

Top 7: I peggiori porting della storia

Probabilmente diamo fin troppo per scontato, a volte, che un titolo che funziona perfettamente su una macchina debba avere gli stessi risultati su un'altra. Purtroppo molte volte non è così: i **porting**, spesso appaltati a terzi, risultano in vari casi mal gestiti, indispettendo l'utenza. Vediamo insieme i 7 peggiori risultati.

#7 Bayonetta (PS3)

Bayonetta fu un fulmine a ciel sereno, approdando su **Xbox 360**, in tutta la sua micidiale bellezza. Ma quando fu il turno della console **Sony**, le cose non andarono nel verso giusto: risoluzione non all'altezza della controparte Microsoft e problemi di frame rate impallidivano se confrontati con tempi di caricamento su PS3 così tanto lunghi che sarebbe stato possibile giocare un altro gioco al suo interno.

Il *porting*, affidato a **Nex Entertainment**, famosi per aver realizzato **Resident Evil: Code Veronica**, fu una scelta azzardata, e il risultato ha semplicemente confermato le aspettative.



#6 GTA IV (PC)

Ci sono videogiochi che ancora oggi faticano a dare il loro massimo. **GTA IV** è arrivato nel 2008 con tantissimi problemi, a cominciare da requisiti di sistema fin troppo elevati, *glitch* di varia natura, eccessivi problemi di frame rate, caricamenti biblici tanto altro.



#5 Rime (Switch)

Un pessimo *porting* fresco fresco per la neonata **Nintendo Switch**. Tutti pregustavamo l'uscita di un titolo che ben si sposava allo stile della "Grande N" ma, evidentemente, l'abbiamo dato un po' troppo per scontato. I problemi sono tanti, a cominciare da eccessivi cali di frame rate, bug e compenetrazioni, comandi che rispondono a targhe alterne e via dicendo. Probabilmente una delle più grosse delusioni del 2017.



#4 Dark Souls (PC)

From Software non è rinomata per la qualità dei suoi *porting* su personal computer e tutto ebbe inizio dal primo capitolo della celebre saga di **Miyazaki: Dark Souls**. Il titolo si presentò con una risoluzione bloccata a 720p e devastanti problemi di frame rate, risolti da una singola persona con una patch amatoriale di qualche Mb. Ancora oggi la software house, non sembra aver imparato la lezione.



#3 Resident EVIL 4 (PC)

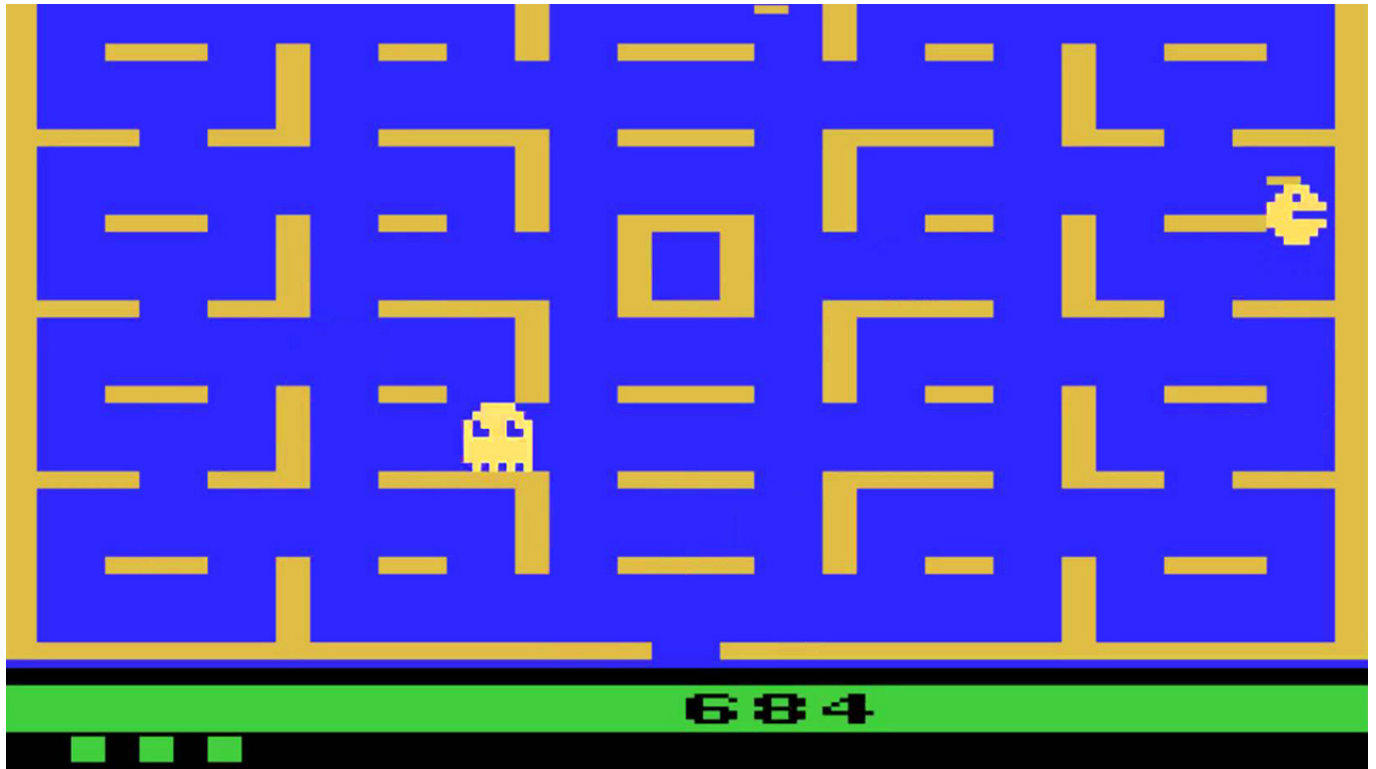
I giapponesi e i PC sono probabilmente la coppia peggio assortita al mondo. Un'altra vittima è stato il povero **Resident EVIL 4**, afflitto dai peggiori problemi del mondo, a partire dal rendering, e la fantasiosa gestione delle luci e delle ombre. Inoltre, mancava anche il supporto al mouse... questo sconosciuto. Proprio questo faceva *pendant* con controlli inutilmente complicati e alla quale **SourceNext**, che si occupa del *porting*, non seppe porre rimedio.



#2 Pac-Man (Atari 2600)

Stiamo probabilmente parlando di uno dei videogiochi più importanti della storia, famoso in tutto il globo e pietra miliare delle sale giochi, a partire dagli anni '80. Immaginate quindi l'euforia della popolazione alla notizia che questo titolo sarebbe stato giocabile comodamente a casa, grazie ad **Atari**.

Sei settimane. È bastato così poco tempo per rendere **Pac-Man** semplicemente un'altra cosa con cambiamenti grafici e di gameplay di certo peso come i fantasmi, presenti soltanto uno alla volta.



#1 Metal Gear Solid 2: Son of Liberty (PC)

Un'accozzaglia di scelte sbagliate e un inno alla negligenza. **MGS 2** lo conosciamo un po' tutti e c'è il serio rischio che si cada nella retorica. Fortunatamente in pochi l'hanno giocato su PC, assistendo a bug di un certo livello, da sembrare arte contemporanea fino alla ciliegina sulla torta: in **Metal Gear Solid 2** era presente un livello particolare, con sezioni sensibili alla pressione e ben gestite dal **Dualshock PlayStation 2**. Immaginate la situazione con una tastiera... ingiocabile. Il tutto per un peso complessivo di ben 7GB, in un mondo dove la normalità era di circa 1,5.



Trovato un uomo misterioso in Resident Evil 4

A distanza di 12 anni dall'uscita, **Resident Evil 4** nasconde ancora degli easter egg: qualche giorno fa, lo youtuber **Slippy Slides**, intento nell'esplorazione completa del gioco, ha notato una strana ombra nascosta tra le nebbie dello scenario e, utilizzando un accessorio speciale del mirino del fucile da cecchino, è riuscito a scovare la figura di un uomo con giubbotto e sciarpa.

Gli utenti si domandano se sia uno degli sviluppatori o qualcun altro messo lì per scherzo, e c'è chi ha sottoposto la questione alla stessa **Capcom**.

In attesa di saperne di più, potete vedere di seguito il video: