

[Speciale E3: Anthem ha una data d'uscita](#)

La conferenza EA continua e continuano gli annunci, adesso è il turno di **Anthem**, l'attesissimo titolo Sci-Fi di BioWare.

Anthem si presenta con un maestoso trailer gameplay che mostra il vasto mondo di gioco e la **modalità co-op**. Sono stati presentati 4 diversi tipi di personaggi che avranno delle abilità che ricorda moltissimo quelle dei guardiani di *Destiny*.

La data d'uscita è fissata per il **22 febbraio 2019** per PS4, Xbox One e PC.

[Sunset Overdrive presto su PC?](#)

In Corea, **Sunset Overdrive** è stato inserito nella *Game Rating Board* coreana, ovvero il sito che raccoglie le schede di tutti i giochi presenti sul mercato. Sembrerebbe cosa normale, dato che stiamo parlando di un **free roaming** del 2014, ma la scheda conteneva un particolare che non è certo passato inosservato; si tratta infatti della versione **PC**. Che sia in arrivo sul mercato?

Meglio però ripassare visto che il titolo è uscito 4 anni fa, vi lasciamo al trailer della versione **Xbox**.

[Pure Farming 2018](#)

Da qualche anno a questa parte, la sezione "**life simulator**", nel panorama videoludico, si è ingrandita al punto che ormai diverse software house si sono lanciate nella produzione dei simulatori più disparati, riparazione di automobili, simulatori di capre, simulatori di vigili del fuoco, di PC building e chi più ne ha più ne metta. Ma c'è una categoria che ha, e sta avendo tuttora, grande successo e sono i simulatori di "**vita rurale**". Questa tipologia di videogioco non è di certo una di quelle a maggior mordente, e giocando a **Pure Farming 2018**, simulatore prodotto dal team polacco **Ice Flames**, sono sempre più convinto che un genere simile richieda un lavoro davvero ben fatto e calibrato nei tempi e nelle meccaniche, per risultare godibile. Cercherò quindi di fare un sunto della mia esperienza, cercando di farvi comprendere meglio il mio punto di vista e la frustrazione - davvero tanta... tantissima frustrazione - che ho provato durante le sessioni di gioco.

L'introduzione, un tantino banale, pare essere semplicemente un surrogato di tutti i vari **Harvest Moon**, **Story of Season** et similia.

Vedremo il nostro protagonista catapultato in questa nuova vita successivamente alla morte del nonno, ex proprietario della fattoria che, ovviamente manco a dirlo, ci ha lasciato oltre alla fattoria una vagonata di debiti che noi dovremo impegnarci a saldare il prima possibile.

