

Cartucce speciali in edizione limitata per il 30esimo anniversario di Mega Man

Capcom collaborerà con [iam8bit](#) per produrre cartucce funzionanti per NES e SNES di *Mega Man 2* e *Mega Man X* in occasione del 30esimo anniversario della saga del *Blue Bomber*; i preorder sono già aperti ma queste chicche arriveranno solamente a Settembre 2018. Le cartucce saranno prodotte in **serie limitata** e costeranno **100\$** a pezzo: **7500** cartucce di *Mega Man 2* saranno color **blu opaco** e altrettanto numero in **bianco opaco** per quanto riguarda *Mega Man X*, mentre altre **1000**, per entrambi i prodotti, saranno di un **blu semi-trasparente, fosforescente più scuro** e saranno distribuite in **maniera casuale** all'interno di scatole non numerate. Ricevere l'una o l'altra versione delle cartucce è solo questione di fortuna!

La forma della cartuccia di *Mega Man X* ci suggerisce che, forse, queste funzioneranno esclusivamente su **NES** e **SNES** americani; non ci sono informazioni riguardo alla compatibilità ma, con buona probabilità, potrebbero funzionare solamente su console d'oltreoceano.



La scatola di *Mega Man 2* ha una copertina apribile in due parti mentre quella di *Mega Man X* si apre in tre (un po' come le confezioni di alcuni LP); entrambi i prodotti includeranno un *booklet*, rispettivamente con le prefazioni del collezionista [Salvatore Pane](#) e lo youtuber [Jirard Khilil](#) (più noto come "[The Completionist](#)"), e altre "retro-sorprese" che saranno note agli acquirenti solamente una volta ricevuto il prodotto.

Questo annuncio avvia il "**Mega May**" promosso da **Capcom**, indicando che, durante questo mese, ci saranno ben altre sorprese per i fan del **Blue Bomber**, specialmente con l'**E3** dietro l'angolo. Il robottino più famoso del gaming ritornerà in questo 2018 con *Mega Man 11*, un gioco inedito che uscirà più tardi per **PC**, **Playstation 4**, **Xbox One** e **Nintendo Switch**.



Annunciati i titoli PS PLUS di maggio 2018

Sono stati appena annunciati i titoli disponibili di maggio per gli abbonati al servizio **PlayStation Plus**. Il mese scorso *Mad Max* e *Trackmania Turbo* sono stati resi disponibili al download gratuito per tutti gli utenti PS+, mentre a maggio saranno presenti i seguenti titoli:

- ***Beyond: Due Anime*** (PS4)
- ***Rayman Legends*** (PS4)
- ***Risen 3: Titan Lords*** (PS3)
- ***Eat Them*** (PS3)
- ***King Oddball*** (PS Vita)
- ***Furmins*** (PS Vita)

Non è la prima volta che Sony rende disponibile una sua esclusiva, già nel mese di marzo protagonista del PS PLUS è stato *Bloodborne*, e adesso *Beyond Two Souls*, proprio in corrispondenza dell'uscita di [Detroit Become Human](#), sviluppato proprio da Quantic Dream. I giochi per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **1 maggio**.

Che novità apporterà la nuova generazione di

console?

Sono ormai giorni che non si fa altro che parlare delle possibili nuove console che probabilmente usciranno tra il **2019** e il **2020**, ma nessuno sa effettivamente quali caratteristiche avranno, che componenti monteranno, la data d'uscita e soprattutto le novità che apporteranno nel mondo del gaming.

Meno di un anno fa sono state messe in commercio le versioni 2.0 delle console di Sony e Microsoft, le corrispettive **PlayStation 4 Pro** e **Xbox One X**. Queste due console hanno fatto indubbiamente passi avanti, portando lo standard di risoluzione dal **FullHD (1920×1080)** all'**UltraHD (3840×2160)**, ma non basta. Infatti le nuove console riescono a far girare giochi abbastanza pesanti in UHD o giù di lì, ma ancora con un frame rate che fatica a superare la soglia dei 30 FPS per la maggior parte dei titoli.



La PS4 Pro al suo interno monta una **CPU AMD Jaguar** da 8 core con una frequenza di clock di 2,13 GHz, una **GPU**, che si basa su **AMD Radeon**, da 4,20 TFLOPS, e **8 GB** di **RAM DDR5**, mentre la controparte Microsoft monta componenti più performanti, come una versione della **Jaguar custom** con una frequenza di 2,3 GHz, una **GPU**, anche questa **custom**, da ben 6 TFLOPS e **12 GB** di **RAM**. Queste specifiche hanno permesso una grande evoluzione tecnologica: infatti, Xbox One X riesce a riprodurre quasi tutti i titoli in 4K nativo raggiungendo, in alcuni casi, anche i 60 FPS, mentre PS4 Pro sfrutta la tecnologia dell'**upscaling**, che permette una miglior risoluzione rispetto ai 1080p, ma non sufficiente per arrivare ai 2160p di Xbox One X. Questo cosa significa?

Semplice, **le nuove console** che arriveranno nei prossimi anni **avranno**, ovviamente, delle **specifiche simili**, ma molto più elaborate e potenti. Questo comporterebbe un passaggio immediato dai 1080p 30 FPS ai 2160p 60 FPS, segnando un nuovo standard: quello dell'UHD.

Di recente molte testate di settore hanno cominciato a fare le loro scommesse sulle componenti che monteranno le nuove console, discutendo soprattutto dell'ipotetica **PlayStation 5**. Si pensa che la

nuova console Sony vedrà la luce a partire dal 2020 - magari nel mese di novembre - e monterà la nuova tecnologia **AMD Navi**, nuova architettura **GPU**, che dovrebbe offrire a PS5 la bellezza di **11 TFLOPS**, e una **CPU Ryzen octa-core** a **7 nm**; mentre per quanto riguarda il lato dello *storage* potrebbe montare un quantitativo di **RAM** pari a **16 GB** e l'adozione della tecnologia **SSD**, consentendo una maggior velocità sia di lettura che di scrittura.

