioco sia più stabile, anche se ancora sussistono alcuni dei problemi sopracitati. Ciononostante i controlli risultano ben reattivi e l'esperienza totale è ben lungi dall'essere ingiocabile.



## Il sogno di Koji Igarashi

Dopo le critiche a **Castlevania: Symphony of the Night**, elogiato come uno dei giochi più belli di tutti i tempi, era normale aspettarsi nuovi sequel ma la verità è che a **Koji Igarashi** non vennero mai dati fondi e tool a sufficienza per poter produrre un gioco al pari del suo precedente per via delle sue vendite non stellari. **Bloodstained: Ritual of the Night** è dunque il suo secondo **metroidvania** per console, il primo dopo 23 anni in cui **Koji Igarashi** si è trovato a lavorare senza le limitazioni dei portatili e con la libertà e tool degni del suo genio creativo. Nonostante non possa più continuare le avventure dei personaggi che ha creato, il suo particolare interesse verso l'occulto, la magia e il fantasy si rispecchia in tutto e per tutto in questo nuovo titolo ufficialmente targato **ArtPlay** e distribuito da **505 Games**.



La storia si svolge durante la **prima rivoluzione industriale**, sono anni di fermento scientifico e culturale e pertanto le arti occulte cominciano a divenire obsolete. Fra le nubi dell'eruzione di **Laki del 1783**, vulcano sito in Islanda, arrivano in tutta l'Europa centinaia di migliaia di demoni ma il tutto risulta essere uno stratagemma segreto di una gilda di **alchimisti** per ricordare alla classe dominante la loro importanza e che la tecnologia è impotente di fronte a entità di questo tipo. Per fronteggiare questa minaccia gli alchimisti forgiarono gli **Shardbinder**, dei ragazzi al cui loro interno vengono impiantati **cristalli** in grado di sintonizzarli con il potere dei demoni e dunque combatterli. Dopo questo incipit, cominciamo dal **Galeone Minerva** (quinto livello del precedente **Curse of the Moon**), e le prime fasi di gioco serviranno a farci prendere confidenza coi controlli e le abilità di **Miriam**, la protagonista. Grazie all'assorbimento degli **Shardbinder**, **Miriam** potrà utilizzare le abilità chiave dei suoi nemici, che constano di cinque tipi: **Attivazione**, classica arma secondaria di *Castlevania*, **Direzionale**, simile a quello a precedente ma direzionabile con lo stick sinistro, **Effetto**, **Famiglio**, che permette l'**attivazione di uno Spirito** combattente di supporto che ci accompagnerà dal momento della sua selezione (livellabile anche lui come **Miriam**), e infine **Incantato** (noi preferiamo "passivo") che darà ulteriori abilità alla protagonista in background (come resistenza al fuoco, aumento fortuna, velocità dei movimenti, etc...). A questi si aggiungono anche i **Cristalli Abilità** che permetteranno a **Miriam** di compiere nuove azioni, come doppi salti e il nuoto, utili per esplorazione del castello. Le abilità dei **cristalli** potranno essere ulteriormente migliorate portando a **Johannes** diversi **materiali**, *drop* casuali dei vari nemici del castello e collezionando ulteriori cristalli dello stesso tipo. Inutile ricordare dunque che, come un **RPG**, il personaggio aumenta di livello accumulando **EXP** a ogni nemico ucciso.

Il gameplay di base non porta grandi innovazioni, ma per quanto classico è semplicemente squisito: la mappa di gioco, è indubbiamente la più grande mai presentata in uno dei suoi giochi precedentemente prodotti ed è composta in modo tale da favorire un **backtracking** dinamico e tarato per la crescita della protagonista, caratteristica fondamentale di questo genere. Percorrere un tratto a ritroso non risulterà mai tedioso e tornando in aree già visitate avremo modo di controllare se abbiamo collezionato tutto quanto nell'area provando ogni nostra nuova abilità per accedere a luoghi precedentemente inaccessibili; talvolta è incentivato anche il **sequence breaking**, ovvero la capacità di visitare luoghi alla quale non si potrebbe accedere senza una determinata abilità ma

accessibili se utilizzeremo al meglio quelle già acquisite. In ogni caso il vero fulcro di questo gioco è certamente l'esplorazione e in *Bloodstained: Ritual of the Night* ci viene consegnato un ambiente veramente eccezionale, una mappa che incentiva la curiosità, l'esplorazione, il **backtracking** e lo spingersi a superare nemici e ostacoli a ogni costo.

Inoltre, per la prima volta, è stato implementato un **sistema di slot** per salvare un determinato *equip* e selezionarlo al momento del bisogno in base alla situazione. Potremo trovarci con una spada con un effetto di fuoco e pertanto a esso potremo equipaggiare vestiti, accessori e un cristallo passivo che ne incentivi i danni. L'arma principale di **Miram** non differisce molto da una **spada** e il suo raggio d'azione è veramente povero, tutto il contrario di quella vista nel precedente titolo in cui era permesso il tenere una certa distanza tra noi e i nemici.

Insieme alla campagna di **Miriam** e alla **partita+**, nonché alle diverse difficoltà proposte, possiamo sin da subito giocare alla **modalità Boss Rush** e **Time Attack** ma ben presto verranno rilasciati ben **13 DLC gratuiti** che promettono **modalità co-op, versus**, una **Classic Mode** e **altri due personaggi giocabili**, primo dei quali l'ammazza-vampiri nipponico **Zangetsu**.



## Déjà vu?

Coloro che hanno giocato e rigiocato [Castlevania: Symphony of the Night](#) non potranno fare a meno di non notare alcune similitudini che si riducono a un autocitazionismo tal volta fuori luogo e semplicemente poco ispirato. Così come per molti altri elementi, a partire soprattutto dai luoghi della mappa ricollegabili ai luoghi del castello di **Dracula** del celebre gioco per **PlayStation**, alla **Cattedrale di Dian Cecht** di *Bloodstained: Ritual of the Night* accosteremo immediatamente la **Royal Chapel** di *Symphony of the Night*, al **Giardino del Silenzio** la **Marble Gallery**, alla **Livre Ex Machina** la **Long Library**, e così per moltissimi altri luoghi del castello. Tuttavia, la autocitazione più fastidiosa è senz'altro l'**abilità Invert** che permetterà a **Miriam** di invertire la gravità e dunque capovolgere la schermata di gioco: per quanto il richiamo di tale abilità sia

abbastanza intuitiva e regala al giocatore l'effetto desiderato, questo non è altro che uno stratagemma poco originale per invertire il castello, esattamente come succedeva in **Castlevania: Symphony of the Night** ma che qui poco regala alla dinamicità del gameplay. Citare le vecchie opere è indubbiamente interessante ma il problema è che **Bloodstained: Ritual of the Night** sembra voglia farsi carico dell'eredità di **Castlevania** anziché lanciarne una nuova.



## Lost Paintings

Graficamente **Bloodstained: Ritual of the Night** non è certamente fra le più complessi ma di certo risulta abbastanza curato e intriso dello stile gotico, fuso con quello anime, di cui **Iga** è famoso. Durante i dialoghi vengono presentati modelli 3D ben dettagliati ma tutto sommato poco espressivi nonostante un buon doppiaggio: le espressioni facciali non rispecchiano necessariamente lo stato d'animo dei personaggi e pertanto avremo preferito, anche se in questo caso saremo ricaduti nell'ulteriore citazione, semplicemente degli artwork alla quale collegare il parlato come avveniva nei suoi titoli precedenti. Anche se il risultato non è fra i migliori, **Iga** ha voluto azzardare e, per quanto possibile, distaccarsi dalla saga madre. Gli effetti luce e la profondità dei background, rinnovati verso la fine dello sviluppo, sono ben resi anche in questa versione e tutto sommato **Bloodstained: Ritual of the Night** presenta uno stile grafico e un art style valido anche se non fra i più ispirati.

