

GamePodcast #9 - Dalla quarantena, all'E3 fino a Ori and the Will of the Wisp

Inizia una nuova stagione, in questo nuovo e strano anno. Nella puntata di oggi:

- I nostri consigli per passare la quarantena all'insegna del gaming;
- La rubrica di **Gero Micciché (Gameloft)**: GameJam e *Covid 19 - The Final Disease*;
- E3 cancellato: è la morte delle conferenze così come le conosciamo?;
- Recensione di *Ori and the Will of the Wisp*.

Tutto questo in compagnia di **Marcello Ribuffo**, **Gabriele Sciaratta** e **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>

A metà della guerra: come attrarre nuovi giocatori?

Siamo in un periodo in cui gran parte dei giocatori più assidui hanno già operato una scelta: chi ha optato per **Playstation 4**, chi per **Xbox One** e chi per **Nintendo Switch**, senza contare quei tanti giocatori che hanno saltato la console per l'acquisto di un **PC**. Le tre grandi case produttrici stanno facendo di tutto per amplificare le utenze delle loro rispettive stazioni di gioco, abbassando i prezzi e cercando di portare nuovi titoliche possano attrarre l'utente medio.

Microsoft non ha iniziato questa generazione col piede giusto e la strategia di marketing, nonché alcune scelte azzardate come l'obbligatorietà di **Kinect**, gli si è rivolta contro; al volgere di una nuova generazione è fondamentale che l'utenza della precedente passi alla nuova. **Switch** si trova in una posizione diversa rispetto a **PS4** e **Xbox One**, sia perché è l'ultima arrivata, sia per la sua natura ibrida; **Nintendo Labo** è il chiaro segno che la storica compagnia giapponese sta tentando di andare oltre gli storici utenti, la cui media oscilla fra i 25 e i 40 anni, e attirare a sé nuovo pubblico. **Switch** sarà certamente arrivata tardi ma sta riuscendo a ritagliarsi uno spazio nelle case degli giocatori che già possiedono **PS4** o **Xbox One** come seconda console.

Arrivati a questo punto nel mercato gli utenti sono diversissimi gli utenti, tutti con bisogni e storie diverse: quelli che hanno acquistato una console al lancio e sono in cerca di una seconda console, bambini che finora si sono arrangiati con le console della generazione precedente, *casual gamer* che vogliono comunque trovare un modo comodo e moderno per poter giocare a **Call of Duty**, **FIFA** o **Madden** di tanto in tanto... Esistono poi diversi modi per appellarsi a queste fasce di pubblico e per farlo bisogna prendere in considerazione dei punti fondamentali.



Fascia di prezzo

I soldi non fanno la felicità ma averli è necessario per considerare l'acquisto di una console! Per questo un buon prezzo è una delle chiavi per attirare nuovi utenti all'acquisto di un nuovo dispositivo. Per quanto **PS4 Pro** e **Xbox One X** sono i combattenti di un match senza esclusione di colpi, le vere protagoniste sono le console slim e ridisegnate, solitamente in *bundle* con qualche gioco particolare, che aprono la porta ai giocatori più squattrinati. **Nintendo** si trova in una posizione diversa in quanto, essendo la console più recente sul mercato, sta tentando di mantenere il prezzo di lancio il più a lungo possibile, dando agli utenti un nuovo modo di giocare; si sa, **Nintendo** è da sempre un brand che riesce ad attirare a sé hardcore gamer e famiglie e, **Switch** ci sta decisamente riuscendo.



Software per un pubblico più ampio

Siamo stati tutti testimoni del fatto che **Nintendo Wii** e i popolarissimi **Wii Sport**, **Wii Fit**, **Wii Music** e molti altri abbiano avvicinato giocatori mai presi in considerazione. **Sony**, che in passato era riuscita nell'impresa grazie a titoli come **Buzz** e **EyeToy**, a oggi sta faticando a ritagliarsi una fetta in questo mercato e ci sta provando tramite l'iniziativa **PlayLink**; anche se questi titoli si rivolgono potenzialmente a qualsiasi persona con uno smartphone, è improbabile che **Sony** indirizzi questa fascia di mercato verso l'acquisto di una console per piccoli titoli digitali, che dunque non godono di una buona visibilità. Certo, sono dei titoli molto divertenti ma probabilmente questi titoli non hanno certamente lo stesso appeal di titoli come **Singstar**.

