

I creatori di Resogun e Nex Machina non faranno un altro arcade shooter

Nel passato decennio, il nome **Housemarque** è diventato sinonimo di giochi dallo stile arcade. Da **Super Stardust HD**, uscito nei primi tempi della PS3 sul PSN, fino a **Resogun**, uscito nei primi mesi di vita di **Playstation 4**, lo studio finlandese ha prodotto molti giochi acclamati dalla critica. Negli anni recenti, però, le buone recensioni non sono state accompagnate da vendite al pari.

Ad esempio, il recente **Nex Machina**, un colorato shooter arcade a scorrimento verticale, rappresenta alla perfezione gli stilemi dei giochi **Housemarque**: creato in collaborazione con la leggenda arcade Eugene Jarvis, ha ricevuto molte lodi da parte della stampa videoludica, e una media di 88 su **Metacritic**, rendendolo **l'ottavo miglior gioco della classifica Playstation 4**. Purtroppo, la casa sviluppatrice ha confermato di aver venduto **meno di 100.000 copie su Playstation 4 e su PC**, andando così in perdita.

Stessa sorte è toccata anche a **Matterfall**, un altro gioco di stampo **arcade**, uscito lo scorso agosto e che non è stato un grande successo di vendite.

Ilari Kuttinen, CEO di **Housemarque**, ha dichiarato: «Siamo davvero orgogliosi del lavoro che abbiamo svolto con **Nex Machina**. È stato un lavoro pieno di passione e di amore, anche perché abbiamo lavorato col nostro eroe, Eugene Jarvis. Ci sarebbe piaciuto continuare su questa strada, ma purtroppo non è più possibile. Il prossimo gioco non sarà uno **shooter** a scorrimento orizzontale o verticale e non sarà focalizzato sulle *leaderboard*. Sarà qualcosa di diverso rispetto ai giochi che hanno reso lo studio famoso.»

Il responsabile editoriale, **Mikael Haveri**, ha parlato della volontà di spostarsi su generi più popolari e di includere funzionalità **multiplayer**, ma non ha voluto essere più specifico. Kuttinen ha anche aggiunto che non ci saranno tagli nel personale ma, al contrario, lo studio vorrebbe assumere più gente così da poter realizzare i prossimi progetti attualmente in lavorazione.

Destiny 2: la beta si potrà scaricare da domani

A distanza di pochi giorni dal rilascio della closed beta di **Destiny 2**, che si aprirà il 18 luglio per PS4, **Bungie** svela che i codici della beta verranno distribuiti domani, 13 luglio, e che potranno essere riscattati il giorno stesso per poter scaricare la beta per poter essere pronti a buttarci nella mischia, potendo provare **le nuove mappe e modalità crogiolo, la prima missione di storia e un nuovo assalto e durante** .

Ancora, però non si ha un orario ben preciso, ma vi aggiorneremo non appena sarà disponibile. In più solo il 23 luglio, per un'ora, dalle 19:00 si potrà visitare il nuovo spazio social situato nella Zona Morta Europa, dal nome *The Farm*.

Per chi avesse pre-ordinato la sua copia da **Amazon**, non dovrà preoccuparsi, il codice da riscattare sul sito Bungie.net sarà inviato tramite email, 3 giorni prima che la beta inizi, per chi, invece, ha prenotato il gioco da **GameStop**, sullo scontrino ci sarà un codice che dovrà essere immesso, sempre sul sito Bungie.net, per iscriversi alla closed beta, poi provvederanno loro a contattarvi alla vostra email per darvi il codice da riscattare sullo store relativo alla vostra piattaforma. Mentre, per chi ha prenotato sullo **store** della propria console *Destiny 2*, partirà automaticamente il **pre-load** della beta.

Per chi ancora non sapesse gli orari e le date della beta [potete vedere qui](#).

[Remothered: Tormented Fathers. Ci si prepara al rilascio della beta](#)

Avverrà a breve il rilascio della beta di **Remothered: Tormented Fathers**, un videogioco made in Italy, targato **Starmind Games** con la collaborazione della **Darril Arts**. Anche se non è stata fissata una data certa, abbiamo la sicurezza che il gioco completo uscirà esclusivamente per **PC/steam** e **PS4/psn** entro il **2017**. Nel frattempo potremo godere del video trailer rilasciato dalla casa di produzione.

Remothered: TF è il primo tanto atteso capitolo di una trilogia. Un'avventura survival-horror in terza persona. Giocando nei panni di **Rosemary Reed**, una giovane di 35 anni, ci troveremo a fronteggiare psicopatici e fanatici. Una fitta rete dove omicidi e ossessioni prendono vita.



Registrandovi nella [pagina ufficiale](#) del gioco, potrete avere accesso alla **beta** non appena diventerà disponibile. Inoltre, iscrivendovi riceverete in regalo: gli **storyboard digitali**, un **wallpaper** per i fan e, per concludere in bellezza, la canzone **“Tormented Fathers”**, brano tratto dalla colonna sonora del gioco, scritta da **Nobuko Toda** (conosciuto come compositore per *Final Fantasy*, *Halo*, *Metal Gear Solid*...).