La colonna sonora invece è stata affidata a **Michiru Yamane**, storica compositrice della saga madre... e insomma, basterebbe solo questa frase per garantire la qualità della colonna sonora! Probabilmente, ed è un grosso tassello che mancava ai **Castlevania: Lords of shadow**, la musica è ciò che rende i titoli di **Koji Igarashi** grandi e semplicemente epici: le composizioni offrono quel ritmo e quelle sonorità in grado di dare la giusta atmosfera ai vari ambienti, sempre molto diversi fra loro. Luoghi come **Cattedrale di Dian Cecht** o i **Laboratori di Stregoneria** prediligono composizioni più classicheggianti, con organi a canne e tappeti di archi, mentre in luoghi come **l'Ingresso del castello**, il **Giardino del Silenzio**, la **Torre dei Draghi Gemelli** o la **Caverna**

**Infernale** presentano composizioni più moderne con un set più da band e sfumature che aprono verso più generi musicali. A differenza di **Castlevania: Symphony of the Night** stavolta non sono stati commessi grossi errori sui dialoghi con decisamente un buon lavoro da parte dei doppiatori: alcune battute di dialogo sono troppo "spigliate" per il periodo storico preso in considerazione ma in fondo fanno parte di sezioni extra e inserite, chiaramente, a scopo umoristico. Nel cast figurano se non altro doppiatori di spicco come **David Hayter**, voce storica di **Solid Snake** qui impegnato nel prestare la voce a **Zangetsu** e alla narrazione iniziale, **Ray Chase**, anche lui impegnato in progetti come **Final Fantasy XV** e **NieR: Automata** qui impegnato per prestare la sua voce a **Gebel**, **Erika Lindbeck**, che presta la voce alla protagonista **Miriam**, ma soprattutto **Robert Belgrade**, voce storica di **Alucard** in **Castlevania: Symphony of the Night** qui impegnato a prestare la voce al bibliotecario **Orlok Dracul**, vampiro dalle sembianze molto vicine al suo vecchio personaggio.



## ... Vicino alla perfezione

I punti che abbiamo criticato in questo **Bloodstained: Ritual of the Night** non sono pochi e se non altro vive chiaramente dell'eredità della sua saga madre. C'è un autocitazionismo a tratti fastidioso accompagnati da tanti piccoli elementi, relativi principalmente alla versione **Switch** (laddove si trova il pubblico che più apprezza questo tipo di giochi), che potevano essere migliorati tranquillamente con pochi sforzi. Ciononostante è impossibile negare la grandezza di questo gioco e l'infuocaticissimo gameplay che esso propone: non lodarne il gameplay è semplicemente impossibile e criminale! Narrativamente risulta interessante ma purtroppo contornato personaggi a tratti un po' scialbi, delle ambientazioni meravigliose ma troppo legate al passato. Per un prossimo titolo andrebbe rivisto l'obiettivo di questa saga: vuole semplicemente colmare un sentimento nostalgico o mettere qualcosa di nuovo sul tavolo? Non c'è nessuna grande innovazione e dunque non si capisce se il gioco guardi avanti oppure indietro. Momentaneamente il risultato con questo **Bloodstained: Ritual of the Night** è più che soddisfacente e sembra davvero di avere in mano (finalmente) il degno erede di **Castlevania: Symphony of the Night**: un grande titolo e certamente uno dei

migliori giochi di questo 2019.



## Control - La Tana del Bianconiglio

Evidentemente questo è un anno particolare, l'ultimo dedicato a questa generazione. Tutti stanno impazzendo e alcuni dei titoli proposti finora sembrano andar contro la mera razionalità tanto cara al videogiocatore. Se questo può essere definito probabilmente l'anno di **Kojima** e del suo **Death Stranding**, l'influenza del **New Weird** che sta spopolando ultimamente è riuscita a contagiare grandi e piccoli studio e, in qualche modo, lo troviamo un po' dappertutto: **Cyberpunk 2077**, **Wolfenstein Youngblood**, il già citato **Death Stranding** e molti titoli indie ma ce n'è uno che sale dritto al vertice del podio (finora) come esperienza più "strana" degli ultimi anni. L'ultimo lavoro di **Remedy** è un videogioco realizzato con amore, un titolo memorabile che tutti, almeno una volta, devono giocare. Tra visioni ispirate da **David Lynch**, **Stanley Kubrick** e una spruzzata di **Carl Jung**, Control vale da solo il prezzo del biglietto.

### **Al di là del bene e del male**



Il primo impatto con **Control** è decisamente straniante: ci troviamo di fronte a fatti in pieno svolgimento e di difficile comprensione. **Jesse Faden** (Courtney Hope) non è solo una semplice protagonista ma è niente meno che la nuova direttrice del **Federal Bureau of Control**, una sorta di FBI allestita per studiare e scoprire eventi paranormali. Ma all'interno della **Oldest House**, centro nevralgico delle nostre avventure, niente è come sembra e continui colpi di scena e momenti di meraviglia vi terranno incollati allo schermo per tutta la durata delle vicende. Il mondo creato da Remedy è quasi una prosecutio di quanto allestito con **Alan Wake**, **Quantum Break** e **Max Payne**, mescolate in salsa puramente "lynchiana" e l'impatto dell'autore del Montana (benché non sia stato in alcun modo reso partecipe del progetto) è tangibile sin dai primi istanti di gioco, attraverso una ricercatezza stilistica che rende **Control** unico nel suo genere. La regia e l'attenzione ai dettagli è qualcosa di sublime, arricchita da quell'aria da Serie TV che lo studio ci ha ormai abituati a vedere: tra primi piani caratterizzati da una fotografia capace di generare inquietudine, piccoli "sommari" all'inizio di ogni missione principale e soprattutto il non sapere cosa aspettarsi in qualunque frangente di gioco rendono **Control** un'interessante esperienza videoludica e meta-narrativa.

Di fatto, Jesse Faden, non è sola: come una novella J.D. - *Scrubs*, ovviamente - saremo diretti spettatori dei suoi pensieri, senza filtri; lei è arrivata alla Oldest House per un motivo che, come potete immaginare, aprirà la strada a qualcosa ben più grande di lei. Ma questa continua introspezione dicevamo, prende anche la forma di dialogo con un'entità astratta e fin dall'inizio tende a confondere il videogiocatore: questa entità siamo noi? È in antitesi con l'Hiss? È una presenza reale legata a Jesse per qualche motivo? Lo scoprirete solo giocando, ma è incredibile come la sceneggiatura e la messa in scena giochi continuamente con le aspettative dello spettatore. E questo, ci porta finalmente all'**Hiss**, l'entità manifestata all'interno della Oldest House e in grado di assumere diverse forme, capaci di corrompere chiunque. Il suo ruolo, come quello dell'edificio, è di fondamentale importanza, non solo come mero nemico da affrontare ma importante stimolo nell'approfondire l'intera *lore* imbastita dai ragazzi di Remedy. A tal proposito numerosi sono i documenti e video in grado di incollare le tessere del puzzle di **Control** e mai come in questo caso, la lettura e la visione dei vari contenuti diventa fondamentale. Certo, l'eccessiva mole di informazioni multimediali può far presupporre una carenza di sceneggiatura "diretta", ma questo titolo è anche questo, l'essere immersi in un mondo che gioca con le sue regole in cui persino la protagonista è a

conoscenza di fatti che per il giocatore resteranno ignari per molte ore. In poche parole, *Control* si prospetta come una delle migliori esperienze degli ultimi anni, grazie a una scrittura di livello, coerente e soprattutto magnetica.

## Un po' Sylar, un po' Chuck Norris



Tutte le vicende a cui prenderemo parte saranno all'interno della **Oldest House** con i suoi oscuri segreti. A volte si ha come l'impressione che lo stesso edificio sia un personaggio, alla stregua dei vari comprimari con cui potremmo interagire grazie a dialoghi ben scritti e recitati, permettendoci di approfondire il contesto. La struttura di gioco dunque, replica quella dei "**metroidvania**", stile visto in tantissime salse ma che qui sembra avere una rilevanza particolare: ogni luogo scoperto o esplorato è un piccolo mondo, anch'esso con una storia alle spalle capace di integrarsi perfettamente all'intera sceneggiatura del titolo. L'esplorazione, benché contornata da un consultazione della mappa abbastanza difficoltosa, è semplicemente un piacere, sospinti dalla curiosità, cercando di scoprire le tante sfaccettature della F.B.C.

In questo contesto, dove gameplay e trama sembrano estremamente interconnessi, le **fasi shooting** vivono di vita propria grazie all'arma in dotazione del Direttore in grado di assumere diverse forme, dalla classica pistola, alla mitragliatrice sino a una sorta di lanciagranate. È possibile switchare in tempo reale tra due modalità d'arma che risulta essere al contempo utile e limitante: se passare ad esempio da lunga a corta gittata crea dei vantaggi sottintesi, lascia un po' l'amaro in bocca la sola possibilità di ulteriore cambio modalità senza l'ausilio del menu apposito, mettendo in pausa il gioco. Le cinque modalità disponibili, se intercambiate in tempo reale avrebbero portato ancor più varietà e tatticismo a un gameplay che comunque, nonostante ciò, risulta molto appagante. Jesse non è un essere umano qualunque e l'incontro con alcuni **Oggetti del Potere**, oggetti speciali in grado di racchiudere peculiarità particolari grazie all'influenza dell'Hiss, la renderanno una macchina

paranormale micidiale; senza elencarli tutti per non rovinare la sorpresa, ci soffermeremo sul **Lancio**, ovvero l'uso della telecinesi per attrarre gli oggetti per poi spedirli contro i nemici. Questa abilità rispecchia la volontà di Remedy di produrre qualcosa di estremamente esaltante e coreografico, facendo sentire il giocatore davvero all'interno del mondo di gioco: l'interazione ambientale è ai massimi livelli così come, ovviamente, la distruttibilità ambientale; ne consegue che durante gli scontri, avremo l'inquadratura stracolma di elementi, in grado di enfatizzare ogni piccolo anfratto di gameplay. Anche il resto dei poteri a disposizione è estremamente appagante da usare, potenziabili ulteriormente attraverso classici punti esperienza, così come l'arma in dotazione che, grazie all'uso di perk casuali, può generare effetti diversi a seconda delle nostre esigenze, come una ricarica più rapida dell'energia o il minor consumo di proiettili (comunque infiniti). Tutto perfetto quindi? Benché *Control* riesca a rendere quasi tutto ciò che vediamo a schermo memorabile, è difficile non rimanere basiti (in senso negativo), dalla realizzazione del **boss fight**, in netto contrasto rispetto al resto del titolo. In poche parole prive di mordente e a tratti noiose. Ma tralasciando questo aspetto, *Control* è un'esperienza appagante anche dal punto di vista del gioco in senso stretto, con ampia libertà lasciata al giocatore. Nel bene o nel male, la Oldest House è il nostro parco giochi.