Tuttavia, è da notare che **Sony** è la compagnia con la più ampia fascia di pubblico e dunque è quella che più si sta mettendo in gioco per soddisfare i giocatori più svariati: hanno potuto sviluppare titoli esclusivi sia per i giocatori più casual, come il remake di **Ratchet & Clank**, la serie dei titoli **PlayLink**, i svariati titoli **VR**, i giochi di baseball **MLB**, sia per gamer più indirizzati verso generi specifici con titoli come **Gran Turismo Sport**, **God of War**, **Horizon: Zero Dawn** e **The Last Guardian**. Di certo **Sony** conta di più su titoli come questi ultimi ma il fatto di non lasciare indietro i giocatori più casual, e il fatto che queste siano esclusive **PS4**, è certamente un loro punto a favore.



E Nintendo Labo?

Tanti sono stati quelli che hanno visto con scetticismo la nuova mossa **Nintendo** quanti quelli che ne sono rimasti affascinati. Molti genitori potrebbero vedere in Labo una vera e propria fregatura e potrebbero essere molto scoraggiati a comprare essenzialmente dei pezzi di cartone molto costosi. Tante volte si tende a vedere **Nintendo** come una compagnia di giocattoli, intenti a consegnare il “giocattolo dell’anno”, e il **NES mini** ne è la prova; **Nintendo Labo** sicuramente non sarà da meno e con quasi certezza vedremo presto, magari il prossimo Natale, le vetrine dei negozi colme di questi stravaganti giochi/accessori. Quello a cui punta **Nintendo** è far sentire la propria presenza sul mercato, essere dappertutto per poter attirare l’attenzione di giocatori e non e spingerli verso l’acquisto di **Switch** e **Labo**. Il vero problema però sarà convincere i genitori a comprare questa nuova stravaganza, specialmente in combinazione con **Switch**; se i prezzi rimarranno gli stessi allora sarà molto difficile che i bambini troveranno **Nintendo Labo** e **Switch** sotto l’albero di natale.



[Paris Games Week 2017: i momenti migliori della conferenza Sony](#)

Ieri Parigi ha ospitato la conferenza stampa **Sony** alla **Paris Games Week**, durante la quale l'azienda ha rivelato molte sorprese. Lo spettacolo ha avuto un ottimo inizio con il reveal del prossimo gioco di **Sucker Punch**, **Ghost of Tsushima**. Dopo aver visitato le città americane con la serie **InFamous**, lo studio si concentra ora verso il Giappone feudale, un tema che in passato ha spesso avuto successo per gli sviluppatori di videogiochi. Il giocatore giocherà come samurai nel 1274 sull'isola giapponese di Tsushima, e anche se non abbiamo visto il gameplay, l'atmosfera sembra molto promettente.

Dopo questa sorpresa **Jim Ryan**, CEO di **PlayStation Europe**, è salito sul palco per lodare i meriti della **PS4**. Parlando di quanto sia orgoglioso dei 100 giochi **VR** compatibili che hanno ora in offerta, ha anche evidenziato i numeri di vendita elevati sia per la versione PS4 che per la versione **Pro** e per il successo dell'applicazione **Play Link**.

È stato allora il momento di scoprire **Concrete Genie**. Il gioco ci mette nei panni di un adolescente che tiene un pennello con abilità straordinarie. Il suo obiettivo è semplicemente quello di illuminare la città, dipingendo bei paesaggi giapponesi e divertenti creature, come i maxi mostri che prendono vita davanti i nostri occhi. Il titolo ha un tocco artistico che è un incrocio tra **Life is Strange** e **Tron** (alcuni potrebbero dire **Okami**).

Senza alcuna transizione, seguì un trailer di **Erica**, un gioco narrativo in cui si dovrà scegliere il proprio destino come si farebbe in titolo di **Quantum Dream**. Riproducibile con l'applicazione PlayLink, si dovrà passare tra le schermate dello smartphone al proprio televisore.

