

Un nuovo gioco di Alien in arrivo?

Ebbene sì, il nuovo gioco dedicato al franchise **Alien** arriverà presto. Il nuovo titolo è in fase di sviluppo negli studi di **Cold Iron Studios**, sviluppatore abbastanza recente, acquistato poco tempo fa da **FoxNext Games**. Il gioco promette bene visto la quantità di veterani del settore che hanno partecipato al progetto, i quali hanno contribuito alla realizzazione di titoli come *Neverwinter*, *BioShock Infinite*, *Borderlands*, e *Metroid Prime*.

Non sappiamo molto; le poche informazioni che abbiamo ci suggeriscono che questo sarà il primo titolo dello studio, e definito come «uno sparatutto per PC e console ambientato nello scenario cinematografico di *Alien*». Ovviamente mancano informazioni relative alla data di uscita o su quale piattaforma sarà presente, ma siamo sicuri che arriveranno novità a breve.

Sarà particolarmente interessante vedere l'approccio del nuovo team al franchise di **Alien** data la sua lunga storia cinematografica e videoludica. Possiamo solo sperare che non si discostino tanto dalle atmosfere originali, visto che, a livello videoludico, c'è ancora tanto potenziale inespresso.

Annunciati line-up e calendario Sony per il Taipei Game Show 2018

Sony Interactive Entertainment Taipei ha annunciato la line-up e il calendario del l'imminente **Taipei Game Show**.

Vi saranno svariati titoli giocabili per **PS4** e **PlayStation VR**, mentre nulla sembra essere in programma per l'ormai sempre più bistrattata handheld **PS Vita**.

I titoli presenti alla convention asiatica saranno i seguenti:

- Detroit: Become Human
- Gran Turismo Sport
- Shadow of the Colossus
- Bravo Team
- The Inpatient
- Monster Hunter World
- Resident Evil 7 Biohazard Gold Edition
- Street Fighter V: Arcade Edition
- Dissidia Final Fantasy NT
- Secret of Mana
- Far Cry 5
- Moss
- Dynasty Warriors 9
- Attack on Titan 2
- Code Vein
- Sword Art Online: Fatal Bullet
- Dragon Ball FighterZ
- Super Robot Wars X

- Ace Combat 7: Skies Unknown
- Metal Gear Survive
- Zone of the Enders: The 2nd Runner MVRs
- Hokuto Ga Gotoku
- Valkyria Chronicles 4
- Senran Kagura Burst Re:Newal
- Earth Defense Force 5
- BlazBlue Cross Tag Battle
- Reborn: A Samurai Awakens
- DOOM VFR
- The Elder Scrolls V: Skyrim VR
- NBA 2K18

Il **calendario** sarà invece strutturato come segue:

26 Gennaio

- 10:00 - 10:30 - Cerimonia d'apertura
- 11:00 - 12:00 - New Year's PS4 First Plays First Stage
- 14:00 - 15:00 - Dissidia Final Fantasy NT
- 16:00 - 17:30 - New Year's PS4 First Plays Second Stage

27 Gennaio

- 10:00 - 11:00 - Gran Turismo Sport Taiwan Cup Semi-Final
- 12:30 - 13:30 - Gran Turismo Sport Special Stage
- 15:00 - 15:45 - Detroit Become Human
- 16:30 - 17:30 - Comedy! Fun! Family PlayStation VR Games

28 Gennaio

- 11:30 - 12:30 - Monster Hunter World
- 14:30 - 15:30 - Dynasty Warriors 9
- 16:30 - 17:30 - A fun shooter game you can't miss! [Testuali parole di Sony!, ndr]

29 Gennaio

- 12:00 - 14:00 - NBA 2K18 Asian Championship
- 16:30 - 17:30 - Let's go hunt together and play an action game in the new year! [Anche qui si mantiene un'aura di mistero: che sia il momento di **Days Gone?**, ndr]

I fan abbonati al PlayStation Plus asiatico potranno registrarsi online per i coupon "fast track", che daranno l'accesso prioritario alla prova di svariati titoli. Sarà presente anche un PlayStation Plus Club con demo e altre sorprese.

Il Taipei Game Show è ormai un evento in netta crescita, che tende a diventare sempre più rilevante nel panorama dell'industry, e sarà un'ottima vetrina per il marchio PlayStation, con molti gameplay e anticipazioni.

Sarà infine una bella occasione per vedere quale entrata a sorpresa si inventerà il presidente di Sony Interactive Entertainment Asia, **Hiroyuki Oda**, già noto per aver aperto le precedenti cerimonie interpretando un cosplay di **Horizon: Zero Dawn** e ancora prima di Nathan Drake.

Un evento che avremo tutti i motivi per seguire.

[Annunciata la Remastered di Dark Souls](#)

A un anno di distanza dall'uscita di Switch, Nintendo ha pubblicato sul proprio sito l'ultimo [Nintendo Direct Mini](#) dove, fra i vari titoli annunciati per il 2018, è stata annunciata la **Dark Souls Remastered**.

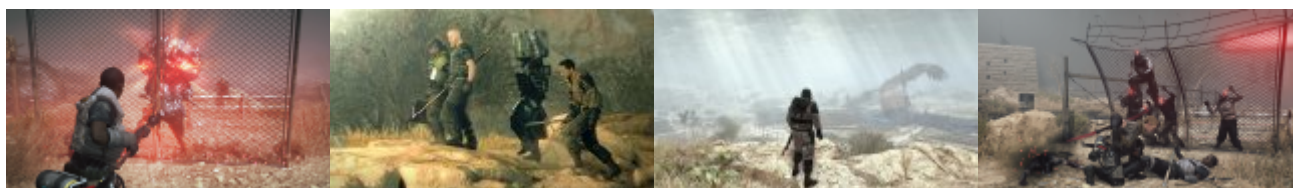
Dark Souls arriverà anche per **PC, PS4, e Xbox** e uscirà il **25 maggio 2018**. Un cambiamento di cui siamo certi è che il multiplayer sarà espanso per supportare **sei giocatori simultanei**, il che ha senso se l'obiettivo è quello di far funzionare il sistema di alleanze dei *Dark Souls* un po' più agevolmente. Le principali migliorie saranno svariati SFX, basati su quelli di *Dark Souls 3*, e il comparto luci rinnovato.

Una fonte abbastanza attendibile, come riporta anche [Kotaku Uk](#), conferma anche che **Bandai Namco** ha tutta l'intenzione di portare l'intera trilogia su Switch.

[Annunciata la data d'uscita della Beta di Metal Gear Survive](#)

Konami ha appena annunciato che dal **18 al 21 gennaio** sarà disponibile la beta del prossimo titolo della nota saga di *Metal Gear*, *Metal Gear Survive*, per PS4 e XBOX One. Questa beta permetterà non solo di avere un assaggio del gioco ma darà anche la possibilità ai giocatori che acquisteranno il prodotto finito di avere dei contenuti bonus.

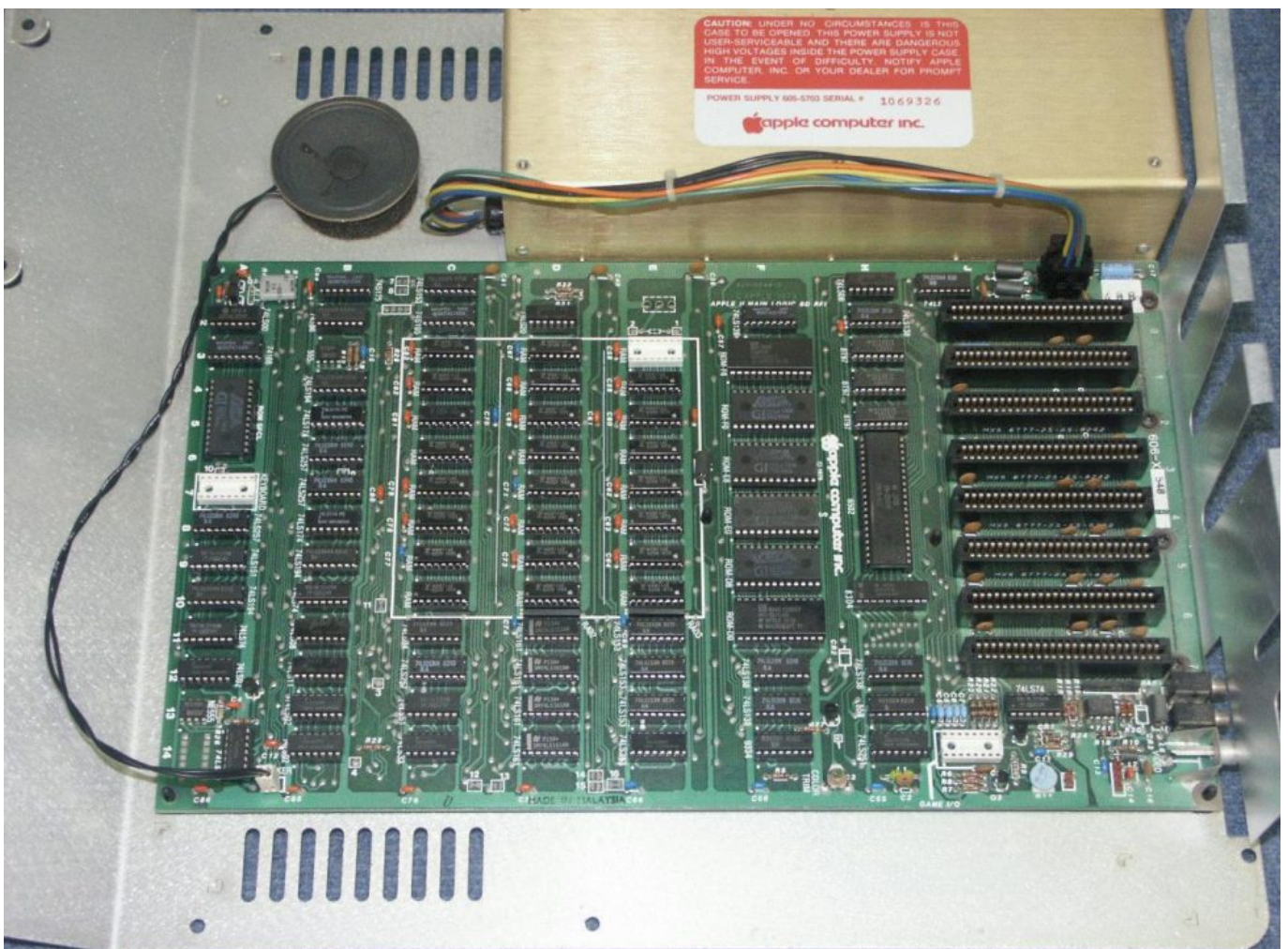
Questo nuovo titolo dell'universo di *Metal Gear* si svolge dopo gli eventi di *The Phantom Pain*, dove l'azione è ambientata in un universo parallelo pieno di zombie e strane creature mutanti. La beta conterrà anche la parte multiplayer del gioco dove si dovrà costruire, difendere e combattere con altri giocatori online. La data di uscita del gioco completo, inoltre, è prevista per giorno **20 febbraio**.