## Semplicemente un miracolo



Quello che risalta immediatamente, come già accennato, è la gestione della fisica che, tralasciando qualche lecito svarione nel riprodurre la giusta massa degli oggetti, è tra le cose più riuscite del titolo. Si ha sempre la sensazione di stare in un luogo concreto, dove la minima interazione crea delle conseguenze. Tutto questo grazie anche al **Northlight Engine**, lo stesso utilizzato in *Quantum Break* ma qui in pieno spolvero: la gestione di un alto numero di poligoni, la loro interazione e filtri di ottima fattura sono solo la punta dell'iceberg di un motore che da il suo meglio nella **gestione**

**delle luci** attraverso un lavoro encomiabile anche senza l'attivazione del **Ray Tracing**. Tutto questo ben di dio risulta anche ben ottimizzato e, se ci pensate, è un piccolo miracolo: nelle situazioni più concitate con distruzione "a go go", effetti luci singoli per ogni elemento a schermo e dettagli ultra, *Control* riesce a mantenersi stabile e le piccole correzioni avvenute nell'ultimo periodo ne hanno ulteriormente migliorato le performance. Tutt'altra storia invece con Ray Tracing attivo: che la tecnologia sia ancora un po' acerba lo si è capito, ma fa specie notare come a cotanta bellezza visiva corrisponda a un calo drastico del frame rate, anche con **DLSS** attivo. Nulla di ingiocabile, ma se volete godervelo appieno, a 4K e RT attivo, sappiate che qualche sacrificio bisogna farlo. Facendo notare con leggero disappunto la **mancanza dell'HDR** e **animazioni** non proprio al passo coi tempi, *Control* rimane una gioia per gli occhi, grazie a una **regia impeccabile** e con cutscene da brivido che a volte mischiano sapientemente il digitale col live-action, alla stregua di *Hellblade: Senua's Sacrifice*.

Dal punto di vista audio, il titolo si presenta solo in lingua inglese con sottotitoli, con ottima interpretazione di **Courtney Hope** nei panni della protagonista Jesse Faden, e dei comprimari, mai sopra le righe e attenti a un conteso così particolare. Nota di merito infine agli **effetti sonori**, estremamente peculiari e attenti nel restituire i giusti feedback, sia in fase puramente esplorativa sia durante la presenza dell'Hiss, con un attento studio del sound design, definito appositamente per rendere al meglio questa entità.

## In conclusione

**Control** è semplicemente una piccola perla che, come spesso accade, rimane incompresa. I dati di vendita purtroppo non sono rosei, vuoi per una campagna marketing priva di mordente e un periodo di lancio azzardato. Ma di qualità ce n'è davvero tanta, qualità realizzata col cuore da un team di sviluppo che ha realizzato l'opera che voleva e, di questi tempi, non è cosa da poco. Il viaggio di Jesse all'interno della Oldest House è uno dei più memorabili degli ultimi anni, con *Control*, in grado di candidarsi senza alcun problema al titolo di miglior gioco dell'anno 2019.

**Processore:** Intel Core I7 4930K

**Scheda video:** Sapphire Radeon RX 580 8GB NITRO+ Special Edition

**Scheda Madre:** MSi X79A

**RAM:** Corsair Vengeance 16GB

**Sistema Operativo:** Windows 10

---

## [Dusty Rooms: uno sguardo al MSX](#)

L'obiettivo di questa rubrica è principalmente quello di far scoprire quelle parti di retrogaming

curiose, interessanti e, possibilmente, non ancora prese in esame. Oggi, qui a **Dusty Rooms**, daremo uno sguardo ai computer **MSX**, un sistema ancora non comune e che forse non lo sarà mai, probabilmente per via della sua scheda madre, un prodotto da vendere su licenza a terze parti affinché la producessero con i loro mezzi. Certo, il **Commodore 64**, l'**Amstrad**, l'**Apple II** e i computer **Atari** sono stati sicuramente i più popolari negli anni '80 ma se oggi lo scenario dei personal computer è come lo conosciamo, lo si deve principalmente a queste favolose macchine **MSX** che finirono per dettare degli standard in quanto a formati e reperibilità dei software. Per capire l'innovazione portata da questi computer, utili sia per il gaming che per la programmazione, bisogna dare uno sguardo allo scenario tecnologico di quegli anni.



## Non fare il Salame! Compra un computer!

Negli anni '80 i computer cominciarono a far parte della vita di milioni di persone e, sia in termini di costi che di dimensioni, erano decisamente alla portata di tutti; in Nord America si assistette a un'impennata per via del **crollò del mercato dei videogiochi del 1983**, in quanto i genitori erano più propensi a comprare un PC per i loro figli con la quale poter sia giocare che studiare, e in Europa, e molte altre parti del mondo, avevano preso piede ancor prima delle console rudimentali come **Atari 2600**, **Philips Videopac (Magnavox Odyssey 2** in Nord America) o il **Coleco Vision**. Tuttavia, in negozio, scegliere un computer rispetto a un altro era un'impresa tutt'altro che facile: ogni macchina era in grado di leggere videogiochi e eseguire programmi gestionali, creativi o educativi ma, ogni compagnia, proponeva il proprio sistema e linguaggio di programmazione e perciò, senza uno standard, la compatibilità fra le macchine era pressoché nulla; il tutto era aggravato inoltre dalle centinaia di pubblicità che proponevano sempre il loro computer come il più

veloce e generalmente migliore rispetto alla concorrenza. Lo scenario era ben diverso da quello odierno in cui sono presenti principalmente due sistemi operativi dominanti e, indipendentemente dal modello fisico che si prende in esame, è molto più facile orientarsi in un mercato che dà meno alternative e in cui la compatibilità è sempre più ampia.

**(Pensate, compravate un Commodore 64 per la vostra azienda ma poi, una volta a casa, accendevate la TV e c'era Massimo Lopez che vi proponeva il suo migliore computer SAG e voi entravate in paranoia!)**

Negli anni '70 un giovane **Kazuhiko Nishi**, studente dell'**Università di Waseda**, cominciava a interessarsi al mondo dei computer, software ed elettronica con il sogno di costruire una console con i propri giochi e poterla rivendere ma, dopo una visita alla fabbrica della **General Instruments**, capì che non poteva comprare dei chip in piccole quantità per poter sperimentare e perciò dovette rinunciare momentaneamente al suo sogno. Cominciò a scrivere per alcune riviste d'elettronica affinché potesse mettere a disposizione la sua conoscenza per la programmazione ma, se voleva trarne il massimo vantaggio da questa attività, doveva necessariamente fondare una sua compagnia e fare delle sue pubblicazioni. Dopo aver lasciato l'università, **Nishi** fondò la **ASCII** per poter pubblicare la sua nuova rivista **I/O**, che trattava di computer, ma nel 1979 la pubblicazione cambiò nome in **ASCII magazine** che si interessava più generalmente di ogni campo dell'elettronica, inclusi i videogiochi. Con il successo della rivista **Kazuhiko Nishi** poté tornare al suo progetto originale, ovvero creare una macchina tutta sua, ma per farlo aveva bisogno di un linguaggio di programmazione; egli contattò gli uffici **Microsoft** riuscendo a parlare, con la prima telefonata, con **Bill Gates** e più tardi, quello stesso anno, riuscirono a incontrarsi. Entrambi avevano la stessa passione per l'elettronica, più o meno lo stesso background sociale (entrambi avevano lasciato gli studi accademici) e dopo diversi meeting aderirono per fare del business assieme. **ASCII** diventò la rappresentante di **Microsoft** in Giappone e **Kazuhiko Nishi** divenne vicepresidente della divisione giapponese della compagnia americana. Grazie a questa collaborazione **Nishi** poté inserire il **BASIC** nel **PC 8000** di **Nec**, la prima volta che veniva incluso all'interno di un computer, ma nel 1982, quando **Harry Fox** e **Alex Weiss** raggiunsero **Microsoft** per poter creare dei software per il loro nuovo computer chiamato **Spectravideo**, egli vide le basi per coniare il suo progetto iniziale e cominciare a produrre una linea di PC compatibili fra loro visto che la macchina era costruita intorno allo **Zilog Z80**, un processore che faceva da punto in comune fra diversi computer e persino console (essendo incluso nel **Coleco Vision**, console che, prima dell'avvento del **NES**, andava molto forte). **Kazuhiko Nishi** voleva che il suo computer fosse piccolo, come quelli che aveva prodotto alcuni anni prima per **Kyocera**, doveva contenere almeno uno slot per delle cartucce ROM, essere facilmente trasportabile ed espandibile e doveva contenere una versione di **BASIC** migliore dei computer **IBM**; così composto era la sua perfetta visione di computer in grado di poter garantire uno standard fra queste macchine. Poco dopo **Nishi** contattò tutte le più grandi compagnie giapponesi come **Casio**, **Mitsubishi**, **Fujitsu**, **Kyocera**, **Sony**, **Samsung** e **Philips**, rispettivamente, che decisero di investire in questo nuovo progetto; fu così che nacque lo standard **MSX**.