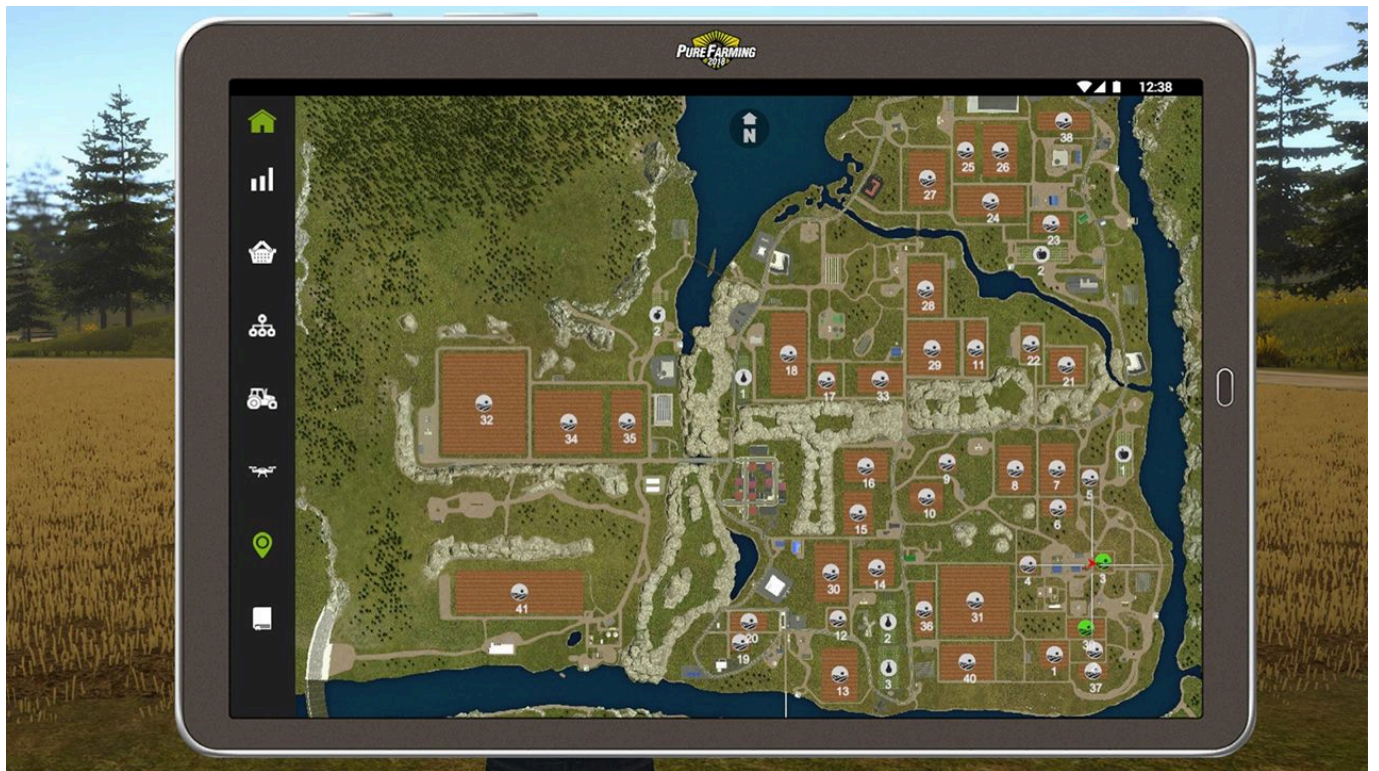


La Pazienza è la virtù dei forti

In **PF2018** dobbiamo averne proprio tanta di pazienza: ci vuole tempo, tanto, per ogni cosa. Certo possiamo decidere di farlo scorrere più velocemente per facilitare alcune attività, ma rischiamo di farlo andare troppo in fretta facendo marcire altro raccolto, insomma, non è questo il punto. Una delle prime cose in cui il gioco ci chiederà di cimentarci, è la **raccolta di un campo di grano**. Ahimè, non esiste modo per automatizzare il lavoro inizialmente, quindi non ci resta che rimboccarci le maniche, prendere il macchinario giusto e metterci al lavoro! A volte il clima potrebbe venire in nostro soccorso, per esempio, una volta seminato un campo, qualora dovesse piovere, potremmo evitare di irrigarlo, insomma nulla che una danza della pioggia non possa risolvere.

Ci vorrà parecchio tempo prima di finire la raccolta di una qualsivoglia risorsa da uno dei nostri campi, ma ce ne vorrà ancor di più quando dovremo prepararlo nuovamente per una nuova semina. Ma state tranquilli, se faticate come si deve, con l'avanzare del gioco, avrete la possibilità di pagare dei braccianti che svolgeranno alcune faccende di cui altrimenti dovrete occuparvi voi.

Lo scopo del gioco è quello di coltivare, vendere il prodotto finale e reinvestire sulla fattoria, almeno all'inizio, in modo da poter guadagnare sempre di più per poter finalmente saldare i debiti del defunto nonno. Un semplice tutorial ci guiderà per tutta la durata del gioco, spiegandoci le basi dell'arte contadina, indicandoci anche quali, tra i macchinari acquistabili, ci saranno più utili. A gioco avanzato sarà anche possibile acquistare - e menomale, lasciatemelo dire! - macchinari che ci daranno la possibilità di coltivare i terreni più velocemente.



È stato sviluppato sulla old generation?

Questo è quello che mi sono chiesto valutando il comparto grafico di **Pure Farming 2018**, davvero pessimo, bisognerebbe comprendere che siamo nel 2018 e ormai, noi videogiocatori, ci aspettiamo che titoli di un certo tipo, siano anche visivamente gratificanti.

I poligoni sono ridotti all'osso, gli shader quasi inesistenti. Tutte le superfici sembrano costituite della stessa materia, luci ambientali inefficaci, non si distinguono plastiche e metalli, i colori sono piatti e non trasmettono nessuna sensazione. Per non parlare poi delle "texturizzazioni", soprattutto sui terreni. Un lavoro dozzinale e poco curato che fa perdere parecchi punti al gioco.



A suon di Country... anche se per poco

Una volta avviato il gioco, all'apertura del menù, verremo travolti da un **motivetto country fantastico**. Devo dire che sin da subito sono stato pervaso da un senso di allegria che però, purtroppo, fu galeotto. Infatti, in-game, non è presente alcuna colonna sonora ad allietare il nostro duro e faticoso lavoro nei campi, nessun groove che ci dia la carica giusta, solo rumori ambientali, ben riprodotti, e roboanti fastidiosissimi motori di trattori... peccato!

Per concludere

Pure Farming 2018 rimane un po' nell'ombra per il suo non essere abbastanza incisivo: non crea attrattiva e non restituisce alcuna sensazione al videogiocatore, qualcosa che lo caratterizzi e lo faccia emergere rispetto agli altri simulatori. L'ennesimo tentativo, forse un po' troppo maldestro e frettoloso, di proporre qualcosa di già esistente che, a mio parere, non era ancora pronto per rivaleggiare con i concorrenti già presenti saldamente sul mercato odierno. Se ci si vuole fare un bagno nella vasca con gli squali, bisogna avere i mezzi per farlo.

[Microsoft annuncia l'Xbox Adaptive](#)

Controller

Microsoft ha presentato l'**Xbox Adaptive Controller**, pensato principalmente per le persone con disabilità motorie. Il prodotto presenta due grandi pulsanti programmabili e ben 19 jack che possono essere usati per collegare una vasta gamma di joystick, tasti e switch per facilitare l'uso per chi voglia giocare su **Xbox One** e PC con **Windows 10**.

Ne parla a proposito **Solomon Romney**, *learning specialist* di **Microsoft** nato senza dita nella sua mano sinistra:

«Posso personalizzare l'uso dell'**Xbox Adaptive Controller** esattamente come voglio. Se voglio giocare usando i miei piedi, posso farlo. Posso far sì che i controlli si adattino al mio corpo, ai miei bisogni e posso cambiarli a mio piacimento. Puoi collegarci ciò che vuoi ed essere subito pronto per giocare, non ci vuole molto. È davvero un controller semplice.»

