

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.

Tomb Raider

Diciamoci la verità: appena si ha il sentore che una casa di produzione cinematografica stia per lanciare un lungometraggio tratto da un videogioco, comincia a salire qualche brivido lungo la schiena. Di certo non siamo abituati bene: innumerevoli sono ormai i film a tema videoludico che, tra il pessimo e mediocre, ci hanno continuamente delusi, lasciandoci quasi senza speranza. C'è da dire però, che qualche eccezione c'è stata, dal **Prince of Persia** con **Jake Gyllenhaal** a **Silent Hill** sino, perché no, anche al primo **Mortal Kombat**. Adesso ritocca a **Lara Croft**, divenuta negli anni '90 vera icona pop ed eroina con cui tutto il genere femminile ha potuto finalmente interfacciarsi: forte, indipendente e superiore alla maggior parte dei comprimari maschili.

I film che hanno visto come protagonista **Angelina Jolie**, rispettivamente **Lara Croft: Tomb Raider** e **Tomb Raider: La Culla della Vita**, hanno saputo solo dare lustro alla prorompente fisica dell'archeologa, divenendo veri e propri spot alle "doti" fisiche dell'attrice. Ma con il reboot videoludico del 2013, uscito con il semplice nome di **Tomb Raider**, le cose erano cambiate: la nuova Lara era figlia dei tempi che viviamo, una ragazza più reale, con un buon *background* narrativo e con le fragilità di qualunque essere umano. Oltre a questo, sia il primo capitolo che il secondo, **Rise of the Tomb Raider**, sono anche ottimi videogiochi, dal buon successo di critica e pubblico. Era naturale che prima o poi gli occhi della cinematografia si sarebbero posati ancora una volta su Lara Croft.