(Kazuhiko Nishi e Bill Gates)

## Software per tutti!

Come abbiamo già detto, le macchine **MSX** nascono dall'unione di **ASCII** e **Microsoft** nel tentativo di fornire uno standard per i produttori di **PC**. Era parere comune, ai tempi, che "**MSX**" stesse per "**MicroSoft eXtended**" ma **Kazuhiko Nishi**, più tardi, smentì queste voci dicendo che la sigla stava per "**Machine with Software eXchangeability**". Con questo nuovo standard, tutti i computer che esportavano il marchio **MSX** erano dunque compatibili fra loro; perciò, cosa rendeva un'unità uguale a un'altra? Per prima cosa la **CPU 8-bit Zilog Z80A**, chip creato dall'italiano **Federico Faggini** e che ne costituisce il cervello della macchina, poi abbiamo la **VDP (Video Display Processor) TMS9918** della **Texas Instrument** che offre una risoluzione di 256 x 192, 16 colori per *sprite* di 32 pixel, il chip sonoro **AI36910** della **Yamaha** che offre tre canali e tre ottave di tonalità e infine la **ROM** di 32kb contenente il **BASIC** di **Microsoft**; il computer è comprensivo di **tastiera** ed è possibile attaccare **mangianastri**, strumento essenziale per i computer dell'epoca, **lettore floppy**, almeno una porta per i **joypad** e ha anche una porta d'espansione. Tipico di molti **MSX** era un secondo slot per le cartucce che, inserendone una seconda, permetteva miglioramenti, cheat e persino espansioni per un determinato software (dopo vi faremo un esempio). Per via delle diverse aziende che producevano i computer **MSX** è difficile arrivare a un numero preciso di computer venduti nel mondo ma, per darvi un'idea, nel solo Giappone sono stati venduti ben cinque milioni di computer, praticamente la migliore macchina da gaming prima dell'arrivo del **Famicom**. Le macchine ebbero successo anche in altri paesi come Olanda, Spagna, Brasile, Corea del Sud, Arabia Saudita e persino in Italia e Unione Sovietica. Al fine di proporre una macchina sempre più potente, ci furono ben altre quattro generazioni di **MSX**: **MSX2**, rilasciato nel 1985, **MSX2+**, nel 1988, e **MSX TurboR** nel 1990. La differenza nelle prime tre stava nel nuovo processore **Z80** che poteva permettere molti più colori su schermo e una velocità di calcolo maggiore, mentre l'ultimo modello presentava un processore 16-bit **R800** ma purtroppo, essendo a quel punto rimasta solamente **Panasonic** a produrre gli **MSX**, non fu supportato a lungo. Come abbiamo accennato, i computer **MSX** erano le macchine dominanti per i videogiochi casalinghi in Giappone, anche se per poco tempo visto che il **Famicom** arrivò poco dopo, lo stesso anno; tuttavia, nonostante il dominio generale della console **Nintendo**, il sistema fu supportato fino all'ultimo e tante compagnie, come

**Hudson Soft** e **Compile**, sfruttarono ogni capacità di questa curiosa macchina; l'eccezione va fatta per **Konami** che, nel 1983, fondò un team dedicato per produrre giochi su **MSX**, un anno prima di firmare per **Nintendo**. Finita la festa, nel 2001 **Kazuhiko Nishi** ha annunciato il revival del **MSX** rilasciando liberamente l'emulatore **MSXPLAYer**, dunque, [eticamente](#), siamo liberi di goderci questi giochi sul nostro PC (anche perché il **Project EGG**, una piattaforma simil **Steam** per i giochi per computer giapponesi, qui non c'è); tuttavia, nulla vieta di recuperare l'hardware originale anche se dovete tener conto dell'alto prezzo dei giochi; un'ultima buona alternativa è recuperare la **Konami Antiques MSX Collection** per **Sony PlayStation** e **Sega Saturn** che vi permetterà di giocare a molti titoli (la versione per la prima è divisa in quattro dischi mentre la seconda include tutti i giochi). Diamo uno sguardo a 10 giochi essenziali di questa macchina (ci scusiamo in anticipo se la maggior parte dei giochi saranno **Konami!**).



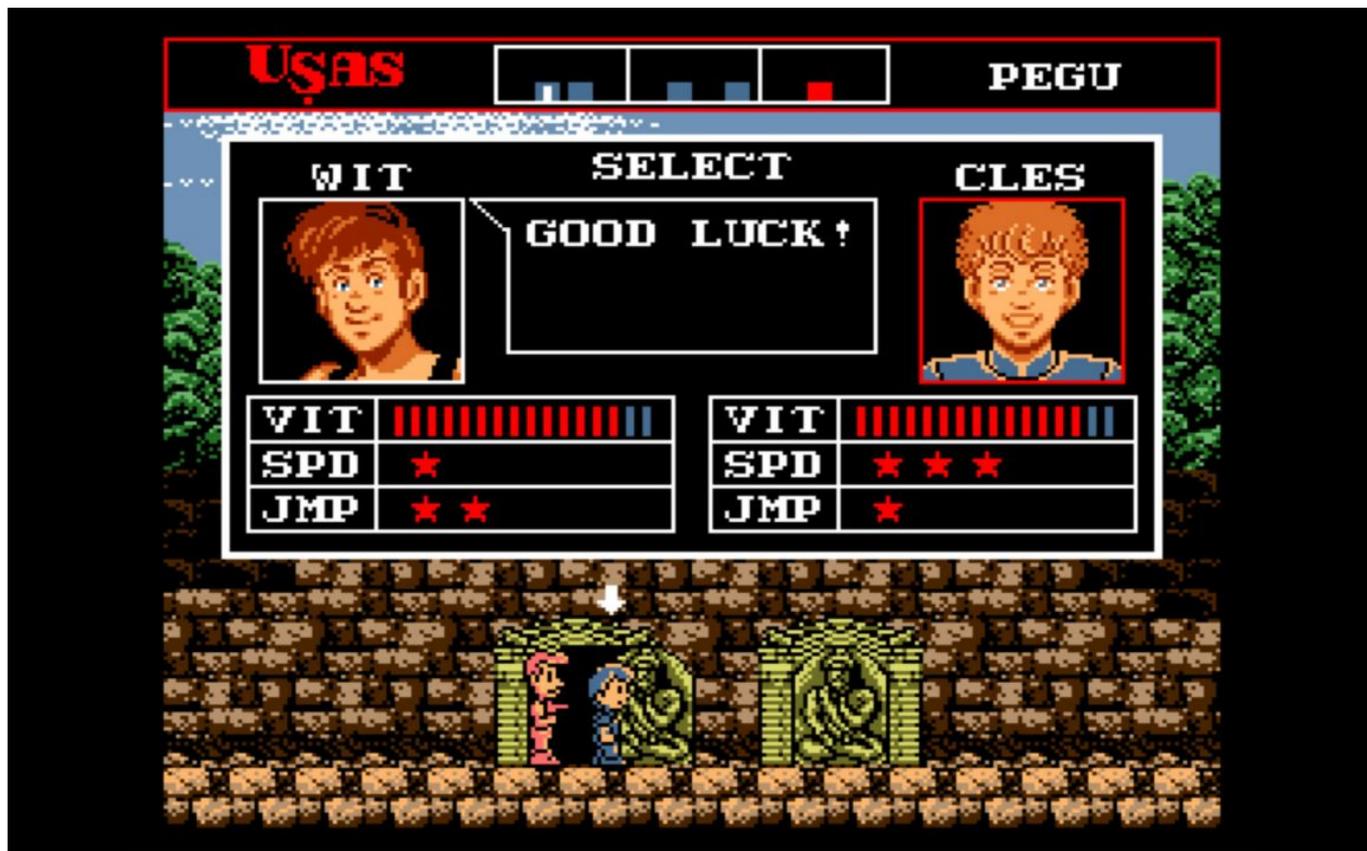
## 10. King's Valley 2

Un platformer che unisce elementi puzzle alla **Lode Runner**. Per procedere ai livelli successivi servirà collezionare tutte le pietre dell'anima sparse negli stage utilizzando i vari strumenti presenti, cui potremmo utilizzarne solo uno per volta. Man mano che si procede, gli scenari diventeranno sempre più grandi e difficili perciò non bisogna prendere questo gioco sottogamba. Una feature interessante, molto avanti per i suoi tempi, era l'**editor dei livelli**: una volta completati si potevano salvare in un floppy e scambiarli con gli amici.