L'**Xbox Adaptive Controller** verrà messo in commercio entro la fine dell'anno, al costo di 99,99\$.

Grand Theft Auto V ha venduto quasi 95 milioni di copie

Durante l'ultima *conference call* di **Take Two**, è stato annunciato che **Grand Theft Auto V** è vicino all'incredibile risultato di **95 milioni di copie vendute**.

Stando all'azienda statunitense, parte del successo è dovuto ai continui aggiornamenti gratuiti di **GTA Online**, che non smette di mietere successo e che si appresta a vivere il suo anno più remunerativo di sempre.

Il titolo ha portato guadagni pari a **6 miliardi di dollari** nelle casse di **Take Two**, e risulta essere uno dei titoli di più successo nella storia dei videogiochi, tanto da apparire ancora nelle classifiche dei giochi più venduti in America e nel Regno Unito dopo 5 anni dall'uscita.

Dusty Rooms: La storia di Panzer Dragoon Saga

Sfuggire ai giochi classici, a oggi, è quasi impossibile; grazie alle **mini console**, ai **remake**, **remastered** e **re-relase**, che siano virtuali o fisiche, è possibile ripercorrere a ritroso la strada che ci ha portato al gaming moderno. Ci sono però casi in cui è impossibile recuperare un determinato gioco, come ad esempio quando un titolo ha una particolare licenza o è impossibile risalire al

developer o publisher originale, e per tanto sperare in un rilascio odierno, che sia migliorato o “al naturale”, diventa molto difficile. Come se non bastasse, alcuni titoli, cui all’assenza nelle console odierne si unisce a una probabile magra tiratura, finiscono per costare un accidente su **eBay** e perciò recuperare certi titoli per gli hardware originali diventa semi-impossibile... Si passa praticamente dalla padella alla brace! Grazie all’avvento di **internet**, **emulatori** e *hard/softmod* varie per retroconsole è stato possibile riscoprire molti titoli dimenticati e tanti franchise, dati ormai per dimenticati, sono inaspettatamente tornati; ne sono esempio **Splatterhouse**, l’imminente **Shaq-Fu**, **Shenmue 3** o **Nights: Journey of Dreams**.

Tuttavia, nonostante siamo in piena riscoperta del retrogaming, manca ancora all’appello un gioco, uno che appare di continuo nelle liste dei migliori **RPG** di tutti i tempi e persino fra i primi 50 migliori 100 giochi di tutti i tempi su **IGN** (nel [2005](#) e [2007](#)) e che, a oggi, ha assunto uno status semi-legendario; stiamo parlando di **Panzer Dragoon Saga** (o **Azel: Panzer Dragoon RPG** in Giappone), titolo del 1998 sviluppato dal **Team Andromeda** e pubblicato da **Sega** sulla loro console dei tempi: il **Sega Saturn**. Molti dei titoli della sfortunata console **32-bit**, che nel tardo 2000 è diventata una delle console più in voga fra i *retrogamer*, hanno visto diversi rilasci per **Xbox Live Arcade** o **PSN** (vedi **Guardian Heroes**, **Radiant Silvergun** e **Fighting Vipers**) ma questo particolare titolo è rimasto relegato al **Saturn** e forse lo sarà per sempre. Come mai non è possibile fruire di questo titolo in un media moderno?



La bestia in catene

Il **Sega Saturn** ebbe un discreto successo in occidente ma decisamente migliore in Giappone, tanto da vendere più del **Nintendo 64** in quello specifico territorio; **Panzer Dragoon**, lo soprattutto su rotaie sullo stile di **Star Fox**, era uno dei titoli più in voga e uno di quelli in grado di vendere il sistema e **Sega**, ne prese atto. Nel 1995, poco dopo il rilascio del primo titolo, il **Team Andromeda**, che era dietro il suo sviluppo, su decisione del produttore **Yoji Ishiji** si divise in due: uno, meno numeroso, lavorò al sequel “puro”, ovvero **Panzer Dragoon Zwei**, l’altro, quasi il doppio, avrebbe

dovuto usare l'immaginario dell'universo di **Panzer Dragoon** per farne un **RPG**. Si sapeva già che **Squaresoft** stava già lavorando su **Final Fantasy VII** e sapendo che il **VI (Final Fantasy III** negli Stati Uniti) era stato un successo strepitoso, non solo dovevano lanciare un competitore nel mercato ma anche fare di tutto per superarlo. Il gioco, anche se era già pronto nel 1997 e la sua uscita fu posticipata per non competere con **Grandia** (che fino al 1999 rimase un'esclusiva per la console **Sega**), fu rilasciato nel Gennaio 1998 in Giappone e Aprile e Giugno, rispettivamente, in Nord America e Europa; nonostante il **Saturn** fosse già semi-abbandonato in occidente non mancarono alcuni speciali in alcune riviste ma il suo rilascio, nonostante non fu totalmente sottotono, fu totalmente eclissato dai più accessibili titoli **PlayStation**. Il progetto era molto ambizioso e anche dalle sole immagini promozionali e di gameplay, dall'*art-style* e dal semplice fatto che il gioco fosse "diviso" in 4 compact disc - eh si... i tempi in cui le dimensioni contavano! - si capiva che non era un gioco come tutti gli altri. **Panzer Dragoon Saga** fu uno dei primi **RPG** della **generazione 32/64-bit** interamente in 3D e il "famoso 2D" del **Saturn** fu usato solo per rendere pochi effetti come i raggi laser del drago o i colpi di pistola del personaggio. Altri **RPG**, come **Grandia** o il concorrente **Final Fantasy VII**, ricorrevano alla grafica 3D prerenderizzata e il direttore del titolo, **Yukio Futatsugi**, disse persino che un gioco del genere era impossibile da produrre su **PlayStation**, specialmente per la sua particolare palette di colori (più cupa rispetto ai colori solari della concorrenza). Il **Sega Saturn** espresse il suo vero potenziale in termini di grafica, che sulla carta superava la console **Sony** in molti aspetti, ma i veri punti di forza di questo titolo erano indubbiamente la storia e il suo unico sistema di combattimento.

