

Questo cross-play non s'ha da fare

«Questo matrimonio non s'ha da fare, né domani, né mai», era la minaccia proferita dai Bravi manzoniani al **Don Abbondio** de *I Promessi Sposi*. Il mondo videoludico odierno non poteva farsi mancare il suo **Don Rodrigo**, che oggi veste i panni di una Sony che mette il veto su un altro matrimonio, quello che sarebbe celebrato dal **cross-play tra PC e console**. Le ultime dichiarazioni del CEO della compagnia giapponese, **Kenichiro Yoshida**, le avete lette in molti, e vale ricordarle per rinfrescarsi la memoria:

«Il nostro pensiero sul cross-platform è sempre che Playstation 4 sia il miglior posto in cui giocare. Credo che *Fortnite* abbia scelto noi perché la nostra console offre la miglior esperienza possibile agli utenti. Abbiamo comunque altri giochi che sfruttano il cross-play con il PC e altri sistemi, e decidiamo in base a quale sistema offre la miglior esperienza per gli utenti: questo è il nostro modo di intendere il cross-platform.»



In sostanza, le parole di **Yoshida** suonano un po' come "guardateci: siamo i migliori e non abbiamo bisogno di nessuno". Dichiarazioni che vanno in netto contrasto, nei fatti, con tutto ciò che succede nel mondo videoludico odierno, e che sanno anche di leggera paraculata. Soprattutto considerando le lamentele di alcuni sviluppatori, come quelle di **Todd Howard**, direttore e produttore di alcune delle serie più famose di **Bethesda**, come *The Elder Scrolls* e *Fallout*: a proposito dell'imminente *Fallout 76*, Howard ha dichiarato:

«*Fallout 76* non avrà il supporto del cross-play. Ci piacerebbe, ma semplicemente non possiamo. Sony non è così disponibile come le altre»

Dichiarazioni simili a quelle rilasciate da **Andrew Wilson**, CEO di **Electronic Arts** a proposito di **Battlefield V**:

«Stiamo osservando il comportamento di alcuni giochi di successo, riguardo al gioco cross-platform, per esempio, *Fortnite*: riteniamo che un'interfaccia unica che permette ai giocatori PC di incontrarsi con gli utenti mobile, e quest'ultimi di poter giocare con gli utenti console sia una parte importantissima del nostro sviluppo per il futuro.»

Sono dello stesso avviso anche **Microsoft** e **Nintendo**: ha sorpreso in positivo il video pubblicato qualche mese fa, nel quale si vede un utente **Xbox One** giocare a **Minecraft** con un utente **Switch**. A tal proposito riportiamo le parole di **Reggie Fils-Aime**, COO di **Nintendo of America**:

«Ci sono compagnie, come la mia, che incoraggiano e permettono il cross-play. Ci sono degli sviluppatori che vogliono e richiedono il cross-play. Poi ci sono le altre compagnie: e quello che fanno riguarda solamente i possessori di quelle piattaforme. Noi non siamo così, ma è una nostra decisione. Noi siamo a favore del cross-play, altri no.»

In sintesi, al momento la situazione è questa: c'è **Sony**, barricata tra le sue stesse mura e che rilascia dichiarazioni alquanto discutibili, e poi c'è un intero mondo videoludico che spinge verso un cross-play totale tra tutte le piattaforme.

Secondo un ex sviluppatore della casa giapponese, **John Smedley**, la ragione della testardaggine di **Sony** a riguardo del cross-play è tutta da legare al fattore economico. Quasi come se negli **uffici di Minato** temessero un calo di popolarità e di vendite. Eppure, sotto questo punto di vista, non corrono nessun rischio: **Xbox One** è lontana, mentre **Switch**, nonostante un ottimo risultato di vendite, raggiungerebbe la base di **PlayStation 4** installate solamente nel 2020.

Personalmente, da utente pienamente a favore del cross-play, spero che **Sony** riveda il prima possibile le sue posizioni. Penso che si sia incaponita su delle posizioni anacronistiche, visto che tutto il mondo verte verso un futuro dove il cross-play e il cloud gaming saranno la normalità. Quanto sarebbe bello vivere il videogioco senza limitazioni di sorta? E senza mura a dividere le diverse utenze tra console e PC? La **console war**, con tutta la sua puerilità, verrebbe spazzata via e si aprirebbe, finalmente, un mondo dove tutti i sistemi siano interconnessi tra di loro.