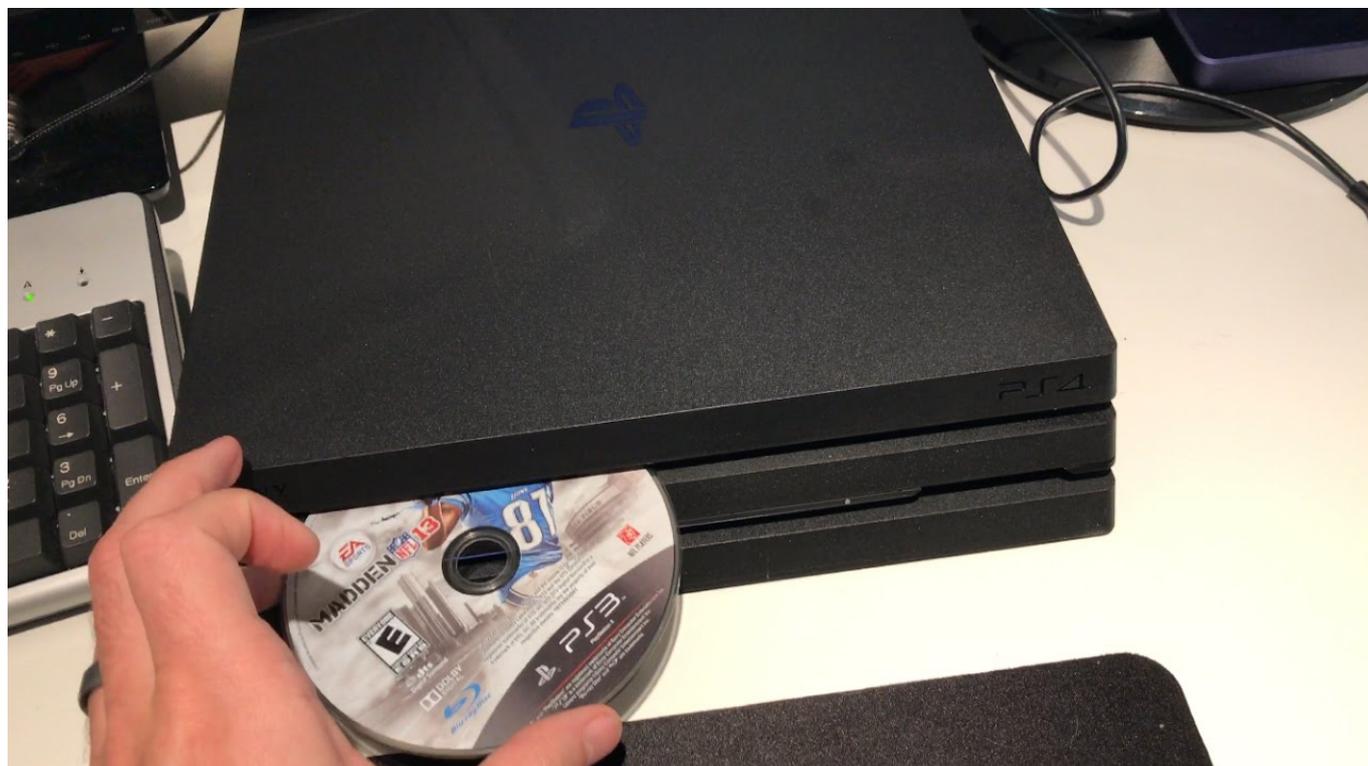
L'accoppiata di CPU e GPU permetterà sicuramente di avere delle performance migliori (si ipotizza di avere una potenza pari a **15 TFLOPS**) rispetto alla Jaguar, che ormai ha i suoi anni (circa cinque), e alle GPU custom utilizzate, consentendo una più pulita e fluida fruizione della risoluzione **UHD** con un frame rate stabile e molti più dettagli.

Mentre per ciò che riguarda il mondo Microsoft, non sono trapelati alcun tipo di rumor sulle caratteristiche future della console, che si potrebbe chiamare **Xbox Two**. Ma nelle scorse ore si è parlato di un annuncio di lavoro pubblicato dalla stessa Microsoft, che sta cercando degli ingegneri che possano lavorare allo sviluppo delle memorie **DRAM** e alla loro implementazione su un'ipotetica console.

Microsoft, come d'altronde Sony, sta già lavorando allo sviluppo della nuova console, che potrebbe avere delle caratteristiche molto simili a quelle di PlayStation 5.

Ma in tutto questo, **Nintendo cosa farà?**

Sicuramente la grande N non starà con le mani in mano e già qualche settimana fa si vociferava di una possibile nuova console: **Switch Pro**. Si tratterebbe sempre di una console ibrida, praticamente uguale a Switch, ma con alcuni aggiornamenti hardware, come il processore, che potrebbe diventare il nuovo **Tegra X2 di Nvidia**, uno schermo con una maggiore risoluzione e un maggior quantitativo di RAM. Questi upgrade potrebbero anche potenziare Switch in modalità fissa, **implementando una GPU proprio all'interno del dock di ricarica**, permettendo una migliore resa grafica e performance migliori quando sarà collegata direttamente alla TV.



Adesso però passiamo alle nuove funzionalità che **PS5** e **Xbox Two** potrebbero avere, come la **retrocompatibilità**. Questa funzione è già stata implementata da Microsoft lo scorso anno, rendendo retrocompatibile la console, consentendo agli utenti di recuperare titoli datati senza dover

aspettare un **remake** o una **remastered**. **PS5** e **Xbox Two** dovrebbero adottare questa caratteristica, permettendo almeno di gustarsi giochi della console corrente senza dover per forza possederne una.

Questa novità permetterà non solo di **continuare a vendere giochi per PS4 e Xbox One** anche ai possessori della nuova console, ma anche di evitare di concentrarsi sulla produzione di **remastered e remake** che forse hanno un po' annoiato il pubblico, tornando a sfornare titoli nuovi, innovativi che possano sfruttare appieno l'hardware messo a disposizione.

Se quindi per Microsoft non è una novità, PS5 consentirà finalmente di giocare i prossimi titoli in uscita, come **Cyberpunk 2077**, **The Last of Us Parte 2** o **Death Stranding**, oltre ai tanti videogame che ci hanno accompagnato nella nostra infanzia o adolescenza.

Come farebbe PS5 a essere retrocompatibile fisicamente senza il supporto ottico? Ebbene, il disco fisico non si abbandonerà, probabilmente perché l'utenza non è ancora sufficientemente pronta per accogliere al meglio il **cloud gaming** o l'acquisto di giochi totalmente in edizione digitale o, ancora, una mera scelta di marketing.

Questo però non porterà Sony a mettere completamente da parte il **cloud gaming**, non imponendolo come standard e utilizzando anche il supporto ottico.



Passiamo però alla vera rivoluzione di questa generazione di console apportata da Sony: la **realtà virtuale**, un nuovo universo che ha preso piede grazie al **PlayStation VR**. **PS5** potrebbe essere un trampolino di lancio per la realtà virtuale, molto più di PS4, apportando delle modifiche hardware che permetteranno una migliore resa grafica e una serie di nuove tecnologie migliorate nel tempo, come un nuovo sistema di *tracking*.

E se Microsoft presentasse un proprio visore o, ancora meglio, riesca a terminare lo sviluppo di **HoloLens** per console - magari molto meno costosi - ? Staremo a vedere nelle prossime conferenze.

Alla fine della fiera, non sembra esserci un vero e proprio passo avanti rispetto alle attuali console. Probabilmente è più da considerarsi un aggiornamento delle attuali console. Ma se il prezzo di vendita resterà intorno alla fatidica cifra di **399€** sarà possibile avere un'esperienza in game stabile,

fluida e soprattutto piena di dettagli, e in quel caso, l'acquisto di una console di nona generazione non sarebbe da sottovalutare.