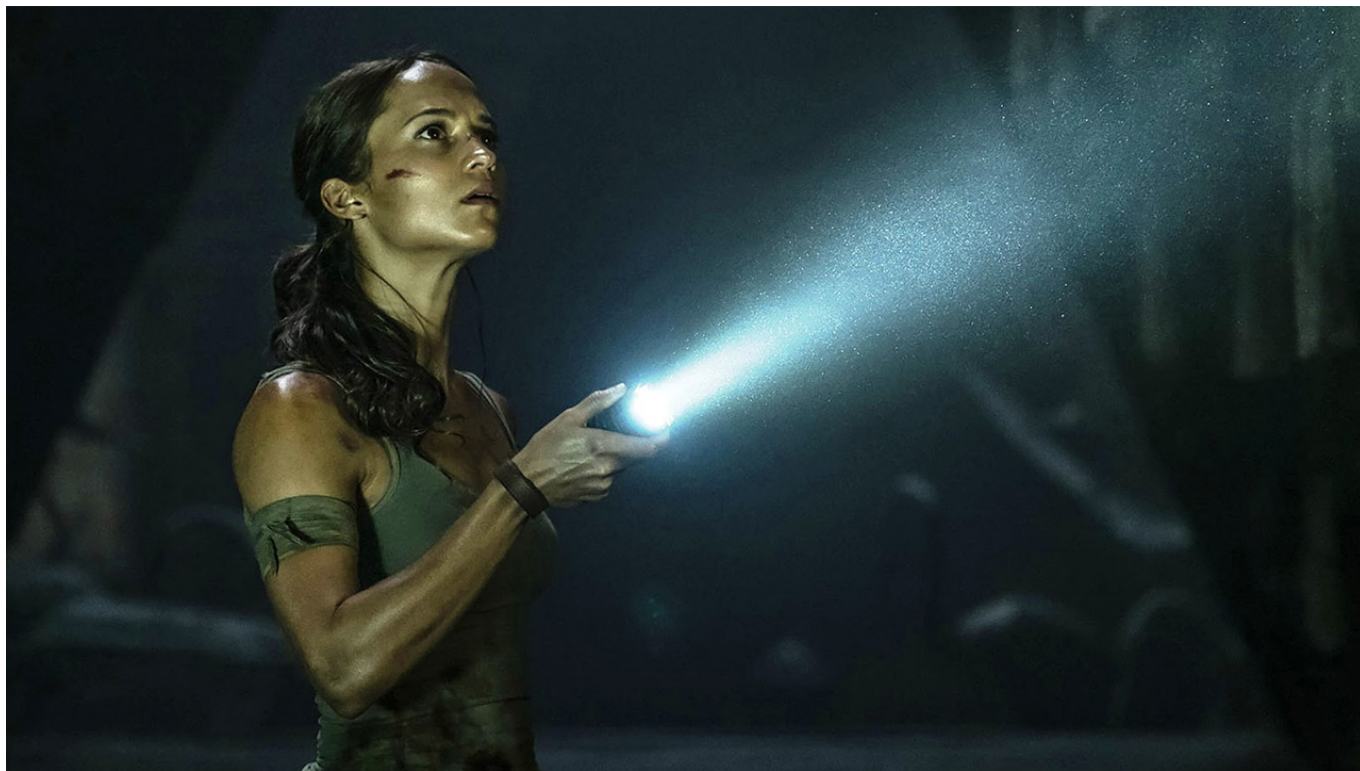


Il *Tomb Raider* videoludico ha segnato profondamente i fan, spostando il focus più su azione e avventura che sulla risoluzione di enigmi e sezioni **platform**. Queste nuove caratteristiche, oltre a una profonda rivitalizzazione di Lara, ben si sposano con un film da **90 milioni di dollari di**

budget, che può incentrare tutto sul realismo senza l'impiego di eccessivi - e costosi - effetti speciali. A dir la verità, questo è un punto su cui ci soffermeremo più avanti, ovvero **la resa dell'indole del videogioco**.

Questo significa anche dire addio alla giunonica Angelina per abbracciare la super atletica e "semplice" **Alicia Vikander**, vincitrice del premio Oscar come miglior attrice non protagonista per **The Danish Girl**. L'attrice svedese ha già fatto parlare di sé per il suo talento - di molto sopra la media - che in **Ex Machina** ha trovato terreno fertile dal quale sbocciare. La sua Lara è una ragazza che un po' si discosta dal personaggio che abbiamo avuto modo di conoscere: manca in qualche modo l'estrema passione per l'archeologia trasmessa dal padre, scelta se ci pensate un tantino forte, visto che è un perno fondamentale della sua caratterizzazione. Ma ciò che funziona per il pubblico videoludico non è detto che funzioni al cinema, ed ecco quindi Lara Croft, che cerca di farsi da sola, non accettando di prendere in eredità la fortuna della famiglia. La figura del padre è elemento fondamentale anche se un po' in contrasto col canone ufficiale, non solo rispetto ai **reboot**, ma anche ai titoli originali. Scelte quindi azzardate ma che non inficiano su trama e protagonista in maniera drammatica, soprattutto per chi conosce le vicende del videogioco.

La trama dunque si snoda tangendo quella videoludica: la giovane Croft, decisa a sapere quanto accaduto al padre, si recherà su un'isola misteriosa al largo del Giappone, in cerca della verità. Le vicende, scritte a quattro mani da **Geneva Robertson-Dworet** e da **Alastair Siddons**, scorrono via senza particolari intoppi nonostante la durata di circa un paio d'ore, risultando a conti fatti *Tomb Raider* un buon film di intrattenimento ma senza particolari picchi. Tutto poggia sulle incredibili e robuste spalle della Vikander che, seguendo le orme del buon **Tom Cruise**, ha svolto la maggior parte delle scene d'azione senza l'ausilio di una stuntman. In questo film ne ha subite di ogni, come del resto la iellata controparte videoludica, dalle cadute da altezze proibitive alla lotta a mani nude passando per le arrampicate e chi più ne ha più ne metta; se c'è una cosa da sottolineare è la voglia di Alicia di interpretare questo personaggio al suo meglio, e di questo bisogna dargliene atto. L'irrisolto rapporto padre-figlia sarà al centro della personalità della protagonista così come del comprimario - e molto anche - **Lu Ren** (Daniel Wu); questo, oltre ovviamente a tutta l'esperienza sull'isola, darà alla giovane Lara motivo di crescita e di accettazione del suo ruolo, facendo quel piccolo passo verso l'eroina che noi tutti conosciamo.