Panzer Dragoon Saga narra la storia di **Edge**, un mercenario assunto dall'**Impero** per proteggere una squadra di archeologi in cerca di reliquie di un'antica civiltà tecnologicamente avanzata; gli scavi portano alla luce una lastra in cui una strana ragazza, che poi scopriremo chiamarsi **Azel**, è "incastonata" al suo interno (un po' come **Han Solo** nel blocco di carbonite), ma un misterioso commando criminale capitanato da un certo **Lord Craymen** stermina tutte le persone sul luogo e ruba la preziosa scoperta. **Edge** viene colpito da un colpo di pistola e cade in una profondissima gola ma, sorprendentemente, riesce a sopravvivere e lì, proprio quando viene circondato da dei misteriosi droni ancestrali si fa avanti un misterioso **dragone alato** che lo salva e lo riporta in superficie; i pensieri di **Edge** e del **drago** sono stranamente sincronizzati, riesce a controllarlo senza dovergli dire nulla ed è come se esistesse una precedente affinità con la creatura volante. Il nostro protagonista, in groppa allo strano dragone, va alla ricerca della ragazza sperando di vendicare, nel processo, i suoi amici ma l'impero conosce il valore di ciò che **Craymen** ha rubato e perciò è disposto a seminare il panico in tutti i suoi territori per impossessarsi della ragazza e raggiungere la misteriosa torre, di cui si parla tanto all'inizio della narrazione, prima della flotta ribelle.



Fatta un po' di pratica con i comandi base, visto che nelle fasi di esplorazione in volo dovremmo tenere conto degli ambienti anche in altezza, ci verrà fatto un lungo tutorial sul **sistema di combattimento**. A primo acchito può sembrare troppo minuzioso ed eccessivo ma a ogni battaglia impareremo tranquillamente a sfruttarne ogni aspetto (senza contare che questo è rivisitabile in ogni momento). Nella **schermata di combattimento**, per ciò che riguarda l'attacco, dobbiamo aspettare che almeno una delle nostre tre barre, similmente a *Final Fantasy*, si riempra e una volta piena possiamo far corrispondere un'azione: fra queste troviamo l'**attacco laser del drago**, che prende di mira più obiettivi ma non potentissimo, una raffica di proiettili della **pistola di Edge**, che ne prende di mira solo uno per un attacco più potente e concentrato, l'utilizzo di un oggetto dall'inventario, il cambio dell'arma impugnata e gli **attacchi speciali** detti "**Berserk**", che consumano punti magia (in questo gioco propriamente chiamati **Berserk points**). A questi è collegata l'ultima e la più interessante azione, ovvero il **cambio della classe del drago**. Negli RPG

classici si combatte spesso in team e ognuno dei suoi componenti ha delle qualità che compensano le mancanze di altri: il guerriero è forte ma non pratico con le magie, il mago può scagliare degli incantesimi ma cade giù come una pera cotta, il ladro è tattico ma manca di forza fisica, etc... In **Panzer Dragoon Saga** siamo soli con il nostro **drago** e perciò, qualora una barra sarà piena, possiamo cambiare le sue peculiarità: possiamo renderlo più forte in attacco diminuendo la potenza delle sue magie, possiamo puntare tutto sulla difesa sapendo che ciò farà riempire le barre più lentamente, puntare tutto sullo spirito (ovvero la magia) trascurando gli attacchi principali e colpire solo con gli **attacchi berserk**, etc... Il cambio della classe, a ogni modo, è totalmente modulare e perciò è possibile investire, ad esempio, quel che basta nell'attacco senza sacrificare troppo l'agilità e lo spirito. A seconda di come sistemeremo qualità del **drago** avremo dei diversi degli **attacchi berserk** (che piano piano il nostro drago imparerà salendo di livello): potremmo scagliare dei laser incontrollabili se dominerà l'attacco oppure semplicemente rinforzare la nostra corazza se decideremo di puntare di più sulla difesa. Insomma, le possibilità sono infinite a seconda del nostro stile di gioco.



Ma la vera peculiarità del sistema di combattimento di **Panzer Dragoon Saga**, che lo fa spiccare fra tutti gli **RPG** concorrenti, è il suo sistema di azione in tempo reale. Le battaglie si svolgono sempre in aria e perciò i nostri nemici sono sempre in movimento. In basso al centro della schermata d'azione, accanto alle tre barre, c'è una sorta di **radar circolare** che indicherà la nostra posizione rispetto al nemico che è rappresentato al centro; a sua volta, questo cerchio è diviso in **4 settori** che si illumineranno di **verde** o **rosso** a seconda della "**pericolosità della posizione**" (esistono anche le zone di nessun colore che rappresentano il neutro): le prime sono **zone sicure** e stando lì, se il nemico attacca, si subiscono meno danni ma non è detto che siano anche le migliori per attaccare; ci sono volte in cui sono proprio i **settori in rosso**, i **più rischiosi**, dove potremo infliggere più danni al nemico perciò, quando si presentano situazioni di questo tipo, ci toccherà attaccare e subito spostarci in una zona più sicura per evitare i loro attacchi più potenti. Infine, così come i nostri obiettivi hanno le nostre stesse tre barre (anche se non sono visibili), i nemici possono decidere di spostarsi stravolgendo i settori perciò, parallelamente a costruire la nostra strategia durante la

battaglia, dobbiamo sempre stare attenti a ciò che succede nel campo di battaglia e, pertanto, muoversi di conseguenza. Sono pochi gli **RPG** di stampo giapponese in grado di restituire un'azione così veloce, così vicina a un *action* e il sistema di combattimento di **Panzer Dragoon Saga** non è stato ancora emulato in nessun altro titolo. Le battaglie sono chiaramente l'attrattiva principale e, nonostante possa sembrare complicato, molti neofiti di questo genere videoludico possono trovare in questo titolo delle meccaniche accessibili, che prendono tanto dallo **rail-shooter** (genere, appunto, dei primi due titoli della saga) e dunque che possa essere una perfetta transizione da un gameplay frenetico, alla quale si potrebbe essere solitamente più abituati, a uno in cui bisogna pensare prima di agire, sempre, però, con una certa velocità. I veterani del genere troveranno in questo capitolo un diamante nascosto, un **RPG** da un *art-style* finissimo, una storia spettacolare che prende un po', oseremo dire, da **Star Wars**, **Blade Runner** e **Mad Max**, una colonna sonora mastodontica che sposa in tutto e per tutto ciò che è questo gioco e un sistema di combattimento, che abbiamo elogiato abbastanza, semplicemente al di fuori di ogni normale schema e pertanto che merita assolutamente di essere riscoperto. Ovviamente non vogliamo anticiparvi alcun risvolto di trama ma vi assicuriamo che ogni battaglia, anche la più insignificante, sarà sempre emozionante ed è ciò che rende **Panzer Dragoon Saga** semplicemente un gioco fuori dal comune.



I tesori... costano!

Ma ora, purtroppo, dobbiamo toccare un lato incredibilmente spiacevole per coloro che si sono incuriositi leggendo queste righe e vogliono mettere le mani su questo spettacolare **RPG**, ovvero la reperibilità. Alle poche unità di **Saturn** in occidente sono corrisposte altrettante poche unità di questo spettacolare titolo: in **Nord America** sono state prodotte **20.000 copie** che sono state liquidate in pochissimo tempo e perciò ne sono state prodotte **poche altre migliaia** ma, ovviamente, non si arriva di certo al milione; in **Europa** la situazione è ancora più tragica in quanto, in tutto il territorio **PAL**, sono state prodotte solamente **1000 copie**, senza alcuna ristampa successiva. **Panzer Dragoon Saga**, sebbene accontentò i non pochi possessori di **Saturn**, non riuscì

ad attirare nessun nuovo giocatore nonostante i punteggi positivismi sulle riviste. **Matt Underwood**, che lavorò alla localizzazione di questo titolo, disse che i toni post-apocalittici del gioco e l'*art-style* particolarissimo allontanò persino coloro che avrebbero potuto prendere in considerazione l'acquisto della console; le visual del gioco erano ben distanti da ciò che andava di moda ai tempi (basta guardare lo stile anime dei personaggi di **Final Fantasy VII**) e perciò, secondo lui, **Panzer Dragoon Saga** rimase un gioco di nicchia per la nicchia, un gioco forse così "avant-garde" da non poter essere goduto dallo scenario del gaming di quei tempi. I prezzi per le copie **PAL** e **NTSC-U** sono ormai alle stelle, fra le **500** e le **600€**, perciò chi ha intenzione di possedere questo gioco dovrà sborsare parecchio! Una soluzione per i collezionisti si potrebbe presentare con la copia giapponese, decisamente più accessibile in termini di denaro, ma potrete usarla solo in una console **NTSC-J** o in **Saturn** europei o americani muniti di **Action Replay** o di una qualche modifica; inoltre, essendo un **RPG**, sarà importantissimo seguire la storia e perciò, se non conoscete la **lingua giapponese**, dovrete probabilmente lasciar perdere anche questa copia.