Suicide Guy

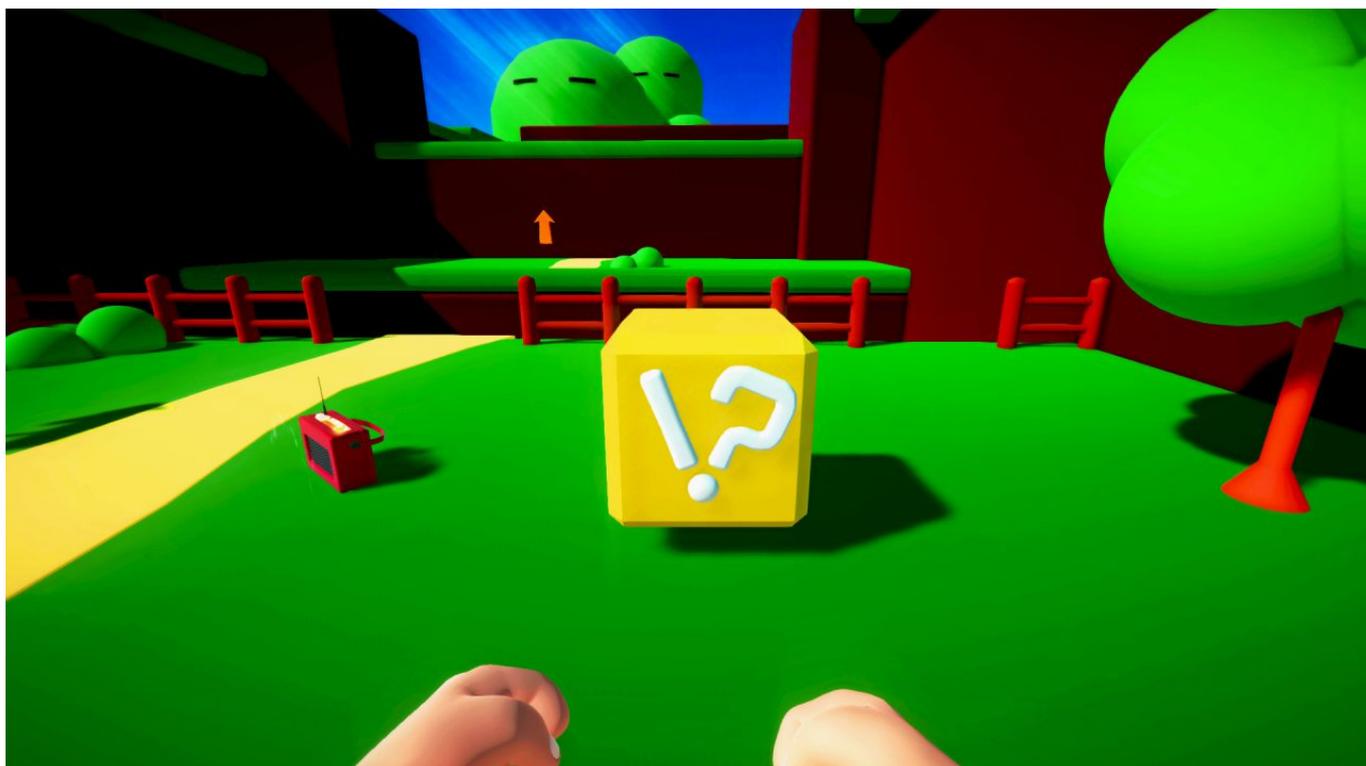
Dopo l'uscita di videogiochi quali *Woodle Tree The Adventures* e *Woodle Tree 2*, la software house milanese, **Chubby Pixel Company**, ritorna con un nuovo titolo: ***Suicide Guy***.

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.

Ratchet & Clank: 15 anni e non sentirli

Sono trascorse un paio di settimane dalla **GDC (Game Developers Conference)**, quando il team **Insomniac**, salì sul palco per parlare dei **15 anni di storia**, di una delle loro IP più conosciute: **Ratchet & Clank**. Ma gli interventi dello stesso team di sviluppo, sono stati tutt'altro che celebrativi per quanto riguarda la famosa saga.

Il regista **Brian Allgier** dice:

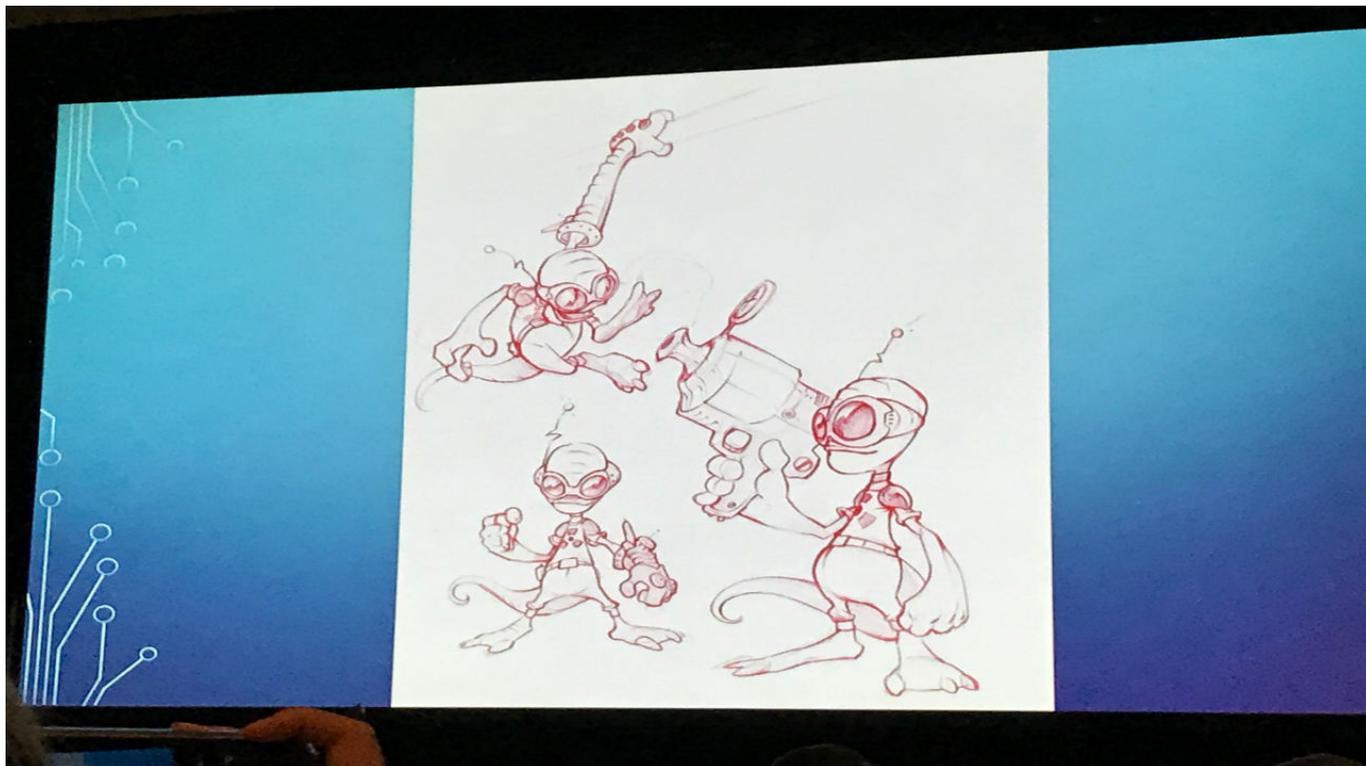
«Protagonista del gioco, in principio, sarebbe dovuto essere una ragazza con un bastone, una sorta di mash-up tra *Zelda* e *Tomb Raider*, ma quest'idea purtroppo non era ben vista dal team, che avrebbe dovuto lavorare poi sul gioco. A quel punto Ted Price (Presidente di Insomniac) decise di troncargli quel concept che era stato intitolato appunto "Ragazza col bastone". Era il 2001, Insomniac aveva 35 dipendenti che stavano lavorando al progetto e avevano bisogno di una nuova idea vincente. Il capo-ufficiale creativo, Brian Hasting, annotò una frase molto generica sulla lavagna degli appunti "un alieno, che gira tra i pianeti raccogliendo armi e gadget", il team accolse positivamente da subito la nuova proposta, era un'idea semplice ma aveva funzionato.»

Dopo aver cestinato un paio di concept, il team riesce a concretizzare finalmente i primi progetti di **Ratchet**, soprannominato "**Lombax**" da **Ted Price**, e del suo aiutante **Clank**. Inizialmente la squadra aveva pensato di metterne uno a capo dell'altro ma poi optarono per porli allo stesso livello. L'intenzione sin da subito, fù quella di creare qualcosa che fosse **un mix tra il poliziesco *Arma Letale* e i cartoni animati del sabato mattina**.