Il regista norvegese **Roar Uthaug** è riuscito a impacchettare un film senza difetti evidenti, con una classica regia da “mestierante” ma che ben si sposa con l’azione e la location del film. Anche le scene d’azione, seppur non perfettamente coreografate, riescono a intrattenere e sono chiare la maggior parte delle volte. Quello che manca è appunto quel “guizzo” verso l’alto ma, come potete aver capito, è un po’ il problema di tutto il film. Anche la fotografia di **George Richmond** non fa altro che richiamare i toni del videogioco, un andare sul sicuro che, per come è stato indirizzato il lungometraggio, è anche comprensibile. Siamo stati abituati ad avere, infatti, due scuole di pensiero: una parte di pubblico chiede a gran voce nuove storie basate sui vari brand, altri, invece, vorrebbero un copia e incolla dall’opera videoludica a quella cinematografica. Inutile dire che entrambe le idee abbiano prodotto risultati discutibili.

Tomb Raider è furbo, mettendo in scena sì una storia che lambisce i temi della controparte originale ma anche capace di regalare scene clou precise al millimetro rispetto al videogioco, una via di mezzo che in fin dei conti accontenta tutti: i fan hanno con cosa interfacciarsi e i “casual” posso godere di buone scene d’azione.

Segnalando personaggi completamente assenti, come l’**equipaggio dell’Endurance**, e personaggi completamente stravolti, come il “cattivo” **Vogel**, arriviamo al più grande problema del film: la particolarità dei *Tomb Raider* risiede nel rendere tutte le leggende create lungo il corso della storia, **mera realtà**, portando in scena elementi sovranaturali e metafisici che ben si sposavano con il contesto del gioco ma anche - incredibilmente - con i lungometraggi con protagonista Angelina Jolie. L’**isola Yamatai** è un luogo ricco di misteri e a tratti di angoscia, all’interno del reboot del 2013, con tombe nascoste e ambientazioni mozzafiato. Nel film purtroppo manca tutto questo, in favore di ambienti più semplici ma poco caratterizzati; anche quando si arriva finalmente al tempio della **Regina del Sole Himiko**, la musica non cambia. Manca completamente quel senso di stupore e meraviglia derivante da una nuova scoperta fuori da ogni logica e che mal si discosta da ciò che rappresenta il brand. La mazzata finale arriva dalla completa assenza di elementi sovranaturali, derivati in questo contesto dal risveglio e dalla potenza di Himiko e del suo culto, in grado di controllare il destino dell’intera isola. Se da un lato tutto questo è spiegabile da un budget che qualcuno definirebbe basso e la voglia di non strafare, con il rischio di allontanare pubblico, ecco che sorge la domanda fondamentale, alla quale non risponderemo “42”: **ma abbiamo**

veramente visto *Tomb Raider*?



In fin dei conti questo risulta un film normale per gente normale, che vuol passare un pomeriggio al cinema senza particolari sussulti. Diffidate da chi elogia il film come un capolavoro: la pochezza dei lungometraggi tratti da un videogioco può rendere un film del genere di poco migliore, ancor più importante, solo perché mancano paragoni degni (“**effetto Wonder Woman**”). È indubbiamente un buon film di intrattenimento e sicuramente la migliore trasposizione cinematografica di un videogioco, grazie soprattutto ad **Alicia Vikander** che, a dispetto degli infelici paragoni scaturiti alla notizia del suo ruolo, porta una Lara Croft credibile e segna un buon inizio di saga, qualora si prosegua con questo brand.