## 9. Treasure of Usas

Un *action platformer* poco conosciuto ma comunque molto curioso che potrebbe interessare molto ai fan di **Uncharted** e **Tomb Raider**. **Wit** e **Cles** sono due cacciatori alla ricerca del tesoro di **Usas** e dovranno attraversare cinque città antiche per poterlo ritrovare. Il primo ha una pistola e migliori abilità nel salto mentre il secondo è un maestro di arti marziali e più agile. Le loro abilità sono migliorabili collezionando le monete negli stage e il gioco presenta la curiosa meccanica degli umori: nello stage infatti, sono sparse le cosiddette **carte dell'umore** che, una volta raccolte, cambieranno i nostri attacchi. Una vera chicca se siete amanti di **Castlevania** o **Mega Man**.



## 8. Penguin Adventure

A **Hideo Kojima** game... ebbene si! Prima di **Snake** e i loschi tipi di **Death Stranding** (di cui non sappiamo ancora nulla) il noto programmatore ha prodotto questo gioco "puccioso" in cui dobbiamo far riunire **Pentaro** alla sua amata principessa. Nonostante il gioco abbia una struttura **arcade** apparentemente semplice, ovvero una sorta di **platformer automatico simil 3D** (oggi potremmo definirlo un **runner** per smarphone), questo gioco ha molte meccaniche intriganti come **un in-game store, warp zone**, tanti **easter egg** e persino un **finale alternativo**. Mai giudicare un libro dalla sua copertina!



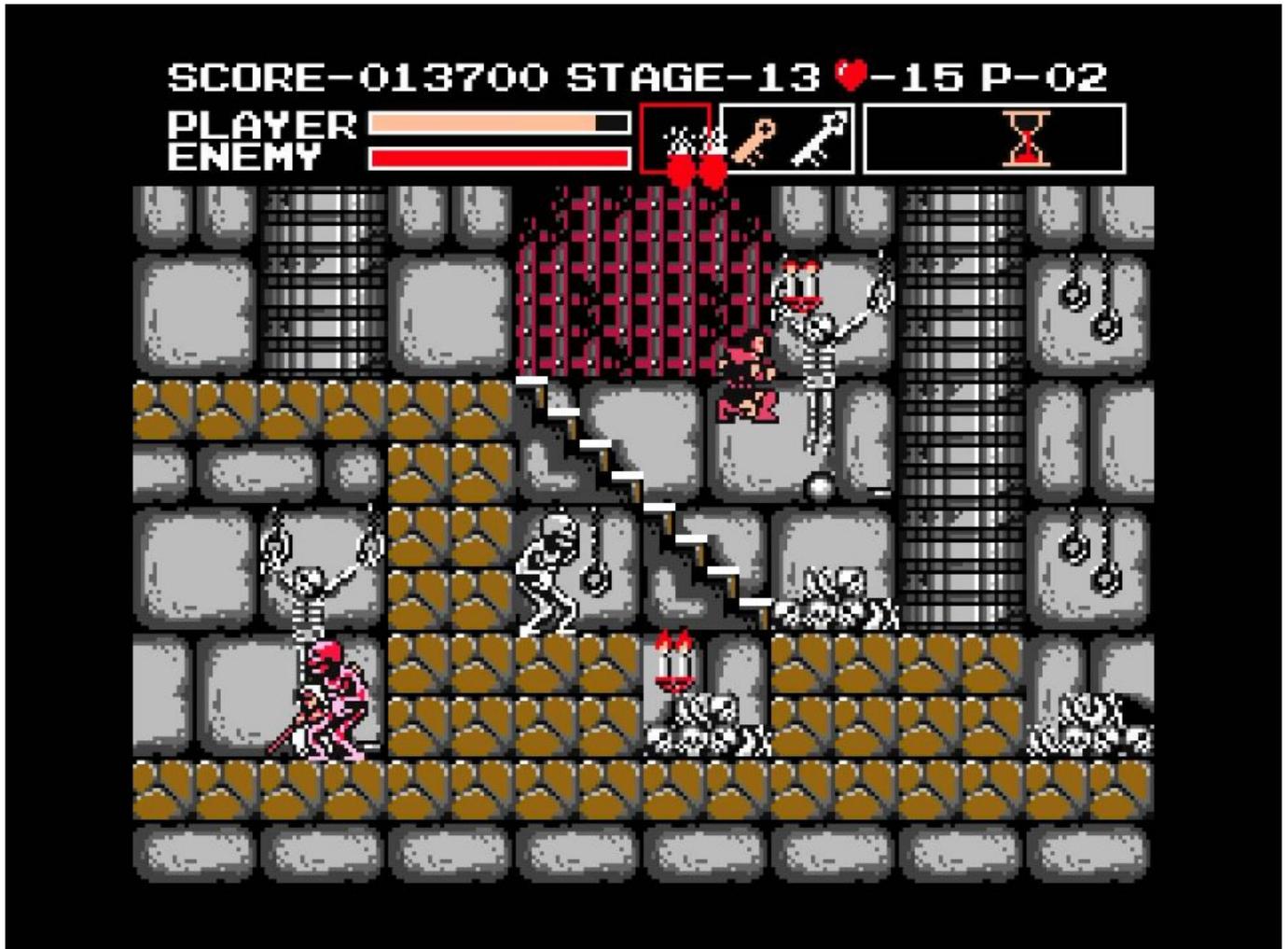
## 7. King Kong 2

Essendo liberamente ispirato al film *King Kong Lives* (o *King Kong 2*), controlleremo **Hank Mitchell** alla ricerca di **Lady Kong**. Raccomandiamo questo titolo ai fan del primo *The Legend of Zelda* in quanto molto simile e con tante caratteristiche interessanti che lo rendono davvero un bel gioco. Siate sicuri di trovare la **rom "patchata"** poiché non è mai stato rilasciato in Europa.



## 6. Vampire Killer

Sembrirebbe un porting per **MSX2** di *Castlevania* per **NES** ma così non è; sebbene il gioco abbia più o meno la stessa grafica, esso presenta un gameplay totalmente diverso. Questo titolo, anziché concentrarsi nelle sezioni di *platforming*, è più basato sull'esplorazione e il *puzzle solving*: per avanzare bisognerà trovare la *skeleton key* e per farlo ci serviranno armi, oggetti e chiavi per aprire forzieri contenenti power up che si riveleranno utili allo scopo. Il gioco ha un *pacing* ben diverso dall'originale per **NES** ed è raccomandato ai giocatori più pazienti (anche perché le vite sono limitate e mancano i continue) ma anche ai più accaniti fan della saga.



## 5. Aleste

Unico gioco non **Konami** di questa lista, è uno *shoot 'em up* sensazionale di **Compile**; uscito originariamente per **Sega Master System**, questa versione presenta due stage extra e una difficoltà più abbordabile. Di questo gioco stupiscono principalmente la grafica, la strabiliante colonna sonora resa con un chip FM montato sulla cartuccia e l'azione velocissima (tipica della serie) che dà vita a battaglie in volo spettacolari. Provare per credere!



## 4. The Maze of Galious - Nightmare II

Concepito originariamente per competere con *Zelda II: The Adventure of Link*, *The Maze of Galious* è un difficilissimo **metroidvania** per i più allenati. In questo popolarissimo titolo per **MSX**, bisognerà esplorare un castello immenso alla ricerca delle dieci sub aree, dove risiedono demoni da sconfiggere, ma anche degli oggetti sparsi nel castello che espanderanno le abilità dei nostri **Popolon** e **Aphrodite**. *The Maze of Galious* è il secondo titolo della saga **Nightmare**, il cui primo titolo era un **top down shooter** alla *Ikari Warriors* e il terzo un **RPG** (per **MSX2**), ed è certamente il più bello. Nel 2002, questo titolo è stato soggetto di un curioso remake non ufficiale e il suo acclamato gameplay è stato ripreso nel similissimo *La Mulana*, considerato il suo sequel spirituale. Se siete fan dei **metroidvania** questo è certamente un titolo da giocare, anche per coloro che apprezzano le vere fide come *Ghosts 'n Ghouls*, il già citato *Zelda II* o, chissà, magari anche *Dark Souls*! Vi raccomandiamo di giocarci con un *walkthrough* o almeno una mappa del castello; se siete dei masochisti fate pure senza!