Inoltre, a dirla tutta, se in termini numerici oggi Sony può aver ragione, e avvantaggiarsi di un profitto che a oggi si ridurrebbe (anche se in misura probabilmente marginale), c'è la solita miopia nel non vedere questa come un'opportunità: essere i più forti sul mercato significa anche non avvantaggiarsi totalmente della propria posizione dominante in vista di futuri vantaggi. A concedere il cross-play senza limiti, PlayStation oggi ne guadagnerebbe in immagine, ritornando a essere "**For the players**", in linea col motto di **PlayStation 4**.

Mi piace pensare alle parole di **Imagine** di **John Lennon**: «Imagine all the people sharing all the world». D'altronde, il videogioco è questo: condividere una passione e dei bei momenti in compagnia. Quindi, cara **Sony**, spero che un giorno ti unirai a noi in questo splendido girotondo di gamer che desiderano giocare in ogni luogo, in ogni momento e con qualunque piattaforma possiedano.

Del resto, se non sarai tu, sarà il mercato a volerlo. Per cui, scendi già adesso a giocare con noi!

Red Faction: Guerrilla Re-Mars-tered Edition - Comunisti su Marte

Sin dal 2001, la serie **Red Faction** non si è mai distinta particolarmente nel panorama videoludico, non solo a livello qualitativo ma soprattutto di vendite. Per ben quattro capitoli, i lavoratori di Marte hanno lottato per i propri diritti, portando in salsa fantascientifica la Rivoluzione d'Ottobre al suo compimento ultimo, anche se probabilmente **Karl Marx**, avrebbe sperato in esiti meno roboanti. Ha quindi incuriosito questa remastered, non dei primi capitoli ma del terzo, quel **Red Faction: Guerrilla** (2009) che nonostante qualche buona idea non riuscì a far breccia tra i videogiocatori. Che **THQ Nordic** stia tastando il terreno per un eventuale nuovo capitolo? Non c'è dato saperlo, ma il suo arrivo potrebbe segnare la svolta.

Zone of the Enders



Marte. Questo pianeta probabilmente è il nostro prossimo passo, ma già qualche scrittore si è portato avanti col lavoro, immaginando la nuova colonia umana come fonte di futuri problemi. L'indipendenza di Marte dalla Terra è stata trattata in così tante salse che non basterebbe questa recensione per elencarle tutte, eppure in questa terza versione di **Red Faction** possiamo trovare delle particolarità: nel 2075 parte la colonizzazione del Pianeta Rosso grazie alla **Ultor Corporation**

che, vedendo le risorse della Terra pian piano sparire, decide di sfruttare fino al midollo la nuova colonia. Dopo un processo di terraformazione, migliaia di coloni si trasferiscono, pentendosi ben presto. I lavoratori infatti, vengono sfruttati così tanto da richiedere l'intervento dell'**EDF** (Earth Defense Federation) per ripristinare l'ordine. I salvatori diventano così però i nuovi tiranni, e per i lavoratori di Marte l'unica speranza risiede in **Alec Mason**.

Questo è l'incipit di **Guerrilla**, la cui narrazione è affidata a cutscene (semplicemente "ripulite") e molti dialoghi, alcuni di questi interessanti e presenti solo in incarichi secondari. Purtroppo sia la scrittura che la caratterizzazione dei protagonisti non eccelle, non si ha mai la sensazione di fare qualcosa d'importante, nonostante si operi per cambiare le sorti di un intero pianeta. Ma la particolarità - dicevamo - risiede nella simbologia, che sta tutta appunto nella riproposizione di quanto avvenuto il secolo scorso in Russia, quanto nei simboli, addirittura con le musiche di sottofondo, come vedremo in seguito. Questa è la vera nota dolente, perché sarebbe bastato davvero poco a rendere il tutto un po' più intrigante e memorabile. A questa campagna se ne aggiunge una "mini", un prequel che racconta la storia dei **Marauder**, popolo che ha deciso di rendersi indipendente dalla comunità marziana e che risulta interessante solo per il diverso equipaggiamento a disposizione.

A completare l'offerta interviene la massiccia dose di **multiplayer**, con sette modalità diverse e tutte all'insegna della distruzione. A dir la verità trovare una partita a disposizione non è facile, forse a dimostrazione del fatto che le vendite non stiano andando poi così bene.

Wolverine!