Il contraltare è una storia che non prende mai realmente il volo e che ha poco a che fare con *Tomb Raider*. Troppe scelte conservative hanno fatto viaggiare il film con il freno a mano tirato e, al sopraggiungere dei titoli di coda, tirando le somme se ne sente il peso.

[Life is Strange: Before The Storm - Episodio Bonus: Addio - See You Space Max](#)

Nel mondo degli Indie, *Life is Strange* si è già conquistato un posto tra i cult dell'ultimo decennio, riuscendo a tessere una perfetta trama che lega i vari personaggi, prima ancora di essere un **teen sci-fi** ben strutturato. Il lavoro di **Deck Nine** è riuscito a interfacciarsi perfettamente ai giocatori, con storie e personaggi credibili e capace di rispondere al pensiero che almeno una volta nella nostra vita abbia fatto, ovvero cambiare una nostra scelta passata qualora ne avessimo la

possibilità. Tolta la componente sovranaturale e persino la protagonista Max, il prequel ***Before the Storm*** è riuscito a innalzare ulteriormente il valore del lavoro del team, dimostrando che il titolo può autosostenersi grazie alla sceneggiatura e la messa in scena.

In esclusiva per i possessori della **Deluxe Edition** dell'ultima fatica di Deck Nine, arriva questo episodio bonus denominato **Addio**, il cui tutto sarà incentrato sull'**ultimo saluto tra Maxine e Chloe**, prima del ricongiungimento nella saga originale. Questo ulteriore prequel è un capitolo particolare ma nonostante ciò, riesce ad aggiungere un bellissimo pezzo del puzzle al già stimato *Life is Strange*.

The Maxine show

Addio è un episodio interamente incentrato sul legame fraterno tra **Max e Chloe**, prima che tutto venga sconvolto dagli eventi che noi giocatori conosciamo ma che è meglio non divulgare per evitare spoiler. Il giorno peggiore della vita di Chloe viene vissuto dal punto di vista di Max, in un **percorso abbastanza guidato** rispetto ai precedenti capitoli ma non per questo banale: il valore dei rapporti è e resterà una componente fondamentale delle vicende e, nonostante sia un episodio della durata di circa un'ora e mezza riesce a suscitare fortissime emozioni - a volte contrastanti - in eventi di cui comunque siamo a conoscenza. Si viene a creare così una netta distinzione tra "raccontato" e "vissuto", una differenza presente costantemente nelle nostre vite ma a cui non facciamo caso, ed è proprio questa la forza di ***Life is Strange***: un punto di vista esterno rispetto a episodi di vita che la maggior parte di noi ha vissuto, riesce a far riflettere sulle nostre scelte, desideri e conseguenze. Un'opera formativa che, sfruttando storie che a un primo sguardo possono risultare banali, permette una crescita personale che ben poche opere videoludiche e non riescono a ottenere. La differenza è data dal come si racconta una storia, non dalla storia stessa.

Ma veniamo al punto focale delle vicende. L'intero episodio è ambientato a casa Price, nell'ultima manciata di ore prima del punto di non ritorno. Il pretesto della "pulizia generale" della stanza di Chloe, ci permette di fare una gita tra i ricordi e aggiungere elementi narrativi precisi che impreziosiscono la caratterizzazione dei personaggi: l'ammissione alla **Blackwell** da parte di Chloe e i suoi altissimi voti a scuola, la spensieratezza fanciullesca e i tratti distintivi della prima Maxine, insicurezza e amore per la sua seconda famiglia. Fa un certo effetto vedere il duo prima dei profondi cambiamenti che stanno per arrivare, soprattutto in Chloe, solare, giocosa e con l'ottimismo in poppa.

Una volta trovato un vecchio album di disegni, partirà una caccia al tesoro che sarà ben più di un semplice gioco tra due amiche.