Sonorità Videoludiche - I Chip sonori e il loro utilizzo

Fin dai tempi antichi, l'uomo ha compreso di poter sfruttare i suoni come forma espressiva, e allo stesso modo i suoni dei primi computer provenivano esattamente dal cuore delle macchine. Modelli come l'**Apple II** e i primi **IBM** erano dotati di altoparlanti direttamente collegati alla CPU, della quale venivano "temporizzati" gli impulsi per trasformarli in toni. Questo metodo in realtà poteva permettere di riprodurre qualsiasi suono affinché un file sonoro compatibile entrasse nel media fisico; tuttavia, quando questi dovevano essere riprodotti durante un gioco, interrompevano il gameplay poiché la CPU doveva impegnarsi esclusivamente per riprodurre quello specifico suono.



L'arrivo dei chip sonori

Col passare del tempo e con l'avanzare della tecnologia il carico delle CPU di computer e console venne definitivamente alleggerito grazie all'uso di chip sonori dedicati per riprodurre la musica. Le istruzioni musicali che provenivano dal media fisico anziché finire sulla CPU finivano nel chip sonoro dedicato che era in sé come una specie di band che "suonava lo spartito" che gli veniva mandato; le istruzioni provenienti dal media fisico includevano i toni, le durate e il canale da far suonare e, una volta passate dal chip, avrebbero prodotto la musica da incanalare negli altoparlanti. All'interno del chip erano presenti i canali per le forme d'onda, ovvero le voci del chip. Ogni chip aveva pregi e difetti, ovvero **forme d'onda** diverse, **numero di canali**, **polifonia**, **assegnabilità**, ecc... le caratteristiche dei singoli chip davano al sistema (o *arcade board*) una sfumatura diversa che serviva a rendere ancora più caratteristico un sistema, dando dunque una voce diversa rispetto le altre scelte sul mercato. L'**APU**, chip sonoro del **NES**, aveva cinque canali: due per le onde quadre, le cui ampiezze potevano essere modificate, uno per l'onda triangolare, usata solitamente per i bassi, un generatore di rumore bianco, usato per le percussioni, e un ultimo canale per i campionamenti. Ad occhio potrebbe sembrare che il **SID** del **Commodore 64**, che aveva solo tre canali, era un chip inferiore ma invece aveva caratteristiche che l'**APU** poteva solo sognarsi. A questi tre canali potevano essere assegnati quattro tipi di onde diverse (quadra, triangolare, a dente di sega e rumore bianco) che potevano addirittura essere riassegnate durante un brano, dando l'impressione vi fossero più di 3 voci; l'**APU**, seppur grazie ai due canali di onda quadra poteva dar l'impressione della polifonia, non poteva fare nulla del genere, i canali erano fissi e le voci erano sempre quelle. Tuttavia era possibile montare nelle cartucce del **Nes** dei chip aggiuntivi per dare ai giochi un suono diverso: ne sono testimoni giochi come **Gimmick!** di **Sunsoft**, che montava il suo **FME-7**, **Castlevania III** con il suo **VRC6** che metteva ben 3 canali in più e **Lagrange Point**, uscito solo in Giappone, che montava il chip **VRC7**, sviluppato da **Konami** stesso, che emulava la **sintesi FM** già presente in sala giochi. Spesso nei dibattiti **Sega Master System** vs **NES** viene tirato fuori l'argomento "chip sonoro". La console 8-bit di casa **Sega**, anche se mostrava una grafica ben più avanzata rispetto alla controparte **Nintendo**, era azzoppata da un chip sonoro obsoleto, il **Texas Instruments SN76489** dai 3 canali di onde quadre più uno di generatore di rumore bianco, che per questioni di programmazione e compatibilità **Sega** si portava dietro dal **Sega SG-1000**, la loro vera prima console rilasciata nel 1983; questa console fu costruita con un hardware simile ai computer **MSX** e al **ColecoVision** per facilitare la programmazione dei porting ma, evidentemente, **Sega** puntò sul cavallo sbagliato. L'uscita del **Sega Mark III** in Giappone, divenuto poi **Master System** nel resto del mondo, doveva permettere la retrocompatibilità con le vecchie cartucce delle precedenti incarnazioni e perciò non si poté permettere un chip sonoro più moderno; tuttavia **Sega**, più in là, rilasciò solamente in Giappone l'add-on **FM Sound Unit** che aggiungeva ben 9 canali e una qualità di suono senza paragoni, basata appunto sulla **sintesi FM**, processo che permette una modifica sostanziale alla forma d'onda di base. La ricerca di un suono più elaborato dimostrava come i giocatori, insieme al comparto grafico, desideravano un sonoro sempre più realistico e, a partire dal rilascio del **FM Sound Unit** per il **Sega Master System**, si andò sempre avanti alla ricerca del suono perfetto.