L'ambiente di gioco, suddiviso in **sei settori**, è teatro delle nostre battaglie e distruzioni. Tutto il gameplay fa perno sull'essere "caciaroni" e il **passaggio alla terza persona** (avvenuto appunto con *Guerrilla*) non fa altro che esaltare il tutto. Diversi sono gli incarichi che, una volta completati e

raggiunto l'azzeramento delle forze EDF, permetteranno di conquistare l'intera zona e liberare quindi il popolo marziano dalla tirannia. Questo è in sostanza il da farsi, suddiviso tra incarichi primari e secondari abbastanza vari per natura ma tutti tendenti alla ripetitività: ogni settore, infatti, verrà liberato con quasi le stesse modalità e, salvo la parte finale, in cui accade qualcosa di realmente nuovo, tutto è all'insegna della "imperfezione di Matrix" (déjà vu). Un minimo di varietà è regalato solo dagli incarichi principali, anche se inficiati da una cattiva e imprecisa **gestione dei checkpoint** che, a volte, vi costringerà a rifare un'intera missione da zero nonostante cambino alcune modalità d'azione. Gli **incarichi secondari** invece si suddividono in una manciata di missioni che vanno dalla guerriglia per conquistare determinati avamposti alla distruzione caotica senza fare domande. Capiterà inoltre di trovarci di fronte a incarichi random come la difesa dei rifugi o catturare dei traditori. Insomma, siamo di fronte a un titolo che propone tante ore di gioco ma anche divertimento se approcciato col giusto spirito. Ovviamente non poteva mancare il **gunplay**, arricchito da numerose bocche da fuoco e diversificate per natura e potenza. Rimanere a corto di munizioni non è difficile, per cui sarà importante raccogliere armi e proiettili dai nemici sconfitti. **L'intelligenza artificiale** è su livelli standard e fa specie pensare che dal 2009 sia cambiato poco su questo fronte: i nemici cercheranno di aggirarvi per mettervi in difficoltà mentre, i vostri compagni, non saranno che carne da macello. Mal che vada c'è sempre il nostro **martello** ad accompagnarci: come dei novelli **Thor**, potremmo colpire con brutalità i nostri avversari ma soprattutto distruggere interi edifici. La distruzione è dunque un punto cardine e può avvenire in diversi modi, sfruttando appunto il martello ma anche esplosivi, disgregatori e, perché no, auto. **Red Faction: Guerrilla** è anche un **open world** e spostarsi da un luogo all'altro può divenire tedioso senza un mezzo a disposizione, tutti con un modello di guida basilare ma abbastanza diversificato. È possibile prendere possesso anche di mezzi EDF come enormi carri armati o Exo-Suit militari o da lavoro. Questi mezzi regalano forse i momenti migliori, scatenando un putiferio **GTA-style** in grado di regalare grosse soddisfazioni. Per essere un titolo del 2009 dunque riesce a intrattenere, ma dal punto di vista strettamente ludico sente il peso degli anni, un po' come nel comparto tecnico.

Rosso ruggine



Questa remastered ha apportato diversi miglioramenti ma, nonostante ciò, gli anni passati dall'uscita del titolo originale si sentono, eccome. Il gioco adesso **supporta il 4K** ma già a 1080p si notano tutti gli upgrade, a cominciare da un **framerate molto stabile** con **texture più definite** e un **aumento dei poligoni** su diversi elementi. Se a un primo colpo d'occhio le differenze possono risultare minori, basta guardare i dettagli per capire come **l'impianto luci sia stato potenziato**, restituendo ambienti più credibili e ombre più realistiche in tutte le condizioni, essendo presente anche un **ciclo giorno-notte**. È un peccato che dal punto di vista artistico non si sia fatto di più: nonostante la maggiore distanza dal Sole e due piccole lune (Phobos e Deimos), Marte sembra fin troppo simile alla Terra, ma rossa. Stessa questione si può aprire per la gravità (0,4 rispetto quella terrestre), elemento non considerato e forse troppo complesso da replicare. Va bene la terraformazione, ma la massa del pianeta rimane comunque invariata...

Tutto è comunque incorniciato da **filtri migliori** e soprattutto da un'**occlusione ambientale più precisa** che cambia visibilmente la visione degli interni. Ma la particolarità tecnica di *Guerrilla* risiede nel suo motore fisico, innovativo e capace di restituire ottimi feedback. Il **GeoMod 2.0** garantisce la massima distruttibilità ambientale, non solo dei vari edifici ma anche di vetture, piccole strutture e oggetti.