Subito dopo è arrivato un **medley** di 16 giochi VR, tra cui i seguenti:

- **Ace Combat 7**
- **Resident Evil VII Gold Edition**
- **Rec Room**
- **Moss**
- **Apex Construct**
- **Bow to Blood**
- **League of war VR arena**
- **Stifeld**
- **Vector Sprint**
- **Smash Hit**
- **Star child**
- **Transference**
- **Ultra Wings**
- **Dead Angry**
- **Eden Tomorrow**
- **Monster of deep FFXV**

Dopo questa successione epilettica di giochi, il titolo VR è stato presentato in dettaglio: **Blood and Truth**. In questo gioco si dovranno usare le armi per farsi strada attraverso un'universo pieno di mob da uccidere.

Poi è arrivata **Ubisoft** con l'annuncio di una modalità co-op per il suo futuro gioco previsto per il 27 febbraio, **Far Cry 5**.

L'espansione di **Destiny 2** del 5 dicembre è stato dato anche un nuovo trailer, come il DLC **The Curse of Osiris** vi invierà a Mercury alla ricerca del custode caduto Osiris

Abbiamo poi visto un trailer per **Monster Hunter: World**, e vi sarà anche **Aloy**, l'eroina di **Horizon Zero Dawn**.

Per quanto riguarda le grandi produzioni previste in pochi giorni, **Call of Duty: World War II** ci ha dato un grande trailer della **Battle of Carentan**, mentre **Star Wars Battlefront II** ha mostrato la sua modalità di storia.

Spider-Man ha mostrato un lato più narrativo del gioco con un trailer incentrato sulla storia, come pure le animazioni e le immagini impressionanti.

Detroit: Become Human, il gioco fortemente anticipato di **David Cage**, ha anche presentato una nuova fase di gioco. Ancora una volta il suo sistema di scelta dinamica è servito insieme ad una storia intensa e profonda.

Dopo una breve sequenza di gameplay riguardo **God of War 4** e un trailer per il prossimo DLC di **Horizon Zero Dawn**, appare **Shadow of the Colossus**. La remaster del capolavoro di **Fumito Ueda** sembra incredibile come sempre, e il nuovo trailer lo mette in evidenza.

Sony ha chiaramente salvato per ultimo il suo jolly: **The Last Of Us Part II**, che ha ricevuto un trailer grintoso e brutale per chiudere lo spettacolo.

Qual'è stato il vostro trailer preferito ? Fatecelo sapere nei commenti !

[Horizon Zero Dawn: The Frozen Wilds: svelata la data di uscita](#)

È stata annunciata la data di uscita di *Horizon Zero Dawn: The Frozen Wilds*, primo **DLC** della nuova IP, esclusiva PlayStation 4, prodotta da **Guerrilla Games**.

L'espansione uscirà il **7 novembre 2017**, ma ancora, dall'E3 di Los Angeles, non sono stati forniti molti dettagli, tranne che questo DLC amplierà il mondo di gioco, aggiungendo una nuova area, e che ci saranno nuove minacce da affrontare e nuovi misteri.

Per saperne di più, con molta probabilità dovremmo aspettare il **Gamescom di Colonia**.

[La nuova esclusiva Microsoft potrebbe essere in stile Horizon: Zero Dawn](#)

I principali annunci di lavoro oggi passano da LinkedIn, e il mondo videoludico non fa eccezione; e quando si tratta di tecnici qualificati gli annunci lavorativi nel settore sono spesso forieri di un titolo work in progress. E pare proprio lasciare pochi dubbi l'annuncio dell'Head of Recruitment di Microsoft, Sandor Roberts, il quale scrive che a Redmond un Lead Environment Artist per un titolo nextgen tripla A in pieno stile Horizon: Zero Dawn.



Sandor Roberts



Head of Recruitment (3d Graphics, Games & VFX) sandor@g-3d.co.uk 07725559652
2mo

Looking for Lead Environment Artist for Microsoft AAA Nextgen Title...

Style: similar to Horizon Zero Dawn

contact: sandor@g-3d.co.uk

3 Likes

Like Comment Share

L'ultimo titolo di **Guerrilla Games** sembra aver già lasciato il segno nel mercato videoludico e, considerando anche le [dichiarazioni rilasciate al Telegraph da Shawn Layden](#), secondo il quale il marchio *Horizon: Zero Dawn* ci accompagnerà per lungo tempo, possiamo ormai affermare con una

certa sicurezza che la storia di **Aloy** è già entrata di diritto nell'Olimpo dei videogame più rilevanti di sempre.