Un tesoro per tutti

Questo episodio è un'immensa allegoria: Max e Chloe stanno per dirsi addio ma c'è ancora il tempo di fare un viaggio, approfittando di un gioco iniziato ben cinque anni prima. L'intera **caccia al tesoro** che ne seguirà non è altro che un pretesto per porre una **prima pietra sulle proprie convinzioni personali**, in una realtà velocemente mutevole come quella dell'adolescenza. Sul piano del gameplay non si presentano grosse "fatiche", tutto risulta scorrevole, il focus del gioco si sposta sui pensieri di Maxine e sulle sue titubanze; il tesoro dunque, una volta trovato, avrà tanti significati per il duo, e servirà da perno della discussione principale che si apprestano ad affrontare.

Questa giornata passata assieme a Chloe, come detto, è molto importante: per la prima volta - approfittando delle informazioni già acquisite nella pentalogia originale - possiamo assistere alle prime "rotture" nella vita della Price, che per sua sfortuna avvengono quasi tutte nello stesso momento. Se fino a oggi abbiamo solo potuto immaginare e speculare riguardo le ragioni della sua indole e delle sue azioni e reazioni, vivere questi momenti fa nuova luce sulla sua caratterizzazione, completando il quadro sulla sua psiche. Come ci ha abituati Deck Nine, in *Life is Strange*, abbiamo a che fare con personaggi plausibili e reali, con problemi e pensieri che hanno il tratto della quotidianità. Questo "tornare indietro" nella vita di qualcuno è ben più di un semplice flashback: in questo capitolo bonus possiamo sentire il peso non solo delle nostre azioni ma anche quelle degli altri personaggi, rendendo tutto tangibile e drammaticamente vero.

Unendo tutte le tessere del puzzle, dunque, avremo una visione più chiara delle due opere principali precedenti e questo, senza dubbio, spinge a rigiocare entrambi, magari riscoprendo il valore di piccoli gesti a cui, forse, non abbiamo dato il giusto peso.



In conclusione

Questo episodio conferma la qualità e soprattutto la passione che **Deck Nine** ha mostrata nell'intero progetto di *Life is Strange*. Anche se le vicende raccontate in **Addio** erano già di nostra conoscenza, lo spaccato della vita di Max e Chloe prima degli eventi tragici, fa una bella luce sul loro passato: vedere Chloe leggiadra e sorridente è un momento unico, lieto ma, al contempo, un po' triste quando pensiamo a lei come co-protagonista nell'originale **Life is Strange**. *Addio* è dunque un bel regalo per tutti i fan e chiude il cerchio su un lavoro che aspetta la sua prosecuzione con l'attesissimo secondo capitolo.

[Yuji Naka, creatore di Sonic, si unisce a Square Enix; nuovo titolo in sviluppo](#)

Yuji Naka ha annunciato oggi sul suo account Twitter che è entrato a far parte di **Square Enix**. **Naka** ha anche menzionato che lavorerà nel team di **game development** e che il suo obiettivo sarà quello di consegnare un gioco piacevole.

Just a quick note to let you know, I joined SQUARE ENIX in January.
I'm joining game development as before, and strive to develop games at SQUARE ENIX.

I aim to develop an enjoyable game, please look forward to it.

— Yuji Naka / 中 裕司 (@nakayuji) [January 22, 2018](#)

Nella versione giapponese del suo tweet **Naka** ha anche spiegato che è elettrizzato all'idea di buttarsi in una nuova sfida alla **Square Enix**, il che fa pensare che il creatore di **Sonic** potrebbe andare a cimentarsi in un qualche nuovo genere videoludico che non ha mai preso in considerazione.

Yuji Naka è famoso soprattutto per aver portato alla luce **Sonic the Hedgehog** ma il suo curriculum va ben oltre i giochi del porcospino blu. Dal 1984, anno in cui debuttò in **Sega** con il suo **Girl's Garden** per il **Sega SG-1000**, il suo contributo come programmatore è stato decisivo per la creazione di alcuni giochi come **Phantasy Star I & II**, **Alex Kidd in Miracle World** e, come creatore, in **Nights into Dreams** e **Chuchu Rockets!**.