### 3. Nemesis 2 e 3 + Salamander

Un pari abbastanza assurdo ma vi assicuriamo che non c'era modo per rendere giustizia a questi tre spettacolari titoli. I primi due sono dei sequel di **Gradius** mentre il **Salamander** proposto su **MSX** è completamente diverso dalla controparte per **NES**. Questi titoli della saga di **Gradius** su **MSX** presentano, insieme a delle colonne sonore squisite espresse con l'esclusivo chip **SCC**, un gameplay profondissimo attraverso power up espandibili, oggetti e sezioni bonus nascosti nei livelli e lo storytelling più dettagliato della saga. In **Salamander**, inoltre, per ottenere il finale migliore bisognerà inserire la cartuccia di **Nemesis 2** nel secondo slot per completare il vero livello finale e mettere fine alla minaccia dei **bacterion**; altro che **DLC** e **Amiibo**! **Nemesis 2** e **Salamander** sono i titoli più difficile mentre **Nemesis 3: The Eve of Destruction** è il più accessibile, perciò, se volete provarli, vi consigliamo di partire da lì. Tuttavia, dovrete abituarvi allo scrolling "scattoso" di questi titoli in quanto gli **MSX**, prima della seconda generazione, non erano in grado di offrire un'azione fluida e senza problemi;



## 2. Metal Gear e Metal Gear 2: Solid Snake

È più che risaputo che la saga di *Metal Gear* ha origini nel **MSX2** e che quelli per **NES** non sono i veri punti iniziali della saga (per *Snake's Revenge*, sequel non canonico del primo titolo, **Hideo Kojima** non era neppure stato chiamato per lo sviluppo del gioco). Entrambi i *Metal Gear*, soprattutto il secondo, sono dei giochi incredibili per essere dei giochi in 8-bit e, nonostante in molti ignorino questi due titoli, sono fondamentali per la fruizione dell'intera saga. Molte degli elementi visti in *Metal Gear Solid* come le chiavi sensibili alla temperatura, l'assalto all'interno dell'ascensore, l'abbattere l'Hind-D con i missili stinger e lo sgattaiolare nei condotti d'aria erano già stati introdotti in *Metal Gear 2: Solid Snake*; altri due titoli immancabili per **MSX** e giocabili persino in *Metal Gear Solid 3: Subsistence*. Non avete scuse per non giocarli!



## 1. Space Manbow

Questa rubrica si chiama **Dusty Rooms** e, pertanto, lo scopo è quello di farvi riscoprire titoli dimenticati e particolarmente interessanti; considerate quest'ultima entrata come un nostro personale regalo. **Space Manbow** è uno *shoot 'em up* strabiliante pieno d'azione e retto da una grafica dettagliatissima per essere un gioco 8-bit, una colonna sonora spettacolare resa col chip **SCC** e un gameplay vario e mozzafiato, reso ancora più intrigante grazie allo scrolling fluido del **MSX2** (cosa di cui i titoli di **Gradius** non poterono godere). Nonostante le lodi di critica e fan, **Space Manbow** rimane, a tutt'oggi, relegato a **MSX** e **Konami**, al di là di qualche cameo in qualche altro titolo, non ha mai preso in considerazione l'idea di un sequel (anche se ne esiste uno non ufficiale fatto dai fan uscito tanti anni dopo su **MSX2**), né allora né tanto meno adesso. Diamo a questo capolavoro l'attenzione che merita!



## Honorable mentions

Che dire? Dieci posizioni sono veramente poche per una console che ha dato così tanto ma qui, vi vogliamo dare un altro paio di titoli da rivisitare su **MSX**:

- **Snatcher & SD Snatcher**: altri due titoli di **Hideo Kojima**. Il primo è una visual novel mentre l'altro ricalca la stessa storia ma in veste RPG. Recuperate il secondo su **MSX2** ma giocate **Snatcher** altrove in quanto la versione per **MSX** è incompleta e inconcludente.
- **Xevious: Fardraut Saga**: da un semplice *coin-op* per arcade a uno **SHMUP** moderno con trama ed espansioni varie. Un titolo decisamente da recuperare!
- **Eggerland 2**: il secondo gioco della saga di **Lolo e Lala**. Un puzzle game da capogiro per riscoprire le origini dello studio **Hal**.
- **Ys (I, II & III)**: una delle saghe RPG più strane e sottovalutate di sempre. Giocare questi titoli su **MSX** non è raccomandabile per via della barriera linguistica ma il loro aspetto su questo computer è decisamente sensazionale.
- **Quarth**: un puzzle game **Konami** molto interessante che metterà alla prova il vostro ingegno. Un'altro bel gioco da recuperare

(Per finire, vi lasciamo con questa bella intervista con Bill Gates e Kazuhiko Nishi riguardo i computer MSX)

(E questa fantastica pubblicità italiana!)

---

## E3 Real Time: Conferenza Sony

Una delle conferenze più attese dell'Expo di Los Angeles rimane inevitabilmente quella di Sony. La casa di PS4 ha in cantiere svariate IP già annunciate e in parte mostrate, e le aspettative sono tutte su titoli di punta come ***Death Stranding*** e ***The Last of Us 2***. Ed è proprio quest'ultimo ad aprire le danze, letteralmente: la conferenza ha inizio infatti con un'esecuzione del tema principale dell'IP di casa Naughty Dog suonata per banjo dal maestro **Gustavo Santaolalla**, già compositore delle musiche del primo titolo.

È il preambolo adatto per introdurre il primo trailer della serata, quello in cui si vede una bella sequenza di gioco divisa tra gameplay e cinematiche.

Il rientro vede il Presidente e CEO di Sony Interactive Entertainment America, **Shawn Layden**, prima sul palco, raggiungere **Sid Shuman e Ryan Clements** per un breve scambio di battute, nel quale emerge quello che sarà un po' il mood della conferenza: «non aspettatevi particolari bombe, siamo qui però per farvi dare un po' di più di quello a cui stiamo lavorando», è il succo del suo messaggio. E in effetti sarà questo il ritmo costante della serata Sony, che si mostrerà estremamente concentrata sulle IP principali in lavorazione, riservando alle terze parti soltanto alcuni brevi trailer. Il primo arriva subito dopo la breve intervista al Chairman di Sony, ed è quello delle ***Back in Black Maps*** di ***Call of Duty: Black Ops III***, che sarà disponibile gratuitamente dall'11 giugno all'11 luglio per tutti gli abbonati al PS Plus. Una mossa da apripista, che certamente vuole incentivare gli utenti al pre-order dell'upcoming ***Black Ops IV***.

Il ritorno è su Shuman e Clements, questa volta accompagnati da Meredith Molinari che lancia gli highlights nei quali un compendio di quel che ci aspetta per **PSVR**.

Non si entra ancora nel vivo della conferenza, e i conduttori fuori sala avvisano che manca poco: non resta che mostrare il trailer di ***Destiny 2: Forsaken*** prima di iniziare. Il contenuto aggiuntivo arriverà il prossimo **4 settembre**.

Si ritorna finalmente nella sala che ospita pubblico e conferenza, e l'attenzione ritorna sui grandi titoli in lavorazione: uno di questi è anticipato (e il riferimento al setting è subito abbastanza chiaro) dall'esibizione dal vivo di un suonatore di Shakuhachi che ci porta con sonorità suggestive nel Giappone feudale, epoca in cui ha luogo la narrazione del lavoro di Sucker Punch, un ***Ghost of Tsushima*** che viene annunciato in tutta la sua bellezza nel trailer mostrato.

Contenuti interessanti, ma ancora nessuna release date: e l'andazzo non pare cambiare con ***Control***, nuovo titolo di **Remedy** e **505 Games**, di cui vediamo due minuti tra cinematiche e brevissimi scampoli di gameplay. Il titolo dovrebbe uscire nel **2019** (e, di questi tempi, il condizionale è ormai d'obbligo).

La conferenza continua mandando a schermo colori scuri, colorandoli di rosso gore, ed è il momento del rispolvero di un'altra IP: torna ***Resident Evil 2***, e stavolta sappiamo quando, il **25 gennaio 2019**.

Il colore si accende con il trailer successivo, **Trover Saves the Universe** sviluppato da **Squanch Games** in collaborazione con il creatore di **Rick and Morty**, **Justin Roland**. Pur avvalendosi di una grafica animata in 3D, lo stile dei personaggi è inconfondibile, dalla bocca del personaggio principale immerso in una vasca al tratto umoristico che rimanda alla nota serie animata, oltre al doppiatore dello stesso Morty che dà voce al personaggio viola dagli occhi rosso-blu in chiusura del trailer.