[La saga di Horizon: Zero Dawn avrà un sequel](#)

Durante [un'intervista rilasciata al Telegraph](#), il Presidente e CEO di Sony Interactive Entertainment America, **Shawn Layden**, ha tracciato un personale resoconto dell'E3, parlato di **Death Stranding**, affermando di averlo già provato in anteprima, e di tanto altro riguardo il futuro del console gaming e di Playstation. In particolare, a spiccare è stata la seguente affermazione:

*«The reception for the game has been fantastic. [Guerrilla Games head honcho] **Herman Hulst** has got a very keen mind on where he wants to take Horizon and what the roadmap is - and that roadmap is expressed in multiple years. I think we'll be in the Horizon business for a long time.»*

Traduzione:

*«L'accoglienza nei confronti del gioco è stata fantastica. **Herman Hulst** ha bene in mente dove vuole condurre Horizon e quale sia il tracciato, e questo sentiero comprende molti anni a venire. Penso che investiremo in Horizon a lungo»*

Risulta chiaro come Sony abbia intenzione di mantenere vivo il brand e di non fermarsi al DLC di *Horizon: Zero Dawn* recentemente annunciato, *The Frozen Wilds*. Una buona notizia per tutti i fan di Aloy.

[Speciale E3- Annunciato il DLC di Horizon Zero Dawn](#)

Appena annunciato il nuovo DLC di **Horizon Zero Dawn** che si intitola: **The Frozen Wilds**, continuerà la trama lasciata in sospeso nel gioco e uscirà entro la fine dell'anno.

Horizon Zero Dawn

Horizon Zero Dawn è un rpg-action prodotto da **Guerrilla Games**, che ha richiesto 5 anni di sviluppo ed è stato pubblicato da **Sony Computer Entertainment** in esclusiva Playstation 4. È stato presentato all'**E3** 2015. La data di uscita in Nord America era prevista per il 28 febbraio 2017 e il 1º marzo in Europa.



L'ambientazione temporale del gioco è il **3000 d.C.**, in uno scenario post apocalittico dominato da macchine dalle forme animalesche in lotta con quel che rimane della civiltà umana, ormai quasi estinta e riunita in piccole tribù. Il gioco racconta la storia di una ragazzina di nome **Aloy** che viene "adottata" da un emarginato di nome **Rost**. Gli emarginati sono dei "paria", esseri umani esiliati e quindi respinti dalle tribù. Aloy è alla ricerca delle proprie origini che solo le matriarche della tribù possono rivelarle, ma non prima di aver superato la prova per diventare un "audace". Decide perciò di allenarsi duramente per superare una prova tenuta dai "Nora", superata la quale Aloy inizierà la propria avventura.

Mark Norris durante un'intervista ha rilasciato un'affermazione riguardante la trama, dicendo che nel videogame la storia di Aloy insieme a quella del mondo raccontato in *Horizon Zero Dawn*, fatto da tribù, macchine e numerosi elementi all'interno delle *quest*.

La durata complessiva della storia è di circa 20/30 ore, e aggiungendo le quest secondarie e i contenuti opzionali, si possono anche raggiungere oltre le 50 ore di gioco.



Horizon Zero Dawn è un open world dalla grafica spazzante, nel quale i giocatori potranno muoversi su tre principali zone: foreste, deserto e una distesa di montagne ghiacciate. Questi ecosistemi sono abitati da macchine di diverso tipo (verrebbe da dire “razza”, data la natura zoomorfa dei robot che Aloy si trova ad affrontare), contro le quali si avranno a disposizione varie tipologie di armi, dall’arco con vari tipi di frecce (dalle incendiarie alle elettriche), alla lancia passando per le bombe. Il commercio è basato sul baratto: una volta distrutte, le macchine lasceranno alcuni *loot*.

In *HZD* è presente, tra i vari elementi rpg, anche un **albero delle abilità** in cui selezionare potenziamenti per Aloy che si sbloccheranno con l’avanzare del suo livello di esperienza e punti abilità e che ovviamente diventeranno permanenti. Sarà importante incrementarne alcune per il buon esito di alcune missioni. *HZD* ci permette di scegliere tre tipi di gameplay, soprattutto determinati da come sceglieremo di sviluppare il nostro albero delle abilità: action, stealth e farmer.