Come si comprende, dunque, si tratta di una "rimasterizzazione", e quindi di un miglioramento di tutti gli aspetti tecnici del titolo. Fa specie dunque poter osservare alcuni **glitch e bug** dovuti essenzialmente alla fisica ma anche all'intelligenza artificiale, per non parlare dell'**eccessivo pop-up** degli elementi in lontananza. Sono difetti che in questo processo pesano molto di più.

Concludiamo con il **comparto sonoro**, abbastanza nella media e purtroppo non implementato in questa versione. **Il doppiaggio, completamente in italiano** tranne l'episodio sui Marauder, risulta di buon livello, anche se si nota un certo riciclo di voci dei vari NPC. Le musiche invece spaziano dall'anonimo all'interessante, e in questo range c'è spazio anche per alcune chicche precedentemente accennate come temi epici che richiamano la grande Rivoluzione d'Ottobre, ma purtroppo l'audio rimane un aspetto poco sfruttato. Come detto, il paragone con la Rivoluzione Russa poteva elevare questo titolo rispetto alla mediocrità generale ma forse questo va rinviato a un futuro capitolo.

In conclusione

Riprendere dopo quasi dieci anni **Red Faction: Guerrilla** nella sua versione rimasterizzata è stata una buona occasione per accorgerci di quanto sia cambiato il mondo videoludico, non solo nell'aspetto tecnico ma anche nella gestione di alcune meccaniche o incarichi secondari e non. Nonostante questo però, *Guerrilla* rimane un titolo interessante per chi ama passare le ore a distruggere qualunque cosa venga in mente in attesa, forse, di un futuro capitolo alla quale **THQ** starà probabilmente pensando.

Processore: Intel Core I7 4930K

Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB

Scheda Madre: MSi X79A

RAM: Corsair Vengeance 16GB

Sistema Operativo: Windows 10.

[Gamescom 2018: Biomutant si mostra in una demo](#)

Biomutant, un particolare action/RPG **multiplatforma**, è stato mostrato con un primo gameplay nella versione dimostrativa. Di proprietà di **THQ Nordic** e sviluppato da **Experiment 101**, **Biomutant** ci catapulterà in un **mondo distopico**, in chiave post-apocalittica, popolato da **bizarre creature**, una delle quali, sarà proprio il nostro personaggio. Il gioco offre uno **stupendo motore di editing del nostro alter ego** che sarà in grado di offrire una vastissima quantità di personalizzazioni, grazie ai **parametri per poterne variare la genetica** a piacimento.

In questo universo immaginario di gioco, ci ritroveremo molto spesso a combattere contro numerosi nemici e il **fighting system** mostrato in demo sembra molto scorrevole e vario.

La data precisa dell'uscita del gioco è ancora un'incognita, ma salvo ulteriori ritardi, dovrebbe attestarsi intorno **l'estate 2019**.

Gamescom 2018: Halo Master Chief Collection in arrivo su Xbox Game Pass

Il primo Settembre sarà il tempo di **Halo: Master Chief collection** su **Xbox Game Pass**. Tutti e quattro i titoli saranno dunque a disposizione del nuovo abbonamento Microsoft e aggiornati per l'occasione come **supporto al 4K** su Xbox One X, **miglioramenti al matchmaking e caricamenti**. Arriverà mai su PC? probabilmente no, ma chissà se l'aggiunta al Game Pass possa aprire qualche porticina.

Inoltre sarà disponibile l'**applicazione mobile** di Xbox Game Pass, sia su Android che iOS.

Gamescom 2018: la ricostruzione è protagonista in Fallout 76

Fallout 76 è in arrivo e tra le sue nuove peculiarità potrà vantare la possibilità di ricostruire le fondamenta dell'America, distrutta dai bombardamenti nucleari. Riprendendo quanto visto in *Fallout 4*, in **76** sarà possibile sfruttare il **C.A.M.P.** un dispositivo in grado di costruire armi, oggetti, equipaggiamento e tanto altro, una volta posseduto i materiali necessari. Il meccanismo di costruzione sembra abbastanza semplificato rispetto al capitolo precedente, con anche la possibilità di trasportarlo e costruire nuovi accampamenti altrove.