Un'IP nella quale è chiaro tutti credano all'E3 è **Kingdom Hearts**, il cui trailer compare anche in questa conferenza: a differenza della [conferenza Square Enix](#), stavolta vediamo un trailer del tutto nuovo, che vede comparire Jack Sparrow e altri personaggi de **I Pirati dei Caraibi**, franchise di proprietà Disney, e varie sequenze sono dedicate agli scenari navali; al termine del video c'è spazio anche per l'annuncio di un **All-in-One Package** in esclusiva PS4 che comprende i capitoli **I.5+II.5, II.8 e III**.

Arriva quindi uno dei momenti più attesi in assoluto della serata, quello di **Hideo Kojima** e del suo **Death Stranding**: anche stavolta abbiamo un lungo trailer dove il **Decima Engine** dà il meglio di sé in un susseguirsi di spazi aperti, chiaroscuri e paesaggi dal fortissimo potere suggestivo. Emergono alcuni elementi di quello che è il lore del gioco, che il protagonista, **Sam** (interpretato da **Norman Reedus**), gravato dal compito di "portatore di corpi" (neonati, per lo più, ma vi è una sequenza con quello che pare chiaramente essere un corpo adulto avvolto in un lenzuolo bianco), emerge un rapporto non lineare con la memoria, e pare corroborarsi l'idea della presenza di più dimensioni, ma è ancora troppo poco per delineare anche vagamente un setting narrativo che si preannuncia davvero complesso.

Il trailer successivo è una vera sorpresa: spuntano i nomi di **Koei Tecmo** e **Team Ninja**, ed è subito **Nioh 2**. Non si sa ancora molto data la brevità del video ma è certamente un ritorno ben accolto da tutti i giocatori.

Altro momento attesissimo è quello di **Spider-Man**, con un altro trailer sospeso tra cinematiche e gameplay mozzafiato, dinamico, con un combat system che richiama i Batman di Rocksteady ma diversamente elaborato, più esplosivo e adatto alle caratteristiche dell'Uomo Ragno: purtroppo anche qui niente release date e, se questo ci pareva accettabile, per le precedenti IP, su questo titolo **Insomniac Games** lavora ormai da un po' e risulta poco comprensibile la mancanza di un orizzonte d'attesa anche generico.

Una conferenza compatta e alquanto contenuta quella di Sony quest'anno, che ha scelto di porre l'accento su quattro importanti IP molto attese dai giocatori: certo lascia perplessi la scarsità di release date (davvero pochissime) e la totale assenza di **Days Gone**, titolo sul quale ci si aspettava qualche contenuto in più, vista la prossima uscita a febbraio 2019. Molto è rimandato di certo alla **Gamescom** di agosto, ma Sony dovrà tenere a mente la risposta da dare a [Microsoft, che a questo E3 ha offerto una conferenza](#) ricca di contenuti e dalla quale è emerso un chiaro messaggio riguardo il futuro.

La concorrenza non è finita, e Sony, se vuole restare sulla cresta, deve certamente impegnarsi di più.

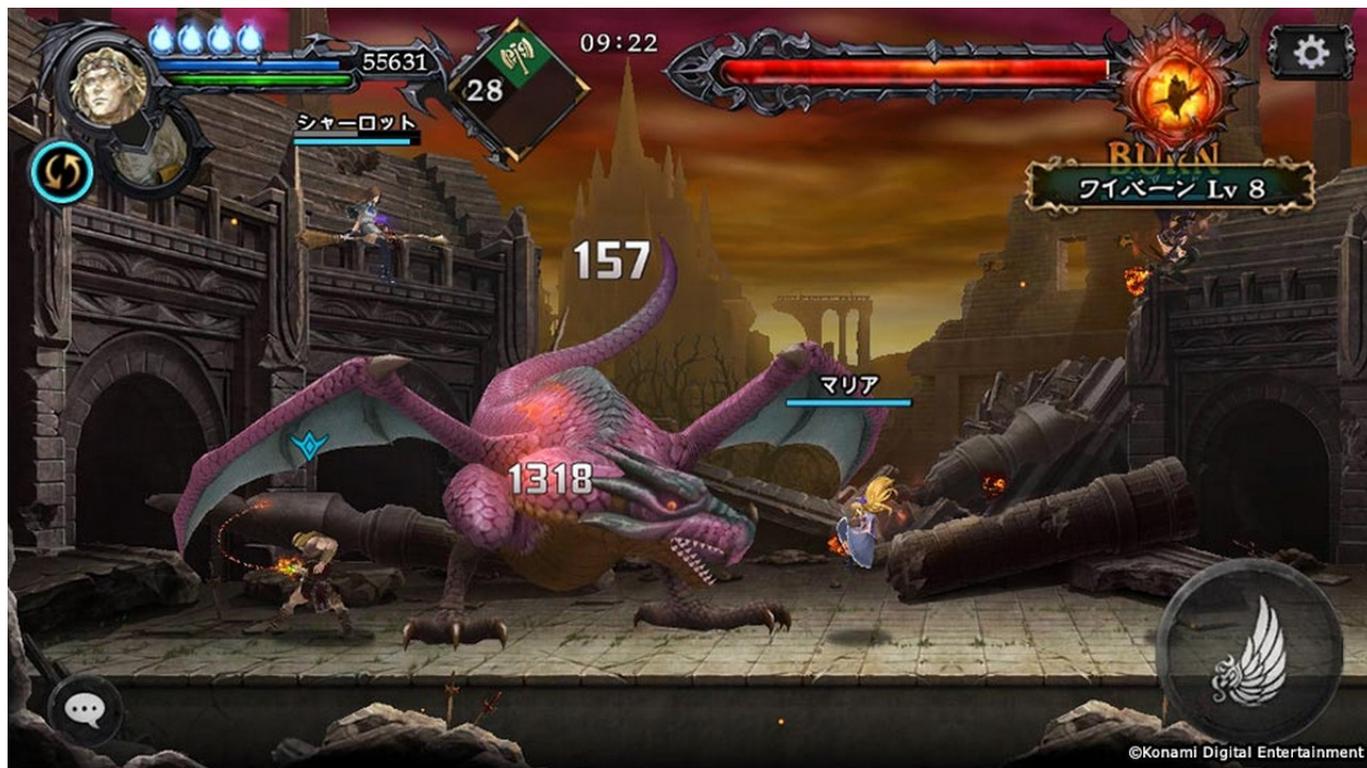
---

## Castlevania: Grimoire of Souls per iOS. I perché di tali scelte

**Konami** ha fatto un po' di fatica da quando **Hideo Kojima** ha lasciato la compagnia che ha dato i natali al suo ***Metal Gear*** e altre popolarissime serie come ***Contra***, ***Ganbare Goemon*** e ***Silent Hill***; sono diversi anni ormai che il popolarissimo developer cerca di trovare una propria identità all'interno della scena videoludica. In fondo, si fa viva quando c'è da lanciare qualche nuova IP come il recentissimo ***Metal Gear Survival*** o l'annuale ***Pro Evolution Soccer*** anche se, specialmente per i fatti relativi al licenziamento di **Kojima**, non sembrano entusiasmare mai i fan. A ogni modo non è che lo storico developer non abbia titoli da sfornare o non sia pronto per un ritorno in grande stile: i fan ebbero un barlume di speranza quando, nel 2015, **Konami** lanciò un sondaggio che chiedeva agli utenti quali fossero i titoli che più conoscevano e, un primo risultato si vide con l'uscita di ***Super Bomberman R*** per **Nintendo Switch**, un titolo addirittura ripescato dalle IP di **Hudson Soft** (compagnia che **Konami** comprò nel 2012).

In questi giorni è apparso un nuovo probabile frutto di quel sondaggio, il ritorno di una delle saghe più amate di sempre: ***Castlevania: Grimoire of Souls***. La popolare saga degli ammazza-vampiri è in stallo da ***Castlevania: Lords of Shadows 2***, un bel gioco ma che, come i precedenti ***Lords of Shadows*** e ***Lords of Shadows: Mirror of Fate***, portò la saga in acque sconosciute. **Koji Igarashi**, lo storico direttore che diresse la saga dopo il leggendario ***Symphony of the Night***, lasciò **Konami** perché contrario alla loro decisione di metterlo dietro allo sviluppo di titoli mobile distogliendolo, se non altro, dalla sua visione di ***Castlevania*** in favore di **MercurySteam** (gli sviluppatori dietro agli ultimi tre capitoli della saga) che non vedeva di buon occhio.