Durante la scorsa decade ha lavorato per lo più come produttore e il suo ultimo gioco è stato **Rodea the Sky Soldier** per **Nintendo Wii**, **Wii U** e **3DS**.

Yuji Naka non ha fornito ulteriori informazioni sul gioco alla quale sta lavorando però, il solo sapere del suo ritorno alla programmazione ancora una volta, è certamente molto intrigante.

[Secondo un rumor la data d'uscita di Kingdom Hearts III verrà svelata a Febbraio](#)

Qualche giorno fa abbiamo pubblicato una news riguardante la possibile data d'uscita di **Kingdom Hearts III**, e poche ore fa, lo Youtuber **TheGamersJoint** ha scoperto un *leak* per cui **Kingdom Hearts III** uscirà durante il **terzo trimestre del 2018**, quindi tra **Agosto e Ottobre**, e che la data esatta verrà svelata **durante il mese di Febbraio**.

Le ipotesi sembrano credibili, anche perché la notizia che abbiamo riportato nei giorni scorsi riportava una data molto vicina a quelle menzionate qui sopra, ma per esserne certi dovremo aspettare una conferma da parte di **Square Enix**.

[Kingdom Hearts III: svelata la data d'uscita?](#)

Dopo anni di attesa si potrebbe avere una data d'uscita per l'ultimo capitolo di una delle saghe più amate degli ultimi tempi, **Kingdom Hearts**.

Il presunto rilascio di **Kingdom Hearts III** è stato svelato da una nota catena americana, Target, che ha "per sbaglio" inserito, sul loro sito, **1 Novembre 2018** come data di rilascio, ma subito dopo

è stata modificata.

L'1 Novembre potrebbe indicare un *placeholder* o il periodo di rilascio: **autunno 2018**; a rafforzare la tesi è stata anche **Square Enix USA**, che, con un post su Twitter, ha evidenziato la presenza di *Kingdom Hearts III* e *Dragon Quest XI* nell'elenco dei giochi più attesi del 2018 di **Destructoid**.

Dragon Quest! Kingdom Hearts! Check out [@destructoid](#)'s most anticipated games of 2018 and let us know what game you're looking forward to <https://t.co/MI6ApwMBKc>

— SquareEnixUSA (@SquareEnixUSA) [January 10, 2018](#)

Vi ricordiamo che questo è solamente un rumor e che ancora **Square Enix** non ha confermato o smentito nulla, si aspetta una possibile conferenza durante l'E3 di quest'anno per ulteriori informazioni.

L'uscita di *Kingdom Hearts III* è prevista per PS4 e Xbox One nel corso del 2018.

about this item

details shipping & returns q&a

[click to chat with an expert](#)

KINGDOM HEARTS III features a mature Sora as the main protagonist who sets forth on an adventure with Mickey, Donald and Goofy through new and legendary Disney worlds. KINGDOM HEARTS III will make full use of next generation console technologies to showcase a stunning universe packed full of worlds based on Disney properties. Believing light and darkness must remain in balance, Master Xehanort seeks to spark war against the "tyranny of light" to restore equilibrium. In an effort to undermine Xehanort's plot, Sora, Donald and Goofy search for seven guardians of light and the "Key to Return Hearts," while King Mickey and Riku search for previous Keyblade wielders.

Video Game Condition: new
ESRB Age Rating: RP - Rating Pending
ESRB Content Description: blood and gore
Video Game Genre: RPG, action/adventure
Battery: no battery used
Warranty Information: To obtain a copy of the manufacturer's warranty for this item, please call Target Guest Services at 1-800-591-3869.
ESRB Rating: **RATING PENDING** blood and gore
Street Date: November 1, 2018
TCIN: 14653148
UPC: 662248915050
Store Item Number (DPC): 207-34-0543

[Report incorrect product information](#)

show less

[Il remake di Secret of Mana valutato dal PEGI americano](#)

La **ERSB**, equivalente nordamericano del **PEGI** europeo, ha recentemente valutato il remake di **Secret of Mana** con il rating di E10+, ovvero **dai dieci anni in su**.