Fallout 76 arriverà il **14 Novembre su Xbox One, PlayStation 4 e PC** ma sulla console Microsoft si avrà la possibilità di giocare la beta con accesso anticipato.

Gamescom 2018: finalmente la versione 1.0 di PlayerUnknown's Battlegrounds

Dopo anni di sviluppo e early access, l'acclamatissimo **PlayerUnknown Battlegrounds** è pronto a fare il suo debutto definitivo, anche in **versione fisica**, su **Xbox One**. Includerà tutti gli aggiornamenti avuti finora, a cominciare da nuove mappe e armi, oltre a una versione speciale del controller (venduto separatamente).

PUBG 1.0 arriverà il **4 Settembre** ma i preordini sono già disponibili; per cui, se volete l'esperienza definitiva di uno dei titoli che ha sdoganato le **battle royale**, è l'occasione giusta.

Gamescom 2018: arriva Hunt Showdown su Xbox One

Dopo l'arrivo in **early access** su PC arriva anche su console Microsoft **Hunt: Showdown**, titolo sviluppato da **Crytek** col suo **CryEngine**. Questo PvP/PvE/co-op sta avendo molto successo per via delle sue peculiarità come la gestione certolina del **sound design**, decisivo in molti frangenti quando si tratta di salvarsi. Come su PC sarà possibile acquistare in game nuovi personaggi con caratteristiche proprie e armi, con approccio totalmente libero da parte dei giocatori.

È un titolo interessante che probabilmente avrà bisogno di alcuni accorgimenti per essere giocabile senza limitazioni anche attraverso un joypad.

Cliff Bleszinski pubblica scampoli della propria autobiografia

Cliff Bleszinski, co-fondatore di **Boss Key Productions**, si è recentemente messo al lavoro sulla sua autobiografia dove racconta parte della sua storia personale nonché quella della sua ultima casa videoludica.

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUyMGRhdGETbGFuZyUzR
CUyMml0JTIyJTNFJTNDCUyMGxhbmclM0QlMjllbiUyMiUyMGRpciUzRCUyMmx0ciUyMiUzRUklMj
BoYXZlbiUyNiUyMzM5JTNcCUyMGRvbmUlMjBhbnklMjBpbnRlcnZpZXdzJTIwc2luY2UlMjBCb3NzJ
TIwS2V5JTIwaW1wbG9kZWQlMjBiZWVhdXNlJTIwSSUyMG5lZWRIZCUyMHRvJTIwdGVsbCUyMGI0J
TIwaW4lMjBteSUyMG93biUyMHdvcmlRZjJlMjIwaW4lMjBteSUyMGJvb2suJTNDYnllM0UlM0NiciUz
RURpZCUyMHRoYXQlMjB0b2RheS4lMjBGZWx0JTIwZ29vZCUyQyUyMGxpa2UlMjB0aGF0JTIwY2hh
cHRlciUyMGlUJTIwbXklMjBsaWZlJTIwd2FzJTIwZmluYWxseSUyMGNsb3NlZC4lMjAlRTlOUQlQTQlR
UYlQjglOEYlRjAlOUYlOTglODklMjAlM0NhJTIwaHJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGdC5jbyUyRl
Q5TVl6cmE3U3klMjllM0VwaWMudHdpdHRlci5jb20lMkZUOU1ZenJhN1N5JTNDJTIJGYSUzRSUzQyU
yRnAlM0UlMjZtZGFzaCUzQiUyMENsaWZmJTIwQmxlc3ppbnNraSUyMCUyOCU0MHRoZXJlYWxjbGl
mZnliJTI1JTIwJTNDSUyMGhyZWYlM0QlMjllMjIwaHJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGdC5jbyUyRl
VhbGNsaWZmeWlMkZzdGF0dXMlMkYxMDMwNTY4NzgzNjQyMDY2OTQ0JTNcGcmVmX3NyYyUzR
HR3c3JjJTI1NUV0ZnclMjllM0UxNyUyMGFnb3N0byUyMDIwMTglM0MlMkZhJTNFJTNBJTJGJYmxvY2
txdW90ZSUzRSUwQSUzQ3NjcmlwdCUyMGFzeW5jJTIwc3JjJTNFJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZwbG
F0Zm9ybS50d2l0dGVyLmNvbSUyRndpZGdldHMuanMlMjBjaGFyc2V0JTNFJTIydXRmLTglMjllM
OUlM0MlMkZzY3JpcHQlM0UlMEE=