Durante la stesura del prototipo, il team non riuscì a far sì che la tecnologia **PS2** iniziale gestisse correttamente il gioco, per questo motivo quindi lavorò fianco a fianco con **Mark Cerny** per ottimizzare la tecnologia della console Sony, che una volta migliorata, permise finalmente a **Ratchet & Clank** di vedere la luce.

«Il primo gioco era innovativo e fatto bene - dice insomniac alla GDC - Ma era più un gioco di ruolo e le armi sembravano quasi opzionali. I due personaggi Ratchet e Clank non avevano molta profondità, anche Ratchet stesso risultava essere borioso, sarcastico e non eccessivamente simpatico».

Insomniac, decise di concentrarsi sul contorno, personaggi, armi e humor, a partire dal secondo capitolo, ***Fuoco a Volontà*** (2003). Quando successivamente arrivò anche il terzo, ***Up your arsenal*** (2004), fu un vero e proprio successo per il franchise. Finalmente ***Ratchet & Clank*** aveva una propria personalità ben definita: era un gioco in perfetto equilibrio tra un platform e uno shooter, che raccontava una vera storia d'amicizia, con un contorno di armi fantasiose e gadget intelligenti, arricchito dalla possibilità di esplorare i pianeti. Un gioco pieno di colori vivaci e umorismo.



Nel corso del **GDC**, Insomniac ha voluto sottolineare solamente dove e perché, il team ha deluso le aspettative dei propri fan. Dal terzo capitolo in poi, lo studio aveva evoluto con successo la serie da un **“platform con un carattere da sparatutto”**, a uno **“sparatutto con un carattere da platform”**.

Eppure, nonostante tutto, Insomniac stava iniziando a preoccuparsi sempre di più che i giorni del **“personaggio mascotte”** stavano per finire. Sentiva che era necessario cambiare qualcosa per mantenere la serie sull’onda del successo, il tutto racchiuso nelle parole di Brian Allgeier:.

«Adattati o muori, ascolta ciò che i giocatori vogliono, osserva le tendenze e amplifica ciò che contraddistingue il tuo gioco».

Lo studio sentiva di aver raggiunto il vero successo con ***Up Your Arsenal***, ma la filosofia “adattati o muori” applicata da quel momento, avrebbe inevitabilmente portato a un “crollo”. Per evitare che il franchise stancasse i fan infatti, il team di Insomniac, **ispirato dalla serie Halo**, produsse, nel 2005 sempre per PS2, ***Ratchet: Deadlocked*** (conosciuto anche come ***Gladiator***). Era stato rimosso **Clank** dal nome («non è stato bello», ammette lo studio, che era pesantemente combattuto) e il gioco non includeva il popolare **Qwark**. Insomma, il titolo non aveva più tutte quelle caratteristiche che avevano reso un successo ***Ratchet & Clank*** e il risultato fu infatti, che ai fan non piacque, tanto che sia **Allgeier** che **TJ Fixman** (lo scrittore della serie), ammisero di aver commesso un grande errore allontanandosi da quella che era l’idea originale della serie, nello sviluppo di questa nuova veste di gioco non proprio azzeccata.

Insomniac, a quel punto, sapeva che in futuro avrebbe dovuto attenersi il più possibile al **DNA del gioco originale**, cosa che fece quando nel 2007, sviluppò il quinto capitolo della serie: ***Ratchet & Clank: Armi di Distruzione***, sui sistemi **PS3**. Fu una sfida ardua per il team, quella di effettuare un restyling completo passando da una generazione a un’altra, ma alla fine riuscì nel proprio intento, creando nuovamente quello che era per i fan il vero ***Ratchet & Clank*** di un tempo, ma questa volta con una veste del tutto rinnovata. Praticamente un successo, o quasi, poiché a molti fan non piacque

il finale, che vide **Clank** rapito dal **misterioso Zoni**. Così il team decise di dare qualcosa ai giocatori per rimediare, sviluppando un anno dopo un breve **DLC, chiamato *Alla ricerca del tesoro***, che mise una pezza al buco creato dalla precedente storia, introducendo anche diverse novità al gioco, come i dialoghi, i puzzle-game e altro.



Proprio perché non era un vero e proprio capitolo di ***Ratchet & Clank, Alla Ricerca del Tesoro***, permise al team di osare sotto alcuni punti di vista tecnici, ma anche di dare un filo logico a quello che poi sarebbe stato il successivo, e ultimo capitolo, della serie, **che arrivò poi nel 2009 con *A Spasso nel Tempo***: un successo indiscusso sotto ogni punto di vista che vide, nel finale, anche **l'annientamento del super-cattivo Nefarious in una delle basi spaziali**.

L'epilogo della serie andò talmente bene che Sony pretese da Insomniac che si rimettesse a lavoro su un ulteriore capitolo della serie. Inizialmente cercarono di evitare questa forzatura narrativa che aveva visto il suo capolinea nell'ultimo gioco, **ma alla fine i fan e Sony ebbero la meglio**, convincendo Insomniac a rimettersi in carreggiata e pubblicare **nel 2011, *Ratchet & Clank: Tutti per Uno***, che costrinse anche TJ Fixman a modificare il finale della serie trovando un modo per non far sfuggire **Nefarious** al suo destino che sembrava essere stato già designato, e che, per volere di **Sony**, doveva essere presente nel nuovo titolo. Alla fine, ***Tutti per Uno*** risultò essere uno dei migliori spin-off della serie, ma purtroppo non ebbe il successo sperato. Successo che arrivò invece due anni dopo, **nel 2013, con *Nexus***, ultimo capitolo della serie, una storia breve ma ben sviluppata.

Da quel momento Insomniac e Sony avevano deciso di comune accordo di mettere da parte il franchise.

Almeno finché, **nel 2016**, non venne nuovamente tirato fuori da **Kevin Munroe e Jericca Cleland** che diressero per il grande schermo, ***Ratchet & Clank: film d'animazione basato sul gioco***, ma che si allontanò troppo dalla mitologia originale dell'IP per l'adattamento cinematografico.

Allgeier decise così di sfruttare la corrente e creare al contempo anche un nuovo titolo, **per PS4 questa volta: «Un gioco basato sul film basato sul gioco»**, dice scherzando. Proprio per aggirare il problema creatosi con il filo narrativo della pellicola cinematografica, **TJ Fixman** decise di affidare la narrazione a un personaggio improbabile e poco raccomandabile, **il capitano Qwark**, giustificando così alcune eventuali incongruenze narrative. Il remake di **Ratchet & Clank** fù un vero e proprio successo, con numeri che non si vedevano dai tempi dei vecchi titoli su PS2.

Allgeier conclude:

«Dove la serie andrà a parare in futuro non è certo, ma una cosa lo è, “adattarsi o morire” è una opzione, ma allontanarsi da quello che è il DNA del gioco, è un errore. Abbiamo imparato tutto ciò che potevamo sulla chiave del successo di *Ratchet & Clank*, lo abbiamo migliorato e aggiornato. Adesso ci spingeremo verso l’ignoto!».

Limbo

Il **Limbo**: un luogo senza pena e senza beatitudine divina, nella **concezione dantesca**; un vero e proprio **Inferno** per il protagonista dell’omonimo gioco.