E allora, visto che questo gioco è così popolare su **internet** e fan di ogni dove chiedono questo gioco a gran voce a **Sega**: perché questo titolo è ancora un esclusiva **Saturn**? Ricordate quando all'inizio dell'articolo quando abbiamo detto che certi giochi non possono essere ripubblicati per diversi motivi? Uno di questi è la perdita del **codice sorgente** e **Panzer Dragoon Saga** rientra proprio in questo caso; **Yukio Futatsuji** è a conoscenza della grosso "culto" formatosi nell'era **post-Saturn** ma a causa della perdita di quest'ultimo è impossibile fare un porting a meno che non si ricostruisca il gioco dalle fondamenta e, con buona probabilità, **Sega** difficilmente finanzierà un progetto di una saga, purtroppo, nota a pochi. Arrivati in questi casi, ed è veramente uno estremo, se non volete spendere oltre le **500€** per una copia usata (sempre che sia in condizioni buone) non ci resta altro che scaricare, ahimè, la ISO della versione europea, o americana, del titolo e giocarla su computer o masterizzarla e godersela più fedelmente in una console in grado di leggere i backup. I giochi per **Saturn** ormai non sono più in commercio da tantissimo tempo e dunque, anche se ciò che faremo non è proprio etico, non arrecheremo alcun danno economico a **Sega**. Fra le due alternative vi consigliamo la seconda perché l'emulazione del **Saturn**, nonostante siano passati diversi anni, è ancora imperfetta per via del complicato sistema degli 8 processori interni; soltanto i computer più potenti sono in grado di emulare bene i giochi per questa console e perciò la migliore soluzione potrebbe presentarsi con un insolito acquisto dell'hardware originale. Sarebbe fantastico poter giocare a **Panzer Dragoon Saga** con la confezione e i dischi originali ma se i prezzi su **eBay** sono decisamente fuori dalla portata del giocatore medio e **Sega** non ha alcuna intenzione di fornire questo prodotto in maniera ufficiale per **PlayStation 4**, **Xbox One**, **Nintendo Switch** o **Steam**; a noi non rimangono altro che queste strade poco ortodosse. Purtroppo, forse, **Panzer Dragoon Saga** è e sarà per sempre un'esclusiva per **Sega Saturn**.



[NieR Automata in arrivo su Xbox One?](#)

Secondo vari rumor anonimi vicini al sito [Jeuxvideo](#), pare che **NieR Automata** possa arrivare anche su **Xbox One**. L'RPG di **Platinum Games**, sviluppato dall'eccentrico **Yoko Taro**, è uscito lo scorso anno per **PC** e **Playstation 4**, ottenendo un successo sia di vendite che di critica.

Considerando che non esiste un accordo di esclusività tra **Sony** e **Square Enix**, publisher del titolo, e che il sito francese in passato abbia beccato alcuni giochi in arrivo sulla console di casa **Microsoft**, le voci potrebbero presto diventare realtà. Senza dimenticare che fra qualche settimana si svolgerà l'**E3 2018**, non è impossibile aspettarsi un annuncio ufficiale da parte della casa giapponese, magari direttamente dal palco del Los Angeles Convention Center.

[Suicide Guy](#)

Dopo l'uscita di videogiochi quali *Woodle Tree The Adventures* e *Woodle Tree 2*, la software house milanese, **Chubby Pixel Company**, ritorna con un nuovo titolo: **Suicide Guy**.

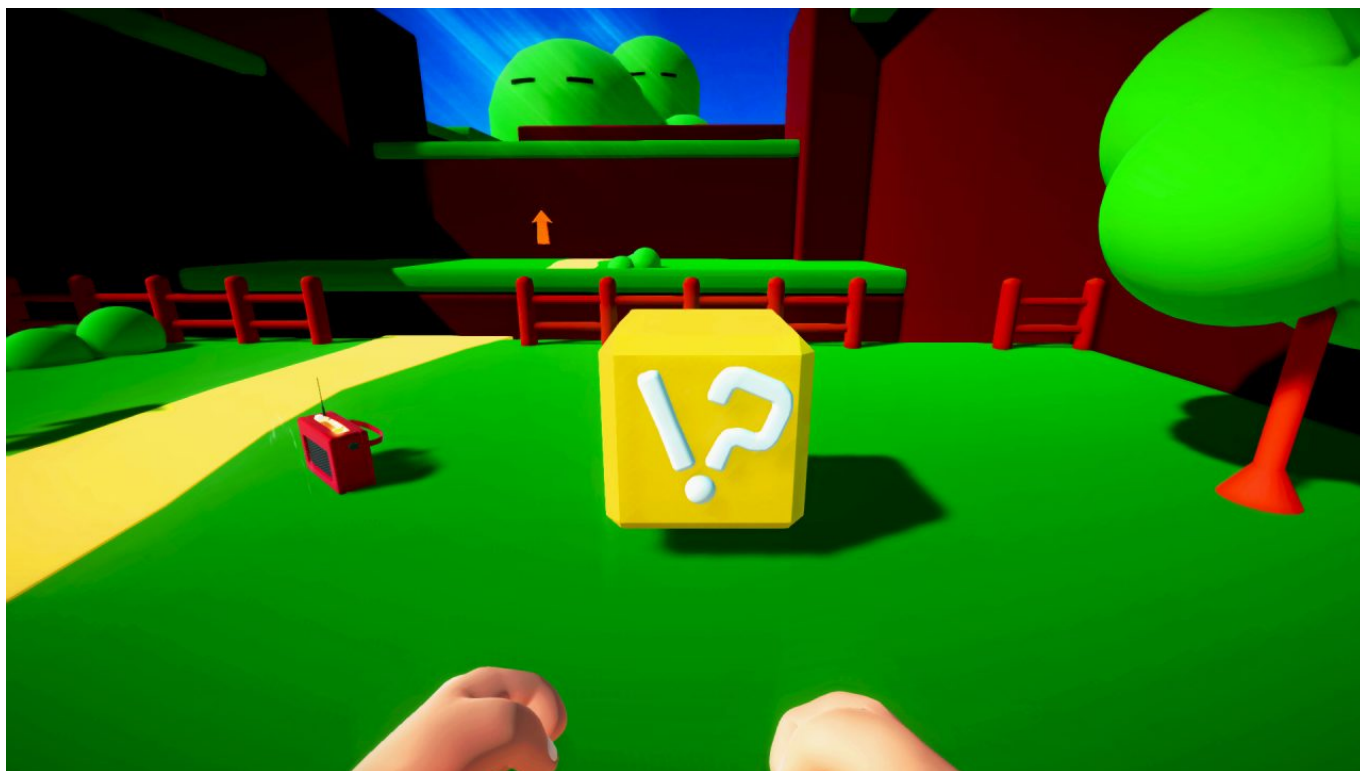
Si tratta di un action-puzzle game in prima persona che si propone in maniera originale, ponendosi fin dal titolo come un "**suicide simulator**".