D'allora **Igarashi**, similmente a **Keiji Inafune** quando lasciò **Capcom**, lanciò uno dei **kickstarter** più efficaci della storia, indirizzato verso la creazione di ***Bloodstained: Ritual of the Night***, con l'obiettivo finale di 500.000 dollari; raggiunse 5 milioni in pochissimo tempo e si aspetta il suo rilascio in questo 2018. **Konami**, visto anche l'interesse dei fan verso il titolo indipendente di **Igarashi**, ha sicuramente pensato bene di produrre e annunciare ***Castlevania: Grimoire of Souls*** (un po' come ha fatto **Capcom** con l'annuncio di ***Mega Man 11***, giusto per offrire un'alternativa al malandato ***Mighty No. 9***), annuncio che è stato in grado di far tremare la terra per una frazione di secondo. Anche se le immagini mostrano molti personaggi cari alla saga, un art-style tradizionale, una grafica 2.5D e, uno "story mode" con la possibilità di un multiplayer in cooperativa (simile forse a quella già vista in ***Castlevania: Harmony of Despair***), **Konami** ha comunque - e decisamente - smorzato l'entusiasmo generale, annunciando il rilascio per dispositivi **iOS**. I prodotti **Apple**, anche se non pensati appositamente per il gaming, sono ottimi dispositivi in grado di restituire un'azione di tutto rispetto, ma è chiaro che quando si pensa a titoli classici come questi non è la prima piattaforma che viene in mente ai giocatori; dunque, perché questa scelta?



È probabile che **Konami** non voglia semplicemente lanciare titoli per l'utenza che conosce e desidera ancora dei nuovi **Castlevania** ma, da quel che sembra, una mossa del genere evidenzia la volontà di raggiungere più giocatori possibili. Ogni persona fisica con un cellulare, in fondo, è un potenziale giocatore e, in un'epoca in cui il mercato cinese si apre verso il gaming, in grado di diventare in pochissimo tempo leader nel settore, è chiaro che **Konami** voglia ricavarci uno spazio in questo nuovo scenario rinnovando, nel processo, la sua immagine; se non altro, anche se non nel modo in cui potremmo pensare, **Konami** è stata molto presente nella scena mobile in questi ultimi anni ed è possibile che il loro *core business* si stia spostando piano piano in quel determinato settore. Può dunque essere che **Castlevania: Grimoire of Souls** non sia "il loro **Mega Man 11**" poiché non vogliono semplicemente consegnare qualcosa ai fan della saga storica ma anche far conoscere la saga a chi non l'ha mai presa in considerazione, soprattutto in un paese come la **Cina** in cui le saghe classiche sono semi-sconosciute.

Tuttavia, **Konami** sa ancora che i giocatori che vogliono un loro ritorno in pompa magna si trovano principalmente fuori dalla scena mobile ed è per questo che titoli come **Metal Gear Survive** e **Super Bomberman R** non sono mancati, assenti nell'**App Store** e **Google Play** e che probabilmente, mai ci saranno. Gli **iPhone** e gli **iPad** non sono le "migliori console di gioco" (anche se i comandi su touch screen possono essere quasi sempre sostituiti da un bel controller fisico bluetooth) ma ciò non significa che non potremmo vedere questo titolo in altre piattaforme. **Nintendo Switch**, per esempio, ha accolto positivamente molti titoli già presenti su mobile (come [Sparkle 2](#)) e il processo contrario non è neppure un'assurdità al giorno d'oggi (basti pensare alle versioni mobile di **Minecraft** o [Playerunknown's Battleground](#)). Ci sono ancora pochissime informazioni su questo nuovo titolo **Konami**: anche se stiamo parlando di un titolo **mobile**, le immagini sembrano promettere bene (ricordando molto **Castlevania: The Dracula X Chronicles** per **PSP**) e il solo fatto di rivedere **Simon Belmont**, **Alucard**, **Soma Cruz**, **Charlotte** e **Shanoa** e altri, scartando così lo stile e i personaggi dell'universo alternativo di **Lords of Shadows**, è certamente un buon punto a loro favore.

Qualsiasi saranno le scelte di **Konami**, tuttavia, sappiamo che queste non saranno mai fatte senza logica e se hanno deciso di puntare su **mobile** avranno certamente dati di mercato a supporto delle loro azioni anche se, comunque, non esclude a prescindere un rilascio per **console** o **PC** più in là. Ci

auguriamo, inoltre, che questo non sia l'ultimo revival delle saghe storiche **Konami** e che potremo presto vedere presto dei nuovi **Contra**, **Gradius**, **Ganbare Goemon**, **Zone of the Enders** o **Suikoden** su **console**, **PC** o **mobile** (tutto pur di poterli rigiocare).



## [Vendite e profitti in crescita per Konami](#)

Nei nove mesi precedenti al 31 dicembre 2017, **Konami** ha registrato un incremento delle vendite e dei profitti del **30,2%**, pari a **354 milioni di dollari**. Allo stesso tempo, i ricavi sono saliti del **9%**, che equivale a **1,6 miliardi di dollari**. La divisione **Digital Entertainment** ha registrato sia la crescita più elevata, sia i ricavi più alti con un aumento del **21,7%** (**825 milioni di dollari**), percentuale che è stata confrontata con quelle delle altre divisioni che hanno riportato un aumento pari a **457 milioni di dollari** per la divisione **Health and Fitness**, **190 milioni di dollari** per la divisione **Games and System**, e altri **190 milioni di dollari** per la divisione **Amusement**.

I profitti della Digital Entertainment sono globalmente aumentati del **21,9%** (273 milioni di dollari) in un anno, una percentuale che ha fatto impallidire tutte le altre divisioni dell'azienda. **Konami** ha voluto sottolineare il grandioso successo ottenuto dal settore **mobile**, attribuendolo a grandi titoli come **Winning Eleven Card Collection** e a importanti aggiornamenti per **PES 2018**, che ha registrato ben 80 milioni di download; segue **Yu-Gi-Oh Duel Links** con i suoi 60 milioni di download e altri famosi titoli come **Professional Baseball Spirits A** e **Jikkyou Pawafuru Puroyaku**.

Nonostante gli alti numeri registrati, si presentano dei cali nelle previsioni sulle entrate annuali previste, passando da 2,3 a 2 miliardi di dollari; fortunatamente non si può dire lo stesso dei profitti annuali previsti che crescono invece da 368 a 414 miliardi di dollari. Ci si aspetta una leggera

crescita per la divisione Games and System, che passerebbe da 1,08 a 1,1 miliardi di dollari, con un guadagno annuale del **14,4%**. Per tutte le altre divisioni ci si aspetta invece un leggero calo. Konami ha confermato l'apertura di una nuova filiale a **Bangkok**, con l'obiettivo di sviluppare una struttura di vendita dedicata al mercato del sud-est asiatico dove si è visto un grande incremento dell'economia.

**Konami** pubblicherà a febbraio ***Metal Gear Survive***, che diverrà il primo titolo pubblicato dopo l'abbandono di **Hideo Kojima** verso la società nipponica.

---

## [Novità per Death Stranding in arrivo per il 2018](#)

**Hideo Kojima**, creatore della magnifica saga di ***Metal Gear***, non ha ancora rivelato molti dettagli riguardanti ***Death Stranding***, ma pare abbia intenzione di rimediare nel corso del 2018. Durante un'intervista rilasciata alla rivista giapponese **Dengeki PlayStation**, il game designer giapponese ha infatti dichiarato:

«**Lo sviluppo di Death Stranding sta andando talmente bene che Sony ci ha detto: "Non abbiamo mai visto un titolo creato ad un ritmo così veloce". Stiamo pianificando un annuncio che sorprenderà ulteriormente tutti nel 2018.**»

Ciò che ci chiediamo adesso è cosa siano queste novità, magari un gameplay, o un lancio a sorpresa?



---



Metal Gear Survive will launch on 20th Feb 2018 in the US + 22nd Feb 2018 in EU. You can pre-order now! [#MGSurvive](#) <https://t.co/dDsdAVnS3G> [pic.twitter.com/WcMBvTP2vB](https://pic.twitter.com/WcMBvTP2vB)

— METAL GEAR OFFICIAL (@Metalgear) [October 25, 2017](#)

Chiunque lo pre-ordinerà riceverà il **Survival Pack**, al cui interno troveremo quattro armi placcate in oro tra cui un machete e una lancia, due esultanze, quattro sciarpe di sopravvivenza nei colori verde, rosa, azzurro e argento, la skin facciale “**Kabuki**“, la scatola “**The Orange**” e una targhetta della base madre. **Metal Gear Survive** è il primo gioco di **Konami** da quando **Hideo Kojima** ha deciso di separarvisi. Un gioco molto diverso dai precedenti la cui storia è ambientata in una realtà alternativa agli eventi di **Metal Gear Solid V: Ground Zeroes**, in cui dovremmo affrontare una quantità di zombie che **Kojima** trovava strana. Sarà presente anche un **multiplayer co-op** su **PS4**, **Xbox One** e **PC**.