Limbo è un puzzle-platform in 2D firmato **Playdead**, uscito per la prima volta nel 2010 per **Xbox 360**, per poi arrivare su **PS3, PS4, Xbox One, PC, iOS** e da un paio d’anni anche su smartphone e tablet **Android**. Tirare in ballo Dante non risulta una forzatura, molte sono le similitudini tra le ambientazioni della *Divina Commedia* e *Limbo*. A partire dal primo mezzo utilizzato dal nostro protagonista, un’imbarcazione che ricorda quella di **Caronte**, il traghettatore di anime che conduce Dante e Virgilio nel **Limbo**, fino alla presenza di soli bambini, probabilmente morti prima di ricevere il battesimo; lo stesso titolo, *Limbo*, fa riferimento al primo cerchio dell’Inferno e quindi richiama alla memoria direttamente l’opera dantesca. L’approccio al mondo di Limbo è alquanto diretto, e a tratti spiazzante: non ci sono introduzioni che spieghino perché il protagonista si trovi in quell’inquietante **mondo in bianco e nero**, nel quale si sveglia confuso, disorientato, spaventato, senza alcun preambolo. L’unica cosa che possiamo fare è accompagnarlo in questo viaggio, sperando che quest’incubo finisca presto. Il gioco non presenta alcuna narrazione esplicita, l’unico accenno alla trama lo troviamo nella descrizione del gioco presente in alcuni store: «Incerto del fato della sorella, un ragazzo entra nel **LIMBO**.» E in effetti nel corso del gioco si incontrerà presto una figura femminile, di cui andremo alla ricerca sino alla fine, muovendoci in un ambiente buio e ostile.

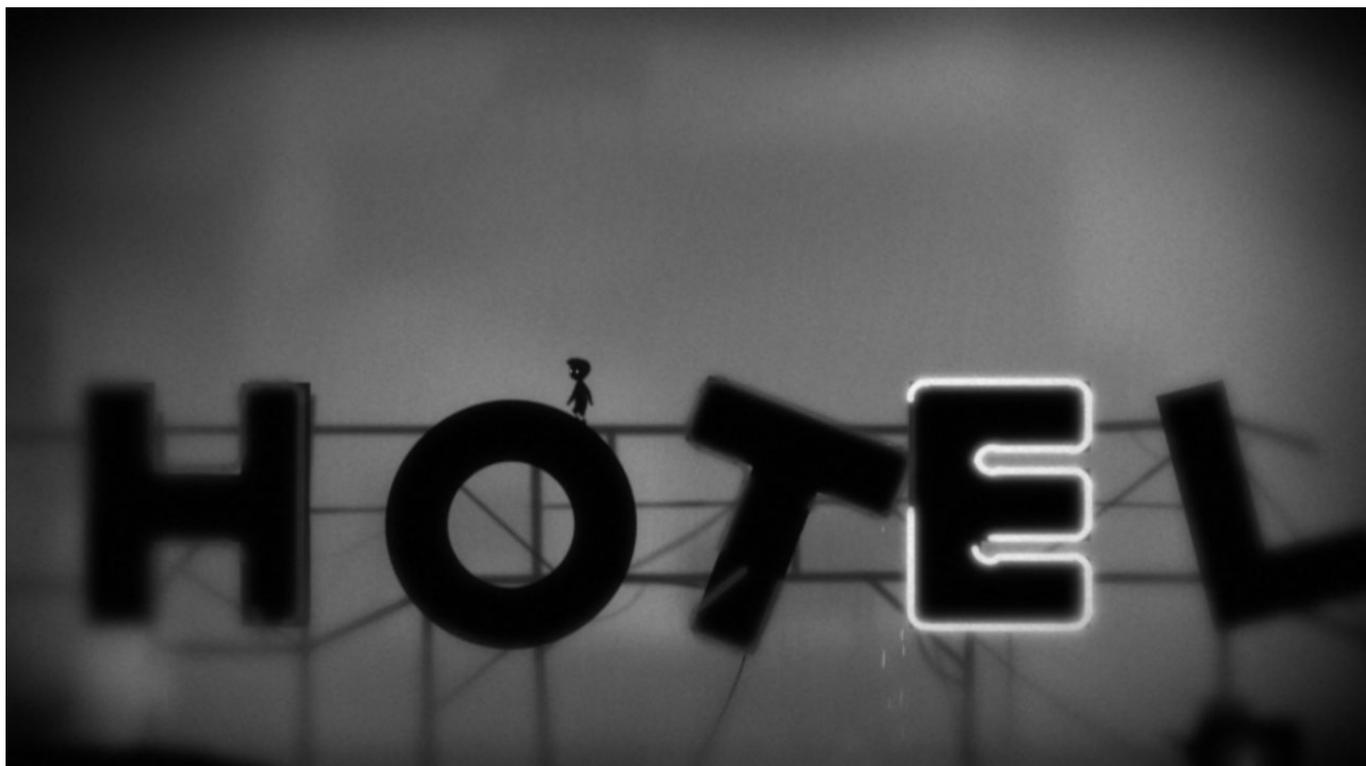


Ogni area è disseminata di **trappole e ostacoli**, dalle semplici buche iniziali da saltare sino a seghe circolari e complessi macchinari con i quali bisognerà giocare con la gravità per poter andare avanti, passando per alcuni personaggi come **bambini armati di frecce e sassi e un minaccioso ragno gigante**. Se da un lato il titolo gode di puzzle ben congegnati e di un level design studiato ad arte, quel che fa la differenza in termini di gameplay sta probabilmente in un **attento studio della fisica**, che induce il giocatore a essere quanto più preciso nell'affrontare determinate fasi di gioco, grazie anche all'**engine Box2D**, che risulta estremamente efficace allo scopo, e a un'architettura dei rompicapo che non risulta mai frustrante nonostante si basi su un meccanismo "die and try": alla prima run sarà inevitabile infatti fallire un bel po' di volte, ma si avrà la soddisfazione di superare anche le zone più difficili una volta fatte proprie le dinamiche e le tempistiche del relativo rompicapo. *Limbo* non presenta dei livelli o delle pause tra un'ambientazione e l'altra, ma è **completamente lineare e il cambio di ambientazione non risulta mai forzato**.

Dopo la pubblicazione di *Limbo*, sono nate diverse teorie sulla trama: c'è chi pensa che il protagonista sia morto e che abbia qualche "conto in sospeso", rappresentato dalla figura della sorella, chi che entrambi i fratelli siano morti e che lui stia semplicemente cercando di ricongiungersi alla sorella, chi addirittura ipotizza che il mondo di *Limbo* sia stato creato dalla mente di un bambino che ha subito abusi o traumi. **Gli sviluppatori non hanno rilasciato alcuna interpretazione ufficiale**, e questi misteri rendono ancora più interessante un gioco che risulta in ogni suo aspetto suggestivo.

Ad amplificare la componente arcana del titolo c'è anche un **comparto grafico** che porta in scena un mondo di **ombre interamente in bianco e nero** con sfumature di grigio nel quale tutto appare rarefatto e indecifrabile: neanche il nostro protagonista ha un volto, risultando una mera sagoma vagante in un universo ostile. Nonostante l'**uso dei colori risulti dunque estremamente essenziale**, non si ha mai un senso di monotonia o di ripetitività, giovandosi di un art style accattivante e con ambienti eterogenei, da fitte foreste nere a fabbriche tetra passando per luminose

insegne di Hotel.



Il **comparto sonoro** fa certamente il paio con quanto detto sinora: non troviamo alcuna pomposa o elaborata soundtrack, **l'audio è essenziale ma efficace**, basato su ronzii, scricchiolii, rumori ambientali e altri particolari che possono essere goduti al meglio giocando con dei buoni headset alle orecchie. **Il principale difetto di *Limbo* risiede forse in una non sempre lineare armonia nella successione dei puzzle**, che si fanno improvvisamente più complessi rispetto ai precedenti in certi punti (specie nella parte centrale); alcuni hanno visto anche dei difetti nella scarsa longevità e nella mancanza di una vera e propria trama, che sono però in realtà due tratti coerenti con le intenzioni dello sviluppatore: se da un lato, infatti, **4 o 5 ore** di gioco risultano congrue in un titolo indipendente e zeppo di puzzle sfidanti, dall'altro la scelta di lasciare implicita una storia consente maggior spazio all'interpretazione dei giocatori e accresce il livello di suggestività dell'opera.