All'interno del gioco vestiremo i panni di un uomo grassottello che, in un certo senso, poltrirà sul divano per tutta la partita. Il gioco inizia dopo che il nostro personaggio si sarà addormentato lasciando cadere una bottiglia di birra. Noi avremo l'obiettivo di svegliarlo prima che la birra cada sul pavimento e, per centrare la nostra missione, dovremo completare una serie di mini-livelli, **24 in**

tutto.



Dopo aver terminato il tutorial, ci ritroveremo all'interno di un fast food, che rappresenta l'hub di gioco, ed è lì che si svolgerà il gameplay. Saranno presenti 24 tavoli sui quali spawnerà una miniatura del livello da superare. La complessità risolutiva dei livelli aumenterà gradualmente, ognuno è ben strutturato, con un level design di rango e alcuni di essi fanno riferimento a titoli famosissimi, come *Jurassic Park*, *Mario Bros*, *Portal* e altri ancora. Ogni livello ha anche un **obiettivo secondario**, quello di trovare una **statua d'argento raffigurante il nostro avatar**, mentre l'obiettivo primario sarà quello di uccidere il nostro personaggio.



Il **gameplay** proposto dalla software house italiana è basilare ma efficace, gli enigmi non risultano molto impegnativi, permettendo di superare i livelli in circa quattro ore. **Suicide guy** è un buon campo per i cacciatori di trofei, alcuni anche fin troppo semplici (per ottenerne uno ci basterà mangiare delle ciambelle), ma presenta un buon level design che tiene lontana la noia.

Il titolo presenta una **grafica abbastanza semplice**, con modelli non sono molto elaborati ma gradevoli; sfortunatamente alcune parti dell'ambientazioni risultano monche, anche se in piccolissimi punti, ma per fortuna piacevoli, grazie anche a un art-style cartonesco ben curato. L'**audio** è molto orecchiabile e originale, e la possibilità di poterlo disattivare tramite una radio presente in ogni livello è una trovata a dir poco meravigliosa.

Un neo sicuramente rilevabile sono i non pochi glitch che ricorrono nel titolo e vari cali di framerate su PS4, ma per fortuna non intaccano in maniera rilevante la godibilità del gioco.

Tirando le somme, il titolo presenta pregi e difetti, ma il team di sviluppo ha certamente fatto un buon lavoro, rendendo *Suicide Guy* un buon indie proposto a un prezzo di lancio più che congruo (8 € su console, 5 € su Steam) che riesce a tener lontano il giocatore dalla monotonia con alcune ore di divertimento.

[Il cross-play interessa veramente ai videogiocatori?](#)

Secondo quanto riportato da [Gamesindustry.biz](#), il **cross-play**, potrebbe non essere così importante per i giocatori come molti nel settore credono. Ad avvalorare questa ipotesi, sono i dati raccolti dal sondaggio effettuato nel **quarto trimestre** del **2017** da **GameTrack**, che mostra una generale indifferenza a interazioni tra le varie console.

I rumor che vedrebbero **PlayStation, Xbox e PC** permettere agli utenti di “giocare sulla stessa spiaggia, partendo da oceani diversi” sono stati molteplici negli ultimi 12 mesi: Microsoft, come sappiamo, ha fatto del **cross-play tra console e PC una delle caratteristiche fondamentali** nella sua strategia aziendale, mentre Sony, al contrario, è stata più volte ampiamente criticata per la sua apparente riluttanza a consentire un eventuale “condivisione” tra i consumatori **PlayStation** e quelli **Xbox**.

Tuttavia, all’interno del sondaggio, **il 58% degli intervistati ha ammesso di essere totalmente indifferenti a tale questione**. Essendo una percentuale così elevata possono entrare in scena anche altri fattori, come la reale conoscenza del cross-play ed eventuali implicazioni derivanti, oppure una certa soddisfazione nell’attuale modus operandi dell’attuale sistema - che non è da considerare per forza “malvagio”-.

Minecraft, Rocket League, Ark: Survival Evolved e Fortnite, tra gli altri, sono stati al centro di un lungo dibattito proprio riguardo il cross-play nell’ultimo anno e spesso, a causa della netta mancanza di interesse da parte di **Sony** nel permettere ai suoi utenti di condividere l’esperienza anche con i giocatori di **Microsoft**.