Il *crafting* è un aspetto fondamentale del gioco: si hanno a disposizione diverse tipologie di oggetti che potranno essere creati nel corso della storia e si otterranno dalla combinazione di risorse di vario tipo che potremo trovare in natura (rami, pezzi di macchine, etc...). Farmare il più possibile durante la nostra avventura diventerà dunque importante per ottenere vari oggetti utili nel gioco. Abilità come il **“creatore di munizioni”**, che permette ad Aloy di creare, appunto, un maggior numero di munizioni per le sue armi con la stessa quantità di risorse, diventerà un vantaggio non da poco con l’avanzare della difficoltà dei nemici.

Uccidendo nemici, animali o semplicemente andando in giro per la vastissima mappa, potremmo trovare diverse risorse. Un’altra abilità che può venirci in aiuto sono lo **“sciacallo”** e lo **“sciacallo+”**, che permettono ad Aloy di aumentare il *loot* ottenuto. Con l’ausilio del “focus” si possono identificare specificate componenti da colpire per ottenere il *loot* senza uccidere i nemici. Il **focus** è un oggetto molto utile, quasi indispensabile, che permette di riconoscere e individuare oggetti, macchine e i rispettivi punti deboli. Il suo utilizzo è fondamentale per la riuscita di alcune missioni stealth, grazie alla possibilità di visualizzare i percorsi che effettueranno le macchine nemiche.



Altro elemento del gioco estremamente utile è l'**override**, che Aloy potrà utilizzare su ogni macchina presente nella storia, permettendole di trasformarla in un'utile alleata. Per eseguire l'override su tutte le macchine si deve prima eseguire un override sui Calderoni; ogni calderone dà la possibilità ad Aloy di eseguire l'override su altri tipi di macchine.



Venendo un po' al lato grafico, *Horizon Zero Dawn* può essere giocato in 4k upscalato con 30fps su **PS4 PRO** e in 1080p 30fps su **PS4**.

Horizon Zero Dawn è stato programmato con il **Decima engine**, motore grafico creato dalla Guerrilla Games, il cui nome è stato rivelato solamente quando **Hideo Kojima** ha scelto questo engine per la sua prossima opera, **Death Stranding**.

Le capacità grafiche del Decima si sono evolute nel tempo, partendo da *Killzone Shadow Fall*. L'engine supporta un ampio range di caratteristiche, come il supporto per animazioni ricche e un sottosistema audio avanzato. È un motore grafico che sembra essere uno dei più semplici e al contempo potenti engine disponibili fino ad oggi, tanto che Hideo Kojima ha dichiarato durante un'intervista di ritenere la tecnologia utilizzata da Guerrilla Games "in tutt'altra categoria rispetto alla concorrenza", e questo si vedrebbe proprio in *Horizon Zero Dawn*, nel quale lo sviluppatore ha compiuto un lavoro di dettaglio dal punto di vista visivo che il game designer giapponese non ha esitato a definire "sorprendente".

Pur risultando eccelso il lavoro grafico, non dobbiamo però trascurare il comparto sonoro di *Horizon Zero Dawn*, curato dal supervisore musicale di Guerrilla Games, **Lucas Van Tol**, già sound designer dei vari *Killzone 2*, *Killzone 3*, *Killzone: Shadow Fall*.

Le musiche sono nate dalla collaborazione tra i compositori **Niels van der Leest**, **Joris de Man** e **The Flight** (duo formato da Alexis Smith e Joe Henson) e lo stesso Lucas.

La colonna sonora risulta ben studiata e molto adatta a ogni fase di gioco, riuscendo a caricare emotivamente le sequenze durante i combattimenti e a rilassare il giocatore anche dopo una dura battaglia.

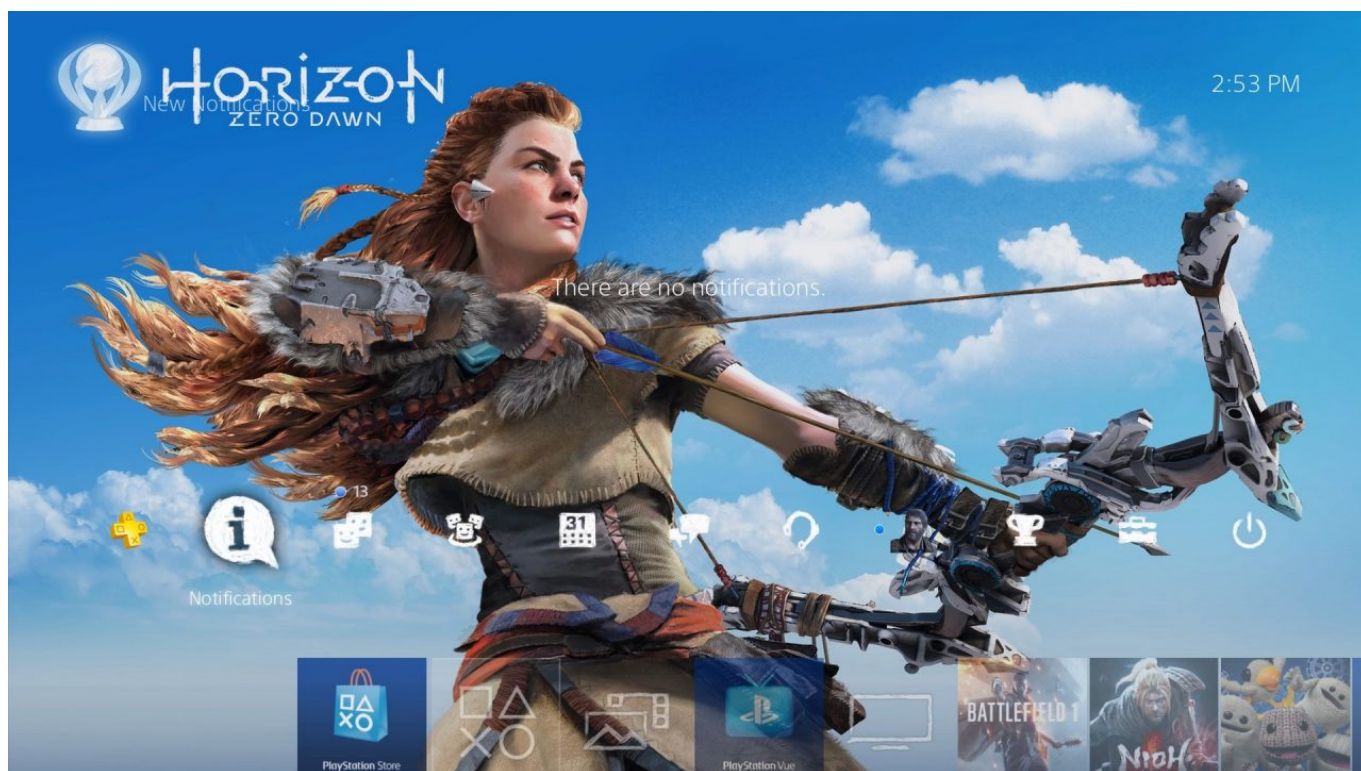
Horizon Zero Dawn ha ricevuto pareri molto positivi nel mondo videoludico, e non possiamo che trovarci d'accordo. L'architettura di un open-world così vasto e complesso, una storia che, seppur non molto elaborata, risulta comunque gradevolmente curata, una grafica di altissimo livello, meccaniche di combattimento ben studiate, design dei personaggi accattivante e, *last but not least*, il personaggio principale, Aloy, eroina di carattere e con personalità di spessore, che potrebbe diventare un personaggio iconico per la Sony. Anche **CD Projekt RED**, creatrice della saga **The Witcher**, si è congratulata con **Guerrilla Games**, pubblicando sul proprio Twitter un artwork che raffigura **Geralt Di Rivia** e **Aloy** nell'atto di darsi il cinque.



Guerrilla Games, per tutta risposta, ha pubblicato sul proprio profilo Twitter un disegno che raffigura i due eroi durante una competizione amichevole.



A chi platerà il gioco, la **Sony** ha riservato un codice regalo per sbloccherà un tema esclusivo per la PlayStation 4.



Attualmente **Guerrilla Games** starebbe lavorando sullo sviluppo di un DLC per **Horizon Zero Dawn** che espanderà la storia principale e ha già in programma un sequel. Non vediamo l'ora di giocarli e di raccontarvi anche quelli.

**Walter Galluzzo
Dario Gangi
Gabriele Tinaglia**