Con un'ambientazione accattivante e un sonoro minimale ma ricercato che si amalgamano benissimo in un'atmosfera inquietante e sinistra, ***Limbo* è un titolo che unisce divertimento, ritmo e un buon livello di sfida, risultando uno dei migliori puzzle game degli ultimi anni**, superato - fra i pochi - dal suo successore spirituale, l'acclamato *Inside* che, nella sua bellezza, serba un profondo debito nei confronti del titolo precedente.

[Alcune interessanti novità per Dark Souls:](#)

Remastered

Bandai Namco ha mostrato alcuni contenuti della remastered di **Dark Souls** di prossima uscita su **Nintendo Switch, PC, e PS4**.

Per capire bene come il gioco sia migliorato visivamente, sono stati rilasciati dei [video](#) che mostrano la nuova versione per **PS4 pro**, paragonata alle versioni originali per PS3, Xbox 360 e PC.

IGN ha creato [una lista](#) con tutte le novità e miglioramenti apportati a questa remastered:

- Il numero massimo di giocatori online è stato aumentato da **4 a 6**.
- Il *matchmaking* via password è ora disponibile, similmente a **Dark Souls III**. Quando un giocatore è evocato in questa modalità, il suo livello sarà sincronizzato con quello degli altri.
- Gli oggetti curativi non saranno disponibili durante il PvP con l'eccezione delle fiaschette **Estus**. Per evitare battaglie molto lunghe, il numero di fiaschette è stato dimezzato per i *phantom*.
- I giocatori possono selezionare il numero di oggetti consumabili, invece di usarli uno per uno come nel gioco originale (lode al Sole).
- Un falò è stato aggiunto vicino al Fabbro Vamos.
- Le *covenant* possono essere cambiate ai falò.
- Si possono configurare i comandi.
- Gli oggetti non saranno registrati automaticamente in uno slot quando raccolti.
- Il network online è stato cambiato da P2P a server dedicati.

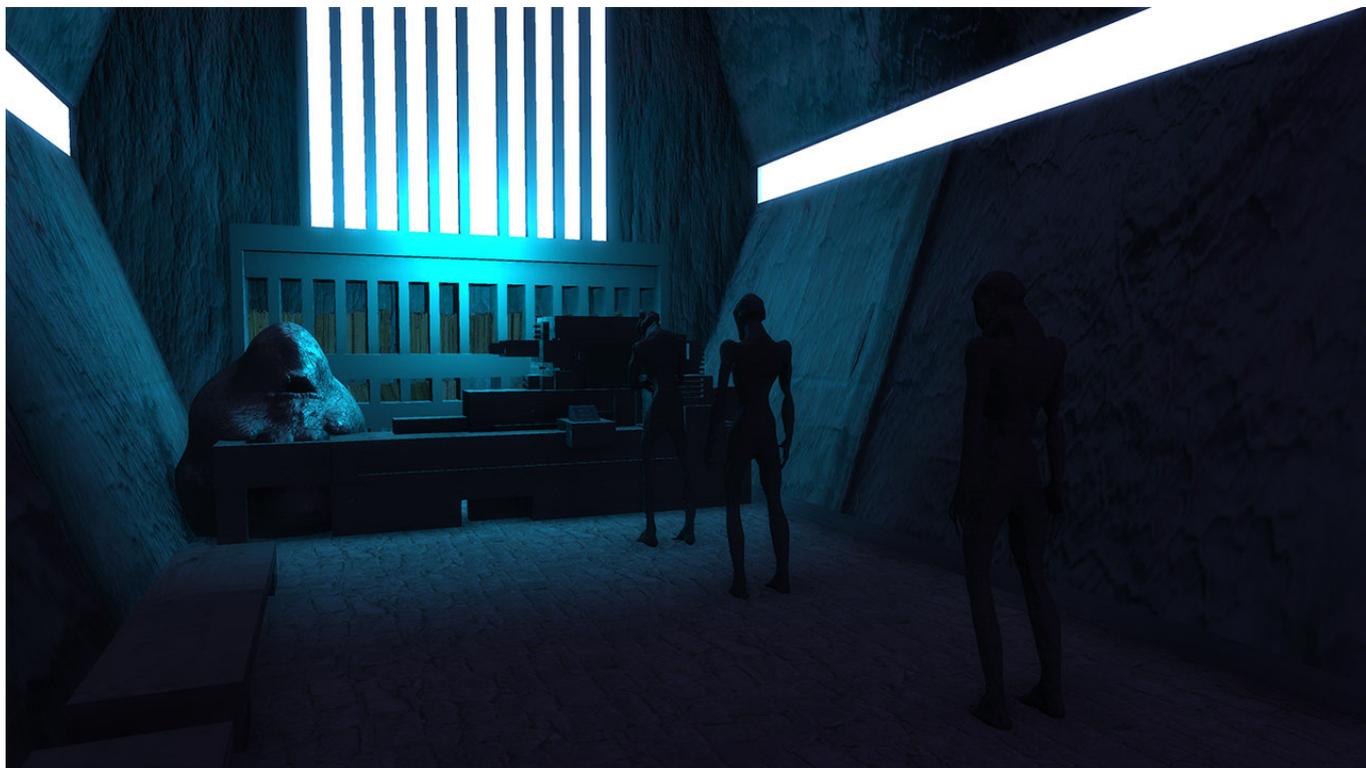
North

Avete mai pensato di lasciarvi tutto alle spalle, fare fagotto e andare via a cercar fortuna in un altro paese? Per quanto questo possa essere più o meno distante, ciò implicherebbe comunque l'abbandono della vecchia vita e con lei anche degli affetti più cari. Questo è ciò che succede in **North**, titolo in cui il protagonista si lascerà alle spalle la sorella in un viaggio verso nord, appunto, e si ritroverà dopo un lungo percorso inghiottito da una grande città ricca di strane architetture e popolata da gente dalle sembianze aliene, che parla un linguaggio incomprensibile. Un viaggio distopico-emozionale, metaforicamente ricco, che vuole far rivivere ai giocatori il dramma vissuto da chi decide di staccarsi dalla propria terra per andare a cercar fortuna altrove. Intento in cui **Sometimes You**, piccola etichetta indipendente, riesce molto bene. Infatti **North**, pur essendo una brevissima avventura riesce a restituire al giocatore qualche "**strana**" emozione.