A quanto pare inoltre, il cross-play non è nella maniera più assoluta un fattore decisivo per il quale i giocatori possano essere più propensi o meno all’acquisto di una console: solo una piccolissima percentuale (**13%**) **ha dichiarato di potersi lasciar influenzare da questo fattore durante l’acquisto**.

Allo stesso modo, **sempre e solo il 13% del campione** è d’accordo che, avendo la possibilità di giocare in cross-play, possano essere più propensi alla sottoscrizione di un eventuale abbonamento per giocare online su console o PC.

La stessa tendenza era evidente tra i partecipanti al test, nelle domande inerenti al software: **il 48% degli intervistati è in disaccordo che questa caratteristica possa influire sull’acquisto di uno specifico titolo**, contro il 17% che si lascerebbe influenzare da questo fattore; inoltre **il 49% degli intervistati, non è d’accordo che tale funzionalità li renderebbe più propensi a giocare online più di quanto facciano normalmente**.



Phil Spencer, noto vicepresidente della sezione gaming di **Microsoft**, è stato molto franco riguardo il suo enorme desiderio di unire le comunità **Xbox** e **PlayStation**, commentando anche la riluttanza incessante di Sony in diverse occasioni:

«So che esiste questo genere di visione: “se i miei amici hanno questa console, non potranno giocare con persone che ne acquistano una diversa, e questo è il motivo per cui acquistano la mia console”.»

Che il cross-play abbia o meno il potenziale di influenzare le decisioni di acquisto tra i consumatori, non cambia il fatto che all'interno del settore, vi sia una visione generale che l'abbattimento delle barriere tra le piattaforme avverrà presto. [Come potete leggere nel nostro precedente focus](#), **Tim Sweeney** di **Epic Games**, ha parlato di **Fortnite** e dei livelli di interazione cross-play senza precedenti, che consentiranno agli utenti di giocare allo stesso gioco su console, PC e dispositivi mobile. Le uniche piattaforme che non lo consentono tuttora sono Xbox e PlayStation, ma **Sweeney** è convinto che sia solo una questione di tempo:

«Affinché Sony e Microsoft supportino completamente i loro utenti, devono aprire le porte anche ai loro amici del mondo reale, altrimenti staranno solamente disgregando dei gruppi realmente esistenti.»

[Dune II: tre regole per un buon videogame su licenza](#)

«Creare videogiochi è un lavoro difficile. Molto di ciò che facciamo richiede un salto nel buio. Dobbiamo immaginare il gameplay, la tecnologia con cui il videogioco prenderà vita. Immaginare gli scenari e i suoni che meglio trasmetteranno il gioco nella sua interezza al videogiocatore»

Così esordisce **Tomas Rawlings**, **Design Director** per **Auroch Digital** su [Gameindustry.biz](#). Durante il corso dell'intervista afferma che vi sono diversi punti critici in cui è facile sbagliare durante la creazione di un videogioco ma, una volta che si è riusciti nell'intento, il risultato appaga tutti gli sforzi e crea una sorta di “magia”. Ma come si riconosce questa magia? Ce ne si accorge quando si è completamente assorti nel videogioco tanto da dimenticare il mondo esterno, cioè quando il gioco diventa il proprio mondo.

Racconta di quando era giovane e di quando scoprì il videogioco **Dune**, tratto dal romanzo fantascientifico di **Frank Herbert**, così come l'omonimo film di **David Lynch**. Allora decise di dedicarsi 20 minuti a questo gioco, giusto per conoscerlo, ma dopo che lo provò passò l'intera nottata e parte della successiva giornata a giocarci; ma perché questo preambolo? Per spiegare meglio la sua idea di immersione nel gioco e per rafforzare il concetto decide di raccontare il gioco.

Dune

Dune è un gioco incentrato su una risorsa limitata, chiamata **Melange**, che permette viaggi a velocità superiori della luce, ma molto rara e costosa, quasi un'allegoria del petrolio nel mondo moderno. La **Melange** si può trovare solo in un pianeta chiamato Dune, caratterizzato anche da enormi vermi che rendono un azzardo la raccolta di questa risorsa. Il controllo del pianeta è dato a turno a varie casate che dividono le quote della risorsa come meglio credono, preoccupati solo che questa spezia sia in circolo, ma non a come ci si arrivi.

Rawlings spiega, che questo gioco può essere considerato uno dei primi strategici in tempo reale, avendo al suo interno molte innovazioni che oggi sono alla base degli strategici che vanno per la maggiore, tra cui **League of Legends, Dota 2, Clash Royale**. Queste innovazioni spaziano dal controllo diretto delle risorse all'albero della tecnologia.

Le tre regole

Andiamo però alla parte saliente dell'articolo, le tre regole cardine che un buon gioco deve rispettare: **Rawlings** parte dalla regola che può sembrare la più banale e facile da seguire in cui semplicemente, **un gioco deve essere un buon gioco, deve essere ben strutturato** e, come terza regola, **riesca a coinvolgere il giocatore** facendolo diventare parte del gioco stesso, vivendo l'esperienza da una prospettiva personale. Tutto ciò scaturisce da un'**IP** originale, equilibrata e con ben integrate nuove meccaniche di gioco.