Perfezionamento e declino

Fu sulla base della **sintesi FM** che **Sega** diede voce al **Mega Drive** grazie al chip **YM2612** di **Yamaha**. Fra gli anni 80 e 90 **Yamaha** produsse svariati chip sonori che vennero montate sia in computer e console che nelle loro tastiere dando alla musica, sia in ambito videoludico che in ambito pop, un timbro riconoscibilissimo e ben distinto. Fra le tastiere, usate appunto nella musica pop, possiamo ricordare il famosissimo **Yamaha DX7**, che si pose nel mercato come il primo sintetizzatore digitale, e le orecchie più allenate potranno trovare una certa similitudine con i suoni presenti nel **Mega Drive**. Tuttavia, nelle band, questi facevano il lavoro di uno strumento solo ma in ambito videoludico questi chip dovevano compiere il ruolo di un'intera band! I diversi chip **Yamaha** furono montati nei **Nec PC-8801** e **PC-9801**, **Neo Geo AES**, **Sharp X68000** e usate come base per la produzione delle schede **Sound Blaster** per i **PC**. La storia volle che il creatore della **Playstation** **Ken Kutaragi**, vedendo sua figlia giocare con il **Famicom**, pensò di poter creare un chip sonoro superiore; così, prima in segreto e poi con l'aiuto di **Sony**, creò un chip sonoro in grado di restituire al pubblico una fedeltà sonora senza precedenti. Sony sviluppò per Nintendo il chip **S-SMP** che diede un netto punto a favore alla grande N contro la rivale **Sega**. Il chip si basava sulla sintesi in **PCM**, ovvero (mantenendoci in un linguaggio alla portata di tutti) tramite la creazione di onde digitali tramite un particolare processo di campionamento; in questo modo il **Super Nintendo** poté riprodurre dei suoni molto realistici, suoni che neppure i **PC** con le **Sound Blaster** potevano permettersi. La tecnologia del chip sonoro tuttavia era destinata a scomparire ed essere sostituita dalla più conveniente e potente tecnologia del Compact Disc: non solo le linee di programmazione per i giochi potevano essere scritte in un media ben più grande di una cartuccia ROM ma rimanevano

ettari di spazio per incidere delle tracce musicali ed inserire veri e propri filmati. Grazie al CD la musica, anziché essere programmata dal PC, poteva essere tranquillamente registrata in uno studio di registrazione con strumenti veri ed in seguito essere incisa nel disco insieme al gioco vero e proprio ed eventuali filmati. Tuttavia i chip sonori continuarono ad esistere nelle console portatili dei tempi, dai più famosi **Game Boy** e **Game Boy Advance**, ai più di nicchia **Sega Game Gear**, **Neo Geo Pocket** e **Bandai WonderSwan**.



La vita dei chip sonori sembrava finita e, come le musicassette, potevano essere dimenticati e lasciati ad ammuffire fino alla loro decomposizione ma, inaspettatamente, questi chip furono utilizzati per diversi scopi, addirittura in mondi ben più vasti della scena videoludica. Di questo ce ne parlerà Gabriele Sciarratta nella parte 2.

[Knack 2](#)

Dopo i risultati non troppo esaltanti del primo *Knack*, **Mark Cerny** ci riprova: se il primo capitolo

offriva poca varietà e un gameplay spesso troppo semplificato, con **Knack 2** la musica sembra cambiare: il gioco è migliorato sotto tutti i punti di vista, mostrandosi più divertente, longevo e vario, e avvantaggiandosi anche di un prezzo di lancio più adeguato.

Storie di Goblin e antiche reliquie

Le origini del nostro eroe nel bene e nel male la conoscono ormai in molti: Knack è un essere fatto di antiche reliquie di una misteriosa e antica civiltà messe insieme dal **Dottor Vargas**, che hanno preso coscienza in un unico essere dai grandi poteri. Nel primo titolo, Knack si erge a paladino dell'umanità contro i Goblin e contro altri antagonisti che minacciano la terra. La questione qui non è tanto differente: abbiamo una storia adatta alla famiglia, dove gli eroi di turno si trovano nuovamente a dover difendere la terra dal tentativo di dominio dei Goblin, che tornano ancora più agguerriti e in possesso di macchine e robot devastanti. La storia non presenta particolari picchi di originalità, ma scorre lineare e presenta anche una sua discreta solidità, conservando quelli che sono tutti gli elementi tipici del genere, mischiando il tema supereroistico al cartoonesco e non riducendosi a mero pretesto per andare in fondo al gioco: non ci sono particolari colpi di scena, ma il tono leggero risulta piacevole e riesce a offrire svariate ore di svago.

Danzando tra i colori

Non siamo di certo di fronte a un titolo che tende al fotorealismo e, pur non raggiungendo sul piano tecnico le vette di altre esclusive PS4 come **Horizon: Zero Dawn** o **Uncharted 4**, **Knack 2** offre una grafica di tutto rispetto: l'environment è ben curato, ricco di colori, con vari spazi aperti suggestivi e modelli dei personaggi ben studiati, pur adagiandosi su un art-style probabilmente un po' troppo masticato, elemento che al contrario avrebbe potuto conferire originalità a un titolo da questo punto di vista poco coraggioso. Su PS4 PRO, dove si può scegliere se giocare a **1800p** con checkerboard rendering e frame rate variabile, oppure **1080p a 60 fps**, il gioco risulta godibile in entrambe le modalità, ma risulta preferibile probabilmente la seconda dove, sacrificando un po' di risoluzione, si ottiene comunque una buona resa grafica godendo di un frame rate certamente più stabile.

Se quindi sul piano visivo **Knack 2** risulta un bel vedere che non va oltre la norma, qualche lode in più può spendersi per il comparto sonoro: le musiche di **Anthony Willis**, suonate dalla **Nashville Scoring Orchestra**, risultano molto appropriate ai vari contesti, innestando in temi "eroici" sonorità giocose, in una piacevole alternanza di epico e brioso nella quale la musica si adatta al ritmo dell'azione di gioco e anche al variare della grandezza di Knack, la cui dimensione può andare da 75 cm a circa 10 metri in relazione alle reliquie acquisite. Il **doppiaggio italiano** risulta ben fatto ed efficace, con voci e intonazioni adatte a ogni personaggio e buone recitazioni che nulla hanno da invidiare a quello originale inglese, confermando che l'ottima scuola di cui gode il Bel Paese nel Cinema ben si adatta anche ai prodotti videoludici.



Agili pesantezze e nuove sfide

Ci sono diverse novità rispetto al primo capitolo anche in termini di gameplay e movenze: il mastodontico Knack si muove più agilmente, la gamma di mosse è più varia, è presente un albero delle abilità da sviluppare nel corso del titolo per potenziare il nostro eroe, le fasi platform sono più numerose e certamente più divertenti; l'inquadratura è rimasta fissa, e la telecamera non presenta problemi neanche quando Knack è alle sue massime dimensioni, risultando invece ben gestita (anche nelle cinematiche: ottima la sequenza a girare quando Knack si introduce nella città dei Goblin con attacco dall'alto). Infine, le fasi action sono migliorate, il gioco non è mai frustrante come accadeva a volte nel precedente capitolo e, pur risultando piuttosto facile per i giocatori più esperti anche al livello di difficoltà massimo, riesce a intrattenere quanto basta chi voglia godersi la storia e, al contempo, giocare a un titolo non troppo impegnativo che mischia l'abilità nelle piattaforme ai combattimenti.

Le modalità non si fermano alla sola Storia: chi abbia infatti completato il gioco, potrà infatti cimentarsi nelle sfide proposte ripercorrendo alcuni livelli del gioco nelle varie modalità: **Attacco a Tempo**, dove bisognerà completare la sfida entro un tempo massimo, e **Attacco Colosseo**, che consisterà nel contrastare orde di nemici in un'arena entro un tempo massimo.

Resta inoltre ferma la possibilità di rigiocare i vari livelli alla ricerca dei segreti e delle medaglie che permetteranno di sbloccare tutte le mosse per Knack e le 4 armature colorate che potenzieranno il protagonista conferendogli ognuna un'abilità speciale diversa.

Insomma, molto materiale per un prodotto pensato per intrattenere grandi e piccini, i quali potranno divertirsi giocando anche in **cooperativa** (altra novità del titolo) e sfruttando lì le combo assenti nel single player. La longevità si attesta tra le 10 e le 15 ore, che variano in relazione a quanto si voglia esplorare e quanti dei numerosissimi segreti si vogliono trovare per ottenere i relativi potenziamenti.



Due, senza tre

Mark Cerny ci ha riprovato, dicevamo, ma forse i risultati non sono quelli che ci si aspettava: nelle intenzioni di Sony vi era fin dall'inizio probabilmente la volontà di creare un'IP di successo che unisse i gamer di ogni età, partendo dai più giovani. Il primo capitolo non ha mai raggiunto i **2 milioni di unità vendute**, un risultato tutt'altro che desiderabile in poco più di 4 anni, e il secondo non ha ancora raggiunto le [150.000 unità vendute](#). Difficile aspettarsi un ulteriore sequel, con questi numeri. Eppure questo **Knack 2** non è affatto male: le vendite devono aver sofferto della fama del precedente e di un'accoglienza piuttosto fredda da parte della critica che, se da un lato a buon ragione non lo ha esaltato, d'altro canto lo ha accolto in genere con sospetto, a volte bastonandolo anche eccessivamente in termini di voti proprio in ragione del suo risultare un gioco senza guizzi di sorta, pur presentando oggettivamente pochi difetti. I vizi di dell'IP Sony stanno alla base, e sono quelli che, anche in presenza di un buon prodotto, non le consentiranno di affermarsi nell'immaginario collettivo dei giocatori: Knack è un personaggio piacevole e bonario, ma privo di spessore, un eroe con poca personalità, che risulta a tratti un Frankenstein tenace e un po' tonto, un braccio armato incapace di infiammare i cuori dei fan. La storia sembrano sempre orientarla gli umani, mentre Knack sta lì a fungere da arma, animato da vaghi ideali di giustizia di cui mostra livello di consapevolezza superficiale e trainato soprattutto dalla fedeltà verso i suoi amici. Non tanto diverso da un cane fedele, insomma, e si capisce bene come di fronte a **Nathan Drake, Aloy, Kratos** e altri non riesca a stagliarsi nel Pantheon dei personaggi Sony. Altro vizio di fondo è la storia, dicevano, che pur risultando lineare e priva di grosse falle, risulta troppo semplicistica anche per un pubblico giovane più smaliziato e oggi per certi versi più pretenzioso, che faticcherà a stupirsi. Vizi che, come si diceva, indeboliscono un'IP in cui probabilmente Sony non reinvestirà a breve, e che non inficiano però la qualità di fondo di un gioco riuscito, anche grazie all'ottimo lavoro di uno sviluppatore straordinario come **Japan Studio**, che qua ha svolto un buon lavoro, correggendo i difetti del primo capitolo. *Knack 2* è infatti un gioco migliore sotto tutti i punti di vista rispetto al prequel, offrendo tante ore di divertimento rifuggendo la noia e la frustrazione, con ambientazioni varie, un gameplay ben giocabile, con un buon bilanciamento tra action e platform, e, pur non offrendo una grafica memorabile e presentando le maggiori debolezze in termini di screenplay e

personaggi, può comunque risultare un buon titolo (dal buon rapporto qualità prezzo, oggi che si trova a 30 €) per tutte le famiglie che vogliano godere insieme alcune ore di divertimento e spensieratezza.

(Si ringrazia **Alfonso Sollano** per il contributo dato a questa recensione)

[Sony si prepara a \(ri\)annunciare Demon's Souls?](#)

ENB, guru a capo della community mondiale di **Dark Souls** che ha cominciato la propria carriera su **Youtube** trasmettendo i propri gameplay su **Demon's Souls** ai tempi della sua prima uscita in Giappone nel 2009 e al quale successivamente sono anche stati affidati compiti ufficiali quali la stesura della guida strategica del secondo capitolo della più famosa saga di **From Software**, ha rilasciato - durante la notte - un breve video su **Youtube** nel quale esprime il suo personale parere sulla probabile uscita di una remastered di **Demon's Souls**. A dar forza alle sue congetture gli annunci ufficiali susseguitisi durante la giornata di ieri da parte prima di **Sony Japan** e successivamente di **Bandai** e **Atlus** - che gestiscono rispettivamente i server europei e nord americani del gioco - sull'imminente shut down delle modalità multiplayer, che dovrebbe avvenire in contemporanea mondiale il 28 febbraio 2018. **Marcus** ha pertanto supposto, nella sua personale speculazione, che proprio questa coincidenza di date insieme al fatto che la chiusura dell'anno fiscale per la software house giapponese avverrà proprio durante quel periodo, rappresenterebbero il momento più propizio per annunciare il nuovo titolo, considerato anche che gli eventuali preorder verrebbero calcolati nell'anno fiscale giovando al bilancio corrente. A ciò si aggiungono un misterioso [annuncio di Bandai](#), la **Playstation Experience 2017** ormai alle porte e il fatto che non abbiamo notizie di From Software ormai da un bel pezzo.

[Leak su Devil May Cry 5 svela il ritorno di Dante](#)

Un curioso leak è apparso online contenente informazioni che riguardano la storia del non ancora annunciato **Devil May Cry 5**, il possibile gameplay e un accordo di esclusività per **Playstation 4**.

Il leak è apparso sul forum di [ResetEra](#) come post dell'utente **Son of Sparda** ma, anche se non ci sono state ancora conferme a riguardo, il noto analista del settore e amministratore del forum **Daniel Ahmad** ha detto di «aver trovato abbastanza ragioni» per permettere la pubblicazione del post.

Stando al leak, **Devil May Cry 5** riprenderà la storia da dopo **Devil May Cry 4**, suggerendo un

allontanamento dallo stile di **DmC: Devil May Cry** di **Ninja Theory**, tornando dunque ad un approccio più familiare e tradizionale. **Hideaki Itsuno**, che ha diretto tutti i titoli della saga eccetto il primo e **DmC: Devil May Cry**, riprenderà il suo ruolo per **Devil May Cry 5** e **Reuben Langdon** tornerà a prestare la sua voce a **Dante**. Il titolo conterrà inoltre il più alto minutaggio per le cutscene della serie, suggerendo una grande attenzione alla storia rispetto ai titoli precedenti.

Dovrebbero esserci potenzialmente 3 personaggi giocabili fra cui **Dante** e **Nero**, quest'ultimo suggerito dal leaker come uno dei più probabili. **Devil May Cry 5** mostrerà inoltre una "nuova faccia" di **Dante**, "la più seria" che abbia mai mostrato. «**Dante** farà fuori i suoi nemici sempre col suo tipico fare esagerato ma questo gioco sarà comunque molto introspettivo», ha detto il leaker.

In termini di gameplay **Devil May Cry 5** introdurrà un nuovo sistema di telecamera dinamica, uno style system migliorato che farà reagire i nemici diversamente a seconda dello stile utilizzato e una distruzione ambientale dinamica. Anche se non sarà un open world, il team di **Itsuno** starebbe lavorando a dei livelli molto grandi simili a **Dragon's Dogma**. I boss saranno un punto focale del gioco, una delle boss fight si sposterebbe addirittura da un ambiente di gioco all'altro durante la battaglia. Ci si aspetta inoltre che la versione per console giri a 60 fps.

Il gioco sarebbe in sviluppo ormai da due anni e, stando a quanto riferito, con un debut trailer pronto per essere lanciato. Questo titolo doveva essere presentato al **Playstation Experience** di Dicembre ma, dopo il feedback negativo ricevuto all'**E3 2017**, il team avrebbe deciso di spostare la presentazione per l'**E3 2018**. **Sony** starebbe inoltre finanziando il gioco parzialmente, con buona probabilità per assicurarsi una qualche esclusività per **Playstation 4**. Il leaker aggiunge che il gioco «potrebbe essere esclusivamente per **PS4**», forse per un determinato periodo di tempo o addirittura per sempre.

Anche se il leak non è stato confermato, ci sarebbero diversi rumor a sorreggere l'imminente uscita di **Devil May Cry 5** e questo post sarebbe una fonte ben documentata e credibile. Anche se **DmC: Devil May Cry** aveva certamente i suoi ammiratori, i fan di lunga data non vedevano l'ora di sapere che il vecchio Dante sta per fare il suo ritorno dunque, se questo leak risulterà vero, aspetteremo con ansia nuove informazioni sul gioco nel 2018.

Bluehole Studio: nuova IP per PS4 e Switch

Bluehole, lo studio sud coreano dietro al famosissimo titolo **PlayerUnknown's Battleground**, sarebbe pronto (dopo aver lasciato il suo campione d'incassi **PUBG** in mano a una sussidiaria interna chiamata **PUBG CORP.**, creata per prendersi cura unicamente del titolo) allo sviluppo di una **nuova IP**, che secondo le recenti informazioni apparse su [Resetera](#), sarà sviluppato per le piattaforme **PS4** e **Switch**. L'unica altra informazione arrivataci riguarda l'orientamento della nuova IP, che sembrerebbe puntare alla demografia dei videogamer asiatici, quindi con molta probabilità si tratterà di un **MMO** o di un **MOBA**.

Top 7: al volante dei migliori racing game

Ci troviamo in un bel periodo: **Project CARS**, **Forza Motorsport** e **Gran Turismo** ci regalano l'imbarazzo della scelta, e mai come ora tutti i titoli motoristici hanno raggiunto questo livello qualitativo. Ma è davvero così? Quali sono davvero i migliori racing game? Scopriamolo insieme.

7. Assetto Corsa (2014)

Nonostante sia appena entrato tra i grandi del settore, il simulatore italiano ha già la sua grande dose di appassionati, e si può ben capire il perché: **Kunos** ha lavorato strenuamente alla raccolta dei dati reali di ogni vettura e questo, unito alla scansione precisa dei circuiti, rendono *Assetto Corsa* il simulatore di guida più preciso sul mercato. Ha molto carisma e questo ha spinto alcune case come **Ferrari**, **Porsche** e **Lamborghini**, a proporre la prova dei suoi modelli reali attraverso questo titolo.



6. Project Gotham 4 (2007)

Oltre ai **Forza Motorsport**, Microsoft poteva vantarsi anche della serie **Project Gotham Racing** che con il quarto capitolo ha raggiunto la piena maturità. Oltre a essere tecnicamente eccelso, l'**ingresso delle moto** ha segnato profondamente il titolo, portando una varietà difficilmente riscontrabile nella concorrenza. **Meteo dinamico**, **130 vetture** perfettamente riprodotte e **diverse innovazioni per il multiplayer** hanno portato *Project Gotham* a essere uno dei migliori esponenti dell'epoca.



5. Need for Speed: underground 2 (2004)

Se c'è un videogioco che i fan richiedono a gran voce a **Electronic Arts** è un remake di **Underground 2**, probabilmente uno dei migliori titoli arcade usciti finora. Il titolo era contraddistinto da un'incredibile varietà e libertà essendo a conti fatti un **open world** con la possibilità di poter modificare le proprie auto in ogni singolo dettaglio. È un titolo che ha influenzato molto il panorama automobilistico nel settore tuning, contribuendo a espandere quanto si era visto col primo **Fast and Furious**.



4. Colin McRea Rally (1998)

Colin McRea Rally ha certamente segnato un'epoca, facendo saggiare a tutti i videogiocatori degli anni novanta lo spirito dei rally, derapate in mezzo al fango e salti spettacolari. Tutto questo **dall'interno dell'abitacolo**, una vera gioia per gli occhi e che spingevano questo titolo ai vertici della qualità tecnica. Anche la supervisione del compianto **Colin McRea** è stata fondamentale, portandolo il più vicino possibile alla controparte reale. Si doveva faticare tanto per portare l'auto al limite, rendendo questo titolo più vicino al simulativo che all'arcade, e, per l'epoca, era una novità.



3. TOCA Race Driver (2002)

Prima di *Grid*, Codemasters ci diletta con la serie *TOCA*, una delle migliori serie automobilistiche mai create. Il *Race Driver*, targato 2012, ha avuto il merito di rendere la carriera qualcosa di nuovo, **inserendo una vera e propria trama**, dove impersoneremo **Ryan McKane** che, dopo un grave trauma, cercherà di scalare le vette del motorsport. Tutto era stato costruito con minuzia, diventando un prodotto dalla qualità invidiabile e mettendo delle basi importanti per i successivi racing games.



2. Forza Motorsport 7 (2017)

L'ultima fatica di **Turn10** approda su una nuova generazione di console con risultati strabilianti. Tecnicamente il titolo non ha nulla da eccepire, mostrando i muscoli in tutte le condizioni climatiche. La ricerca del dettaglio è maniacale, creando vetture che sfiorano il fotorealismo. Grande varietà, e soprattutto una modalità multiplayer tra le migliori presenti, rendono **Forza 7** la summa di tutto il meglio che i racing game **Xbox** abbiano prodotto.



1. Gran Turismo 2 (1999)

Se *Gran Turismo* ha lanciato i racing games moderni, è con il secondo capitolo che ha posto le basi per tutti i titoli di guida che conosciamo oggi.

650 Vetture e così tante piste, non si erano mai viste prima, con così tante cose da fare che i giochi moderni impallidiscono. Era la **killer application** per eccellenza, con la sua suddivisione in **due CD** di cui uno interamente dedicato a eventi singoli e *split-screen* e l'altro dedicato interamente alla **modalità Gran Turismo**. È la pietra di paragone della nostra infanzia e il principio di tutto.