Smarrimento

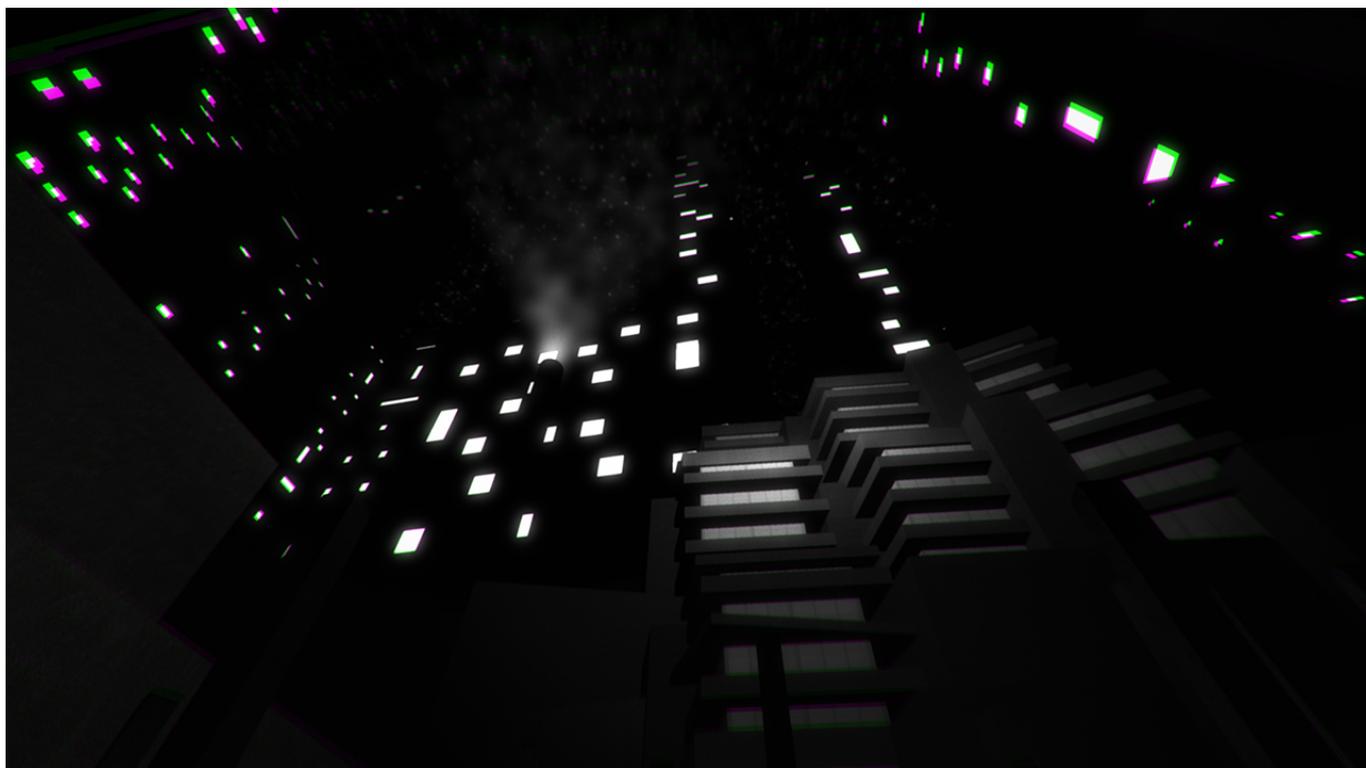
Questa è la sensazione che prevarrà sul giocatore. Lo smarrimento che proveremo una volta immersi in questa grande città "**aliena**", che ci circonda con grandi architetture e soprattutto **buia**, a volte anche troppo, considerato che non si ha la possibilità di modificare la luminosità del gioco né altri parametri. In **North** non avremo alcun ausilio, dimenticate: mappe, inventario o tutto quello a cui

siete abituati, l'unica vostra guida, saranno il vostro senso dell'orientamento e la vostra perspicacia. Non ci sarà neanche un **quest-log**: l'unico modo per sapere in che modo proseguire nel viaggio infatti, sarà quello di raccogliere più informazioni possibile e, successivamente, spedire delle lettere alla sorella lontana, tramite delle piccole caselle postali sparpagliate in tutta la città.



Minimale al punto giusto

Avviato **North**, potremmo sentire l'impulso irrefrenabile di spegnere la console e dire «**No, Maria, io esco!**»; ma in realtà, una volta superata la prima fase di adattamento, quando inizieremo a capire la vera importanza del messaggio che il team di sviluppo di **North** vuole consegnare al giocatore, sarà inevitabile volerlo finire tutto d'un fiato. Graficamente il gioco sembra essere stato sviluppato con tecnologia a 128bit, ma la vera "cura" è stata concentrata su quelli che sono i retroscena di **North**, l'emozionalità, la storia e quindi anche il modo cui vengono trattati argomenti attuali e sensibili come quello dell'immigrazione. Tutto guarnito musicalmente da un fantastico **synth-dark-pop** (non so come meglio definirlo) che perfettamente si accosta a quello che è il gioco nella sua, diciamo, "**semplicità**".



In Conclusione

North è certamente una piccola, grande avventura. Come questa possiamo trovarne a decine e decine tra le varie piattaforme, avventure più o meno longeve, da [What remains of Edith Finch](#), passando per [Virginia](#) e [The town of light](#), o meglio ancora il viaggio di [Kholat](#). Impossibile definirlo un gioco *tout court*, difficile definirlo solo un walking simulator, anche se probabilmente è il genere che gli si addice di più. Di certo è un'esperienza sicuramente positiva, che seppur breve, non ci farà pentire dell'acquisto per la sua forte intensità.

[La storia del più grande Kickstarter del sud-est asiatico](#)

Se siete a **Kuala Lumpur** e state cercando sviluppatori indipendenti, potreste andare al fiorente centro tecnologico di **Bangsar South**.

Grazie a un accordo con **UOA Holdings**, agenzia che si occupa dello sviluppo immobiliare, la **Malesia Digital Economy Corporation (MDEC)** ha compiuto un grande passo verso il suo obiettivo, cioè quello di trasformare rapidamente, **Bangsar South** (zona di **Kuala Lumpur**) nel principale centro del paese per lo sviluppo di giochi di ogni tipo; ospiterà da grandi aziende come **Streamline Studios**, ai tanti team piccoli e creativi che operano da **Komune**.

Forse, il più interessante tra tutti questi sviluppatori è **Magnus Games**, che è riuscito a raggiungere una fama senza precedenti per uno sviluppatore del sud-est asiatico delle sue dimensioni. Lo studio è stato fondato nel 2015 dai due fratelli malesi, **DC Gan** e **Welson Gan**. I loro

primi sforzi di sviluppo erano tutti rivolti a un'area del mercato che tutte le software house emergenti preferiscono scegliere come target: **giochi mobile gratuiti**. Questo portò i due fratelli in una zona inesplorata, visto che non sapevano "creare" un gioco circondato dalle monetizzazioni, infatti, come ha affermato **DC** «**quando compro un hamburger mi aspetto di ricevere un hamburger**».

Quindi, i due fratelli si trovarono rapidamente al di fuori della loro zona di comfort, cercando di programmare titoli che raramente giocavano. Infatti, lo stesso, definisce il loro lavoro di quel periodo come un fallimento.

Magnus Games è sempre stata alla ricerca di *free-to-play* capaci di fornirgli una reputazione e, di conseguenza, fargli ottenere qualche finanziamento per ciò che **DC** chiama "il nostro gioco dei sogni". Tuttavia, vicini al fallimento, i fratelli si riunirono e decisero di puntare il tutto per tutto.

Essi passarono dal *free-to-play* al premium, dai dispositivi mobile al PC e alle console, il tutto reso possibile da una piccola quantità di investimenti privati e denaro preso in prestito da amici e familiari. Grazie ai loro innumerevoli sforzi riuscirono a realizzare il loro sogno sviluppando **Re: Legend**, l'ibrido simulatore di giochi di ruolo. Il titolo è stato approvato da **Square Enix** nel 2016.



In *Re:Legend*, i fratelli hanno cercato di combinare le varie esperienze fornitegli dalle ore di gioco di titoli che hanno fatto la storia.

Ma cos'ha portato la **Magnus Games** tra le braccia di **Square Enix**? Quando la società si è rivolta a **Kickstarter**, era sicura di avere un prodotto che fosse in grado di suscitare entusiasmo in diversi tipi di giocatori e quindi, di attrarre il tipo di pubblico che avrebbe investito in un gioco che potrebbe essere vicino al rilascio.

La campagna "**Re: Legend Kickstarter**" è iniziata alla fine di luglio 2017, con un obiettivo di finanziamento di circa **\$53.000** ma dopo 30 giorni era già a quota 480.000, garantendo al gioco versioni per Xbox One, PlayStation 4 e Nintendo Switch, assicurandogli un doppiaggio completo nei dialoghi. La loro non era solo la più grande campagna **Kickstarter** di uno sviluppatore di giochi in Malesia; infatti è stato, inoltre, il più grande **Kickstarter** nella storia del sud-est asiatico.

Durante questi 30 giorni, **DC** ha affermato che lui e suo fratello lasciarono a malapena la loro casa.

Infatti, trascorrevano le giornate gestendo tutto, dalla copertura della stampa, al contatto con gli streamer, inviando centinaia di e-mail e rispondendo direttamente a ogni singolo commento lasciato dalla comunità **Kickstarter**.

Il denaro che **Magnus Games** ha racimolato, quando la campagna è finita nell'Agosto del 2017, è stato abbastanza da permettergli di creare la versione di *Re: Legend* che i fratelli avevano immaginato. In pochissimo tempo, il loro titolo cominciò a essere confrontato con i titoli **AAA**. Il che costringe la società a mantenere il livello di aspettativa che tutti i loro fan si aspettano da questo titolo.

In Malesia, raccogliere fondi per una start-up di giochi non è un'impresa da poco: L'industria locale è ancora troppo giovane ed è per questo che il governo è intervenuto per aiutare le società, con il sostegno e le sovvenzioni con organizzazioni come **MDEC**. Tre anni fa, **Magnus Games** ha deciso di abbandonare il settore mobile e *free to play* per inseguire il suo sogno, ma così facendo, si è trovata davanti a qualcosa di più grande di quanto potesse immaginare. Per la giovane start-up, la nuova sfida è soddisfare il suo pubblico senza rovinare tutto quello che è stato costruito con il loro duro lavoro.

[Scribblenauts Showdown](#)

Dopo la disastrosa cancellazione di ***Scribblenauts: Fighting Worlds***, **5th Cells** ci ritenta con ***Scribblenauts Showdown***. Rilasciato su Nintendo Switch, Ps4 e Xbox One il **9 Marzo del 2018**, nuovo capitolo di una saga di gran successo tra i giocatori del Nintendo DS, si tratta di un **puzzle game** con l'aggiunta della componente da **party game**. Ma l'aver trasformato la saga in un party game è stata una buona idea?

L'**originalità del titolo** stava proprio nel poter **risolvere i vari indovinelli del gioco con soluzioni fuori dal comune**, vista la possibilità d'invocare qualsiasi oggetto in nostro soccorso, e questo elemento viene a mancare, ma vedremo meglio più avanti.

Partiamo dal menù iniziale, che ci riserva un'ottima accoglienza con una bella varietà di colori. All'interno della schermata ci ritroveremo a dover scegliere tra **tre modalità, due basate su minigiochi** e l'ultima la tipica **modalità sandbox**.

La **prima modalità** si chiama **Versus**, è giocabile da massimo due giocatori, può essere eseguita contro un amico o contro l'intelligenza artificiale. Sarà possibile scegliere se la sfida **debba essere basata sulle "parole" o sulla "velocità" o su tutte e due**. Se si scelgono le parole come criterio, si dovrà competere utilizzando quello che viene scritto. Per esempio, nella sfida di cucina, il gioco chiede di scegliere che cosa dovranno mangiare i due contendenti. Alcune parole portano evidenti vantaggi, in relazione alla grandezza e lunghezza di quello che si scrive. Le sfide proposte in questa modalità sono godibili e rapide. **Versus** è ottima in una **tipica serata tra amici**, anche se la quantità di mini giochi offerta non è così ampia e alla lunga può diventare abbastanza ripetitivo.



La **seconda modalità** di gioco proposta è probabilmente la migliore sul piano competitivo: si tratta del **Gioco dell'Oca con le carte al posto dei dadi**. Ad ogni turno il giocatore dovrà pescare una carta e, di conseguenza, dovrà toglierne una dalla propria mano di gioco. L'obiettivo finale è quello d'arrivare alla fine prima degli altri giocatori. Esistono **diverse tipologie di carte**: alcune carte ci faranno avanzare, altre fanno retrocedere gli avversari e altre potrebbero ribaltare completamente la situazione. Tuttavia, per attivare la carta, dovremmo vincere il minigioco proposto, anche perché in caso di sconfitta il bonus sarà utilizzato dalla nostra controparte. Questa è la modalità che sta alla base di questo titolo. Gli sviluppatori sembrano aver puntato il tutto per tutto su questa modalità ma, pur essendo questa molto elaborata, risulta manchevole in qualche aspetto: non rende infatti granché se giocata singolarmente, e l'aggiunta di una modalità multi giocatore online era d'obbligo.



Starite? STARITE?? Ebbene sì, eccoci arrivati alla **terza e ultima modalità**, chiamata **sandbox**. Pensavate che il team di **5th Cells** avesse dimenticato la modalità principale dei predecessori della serie *Scribblenauts*? **Sandbox** è strutturata in una serie di livelli dove dovrete “esaudire” i desideri di chi li esprimerà. Tutti i desideri saranno posti in maniera enigmatica, ed è qui che entra la componente da puzzle game, e il giocatore sarà chiamato a risolvere gli enigmi in qualsiasi modo voglia. L’obiettivo principale sarà quindi quello di ottenere tutte le **starite**, stelle luminose usate come “merce” di scambio. All’interno di questo capitolo ci sono ben **8 livelli**. Gli enigmi non sono molto difficili, e in vostro soccorso potrete usufruire di suggerimenti “a pagamento”. Se ogni desiderio espresso correttamente vi garantirà 10 starite, ogni suggerimento richiesto ve ne sottrarrà 5. Un’ottima aggiunta è data dalla possibilità di assegnare degli **aggettivi** a qualsiasi cosa animata, così da rendere un minotauro “docile” o “aggressivo”. Inoltre, sarà possibile scambiare le starite raccolte con vestiti/accessori ed è possibile acquistare oggetti così da aggiungerli tra quelli che si possono già evocare (oggetti esotici presi dai vari livelli). Infine, i vestiti e accessori acquistati potranno essere utilizzati nella personalizzazione del vostro personaggio.



Il titolo si presenta con una **grafica colorata e cartonesca**, il team di sviluppatori è riuscito a utilizzare e migliorare nel tempo lo stesso motore grafico utilizzato sin dal primo capitolo della saga, migliorando i colori, i modelli poligonali e le varie rese grafiche, non tradendo l'art style originario ma rendendo il titolo, graficamente parlando, valido ancora oggi.

Il **sonoro** non è certamente di alto rilievo, ma i suoni e le musiche sono molto orecchiabili, le riproduzioni sonore dei vari animali e delle armi e ben rese, anche se tutto l'insieme è un riciclo preso dai capitoli precedenti.

Una grande mancanza rispetto al passato è probabilmente quella della **free-mode**, dov'era possibile trascorrere del tempo evocando qualsiasi cosa vi passasse per la ment (per esempio era possibile far combattere 10 militari contro un drago).

Tirando le somme, **Scribblenauts Showdown**, non riesce a tenere alto l'onore del franchise, visto che il team di sviluppo ha tentato di proporre qualcosa che è abbastanza lontano da quello che rappresenta il marchio originario.

Il titolo rimane comunque abbastanza godibile e, per chi volesse comunque usufruire di un gioco simpatico da tirar fuori in una serata con gli amici, l'acquisto può essere consigliabile, ancora meglio quando si troverà a un prezzo leggermente inferiore.