Al contrario della versione mobile e quella uscita su **Nintendo Wii**, la commissione ha deciso di dare tale rating a causa di "alcuni doppi sensi" e un "moderato numero di scollature".

Secret of Mana è un *JRPG* a tinte fantasy uscito originariamente per **Super Nintendo** nel 1993 e sviluppato da **Square Enix**. La sua particolarità era quella di offrire un *co-op* locale fino a tre giocatori.

Il remake è in uscita per il 15 febbraio 2018 per **PC**, **Playstation Vita** e per **Playstation 4**, con quest'ultima che beneficerà anche di una versione fisica acquistabile nei rivenditori specializzati.

[Chrono Trigger avrebbe potuto avere un sequel](#)

Chrono Trigger, come molti videogiocatori veterani sanno, fu il più acclamato **RPG** di **Nintendo** per **SNES** e successivamente anche per **Nintendo DS**. Di recente, direttamente dal genio di **Takashi Tokita**, l'art director del suddetto gioco, è stato rilasciato sul mercato per **IOS** (apple) un gioco chiamato **Final Fantasy Dimensions II**. Durante alcune interviste **Tokita** si è lasciato a delle rivelazioni che hanno incuriosito il grande pubblico ammettendo che una volta **Square Enix**, registrò nel 2001 il marchio **Chrono Break**, pensato all'epoca come il nome che avrebbe dovuto rappresentare il **sequel** diretto di **Chrono Trigger**. Purtroppo per i fan, poi il progetto si interruppe per scarsa produttività. Ma stando alle affermazioni dell'art director **Tokita**, parte del concept originario del gioco, è stato completamente trasposto sul nuovo **Final Fantasy Dimensions II**, che adesso sembra possedere l'essenza di **Chrono Break**, quello che sarebbe stato oggi il seguito di un titolo che molti di noi non hanno ancora dimenticato.

[Nier: Automata avrà un sequel](#)

Nier: Automata (del quale trovate [qui la nostra recensione](#)) si è rivelato un grande successo per **Platinum Games** e **Square Enix**, con oltre due milioni di copie vendute a partire dal suo lancio avvenuto lo scorso marzo. Ma **Square Enix** non ha intenzione di porre fine all'IP, annunciando di voler continuare a lavorarci in futuro. In un'intervista alla rivista giapponese **Dengeki PlayStation**,

il producer **Yosuke Saito** ha rivelato che è in fase di sviluppo proprio un **sequel** del titolo, ma non è chiaro se sarà affidato a **Platinum Games**. Nonostante questo dubbio, **Yoko Taro** resterà nel team di sviluppo, anche se non è stata chiarita la mansione a lui affidata. In proposito Saito ha dichiarato:

«Taro-san ha detto che farà qualsiasi cosa affinché il titolo trovi i finanziamenti, non c'è nessun altro che io conosca che riesca a muoversi per trovare i soldi necessari per realizzare qualcosa tanto quanto lui.»

Attendiamo con ansia sviluppi in merito.



[Giocabile su Nintendo Switch la demo di Spelunker Party!](#)

La demo di **Spelunker Party!** è da oggi giocabile su Nintendo Switch: l'ultima avventura platform della serie **Spelunker** sarà disponibile a fine mese, ma i giocatori potranno avere un assaggio di gameplay e seguire la storia di **Spelunkette** e dei suoi amici, con la possibilità di giocare in single player o in multi player online o locale fino a 3 giocatori.

Spelunker Party! sarà disponibile in formato digitale su Nintendo eShop per Nintendo Switch e su Steam a partire dal **19 ottobre 2017**, e evitare ostacoli tra massi letali e pericolosi nemici sarà d'obbligo, come è possibile vedere dal trailer che segue: