

Si cambia radicalmente genere con ***Maverick's Proving Grounds***, che, come si può intuire dal titolo, è un **battle royale** dalla smodata ambizione, visto che punta ad avere 1.000 giocatori in una singola mappa!

Dopodiché arriva il momento di ***The Forgotten City***: popolare mod di ***The Elder Scrolls V: Skyrim***, che adesso verrà "promosso" a titolo **standalone**. Il gioco avrà qualche miglioramento audiovisivo e uscirà per il 2019.

È il turno di ***Star Control: Origins***, ambizioso strategico fantascientifico che offrirà un massiccio supporto alle **mod**. La beta è già disponibile su [Steam](#) al prezzo di 34,99€.

Si è visto anche ***Hunt: Showdown***, FPS horror in prima persona di **Crytek** che presenta nuove armi, come un coltello da lancio e vari tipi di balestra. Il titolo è già disponibile su [Steam](#) al prezzo di 29,99€ e uscirà dallo stato di early access il 17 luglio.

Si è fatto rivedere anche il fu ***Call of Cthulhu***, ora conosciuto come ***The Sinking City***. Si è visto anche qualche spezzone del titolo di **Frogware**, ispirato all'omonima storia dello scrittore horror **H.P. Lovecraft**, oltre a qualche aggiornamento riguardo lo sviluppo del gioco.

Buona notizia per tutti gli appassionati di ***Warframe***: il popolare free to play riceverà un'espansione chiamata ***The Sacrifice*** entro la fine di giugno 2018.

Viene successivamente mostrata una carrellata di giochi **SEGA** in arrivo su **Steam**: tra i titoli troviamo **Shining Resonance: Refrain**, le remaster dei due capitoli di **Shenmue**, e tre novità: **Valkyria Chronicles 4**, e, per la prima volta su PC, [Yakuza Kiwami](#) e [Yakuza Zero](#)!

Arriva un'espansione anche per l'apprezzato FPS **Killing Floor 2**: questa volta dovremo vedercela con un branco di clown assetati di sangue. L'espansione, chiamata **The Summer Sideshow: Treacherous Skies** è già disponibile gratuitamente.

Sempre a cura di **Tripwire Interactive**, arriva il particolare **Maneater**, un open world dove controlleremo uno squalo mangia uomini. Il titolo è attualmente in sviluppo e non ha una data d'uscita.

Si cambia genere con **Bravery Network Online**, particolare mix tra **MMO** e **strategico a turni** con una grafica cartonesca e una colonna sonora composta dalla musicista jazz Mickie.

Overwhelm è un platform in stile retrò ambientato in un mondo horror. È già disponibile su [Steam](#) al prezzo scontato di 6,55€

Arriva quindi il momento del particolare **Morning Star**: simulatore di fattoria post-cyberpunk, sviluppato da **Untitled Publisher**, dove i computer e i dati informatici prendono il posto della terra e dei semi.

Secondo titolo ambientato in un taxi questo **Night Call**: le somiglianze con **Neo Cab**, presentato in precedenza, finiscono qui, visto che il gioco di **Raw Fury**, in uscita per il 2019, sembra più dark e con un taglio artistico molto più vicino ad una graphic novel.

Aggiornamento in arrivo per **Star Citizen**, immenso **MMO** fantascientifico di **Cloud Imperium**, che si prepara all'arrivo dell'alpha 3.2.

Viene presentato **Sable**, un'avventura coadiuvata da un art design che ricorda i lavori dello **Studio Ghibli**. Il titolo di **Shedworks** è in arrivo per PC e console per il 2019.

Nuova espansione anche per **Don't Starve**, apprezzatissimo survival di **Klei Entertainment**. **Don't Starve: Hamlet** uscirà per l'inverno del 2018 e aggiungerà una serie di nemici alla caccia del protagonista, lo scienziato **Wilson**.

Irrompe sulla scena **Team 17**: il popolare sviluppatore di titoli come **Worms** torna indietro nel tempo con un FPS fantascientifico, che ricorda un'altra hit degli sviluppatori britannici, come **Alien Breed**.

Questo **Genesis Alpha One** uscirà a settembre per **PC**, PlayStation 4 e **Xbox One**.

Buone notizie per gli amanti di **The Walking Dead**: infatti, è stato presentato

l'attesissimo **Overkill's The Walking Dead**, che, al contrario dell'avventura grafica di **Telltale**, è un FPS con alcuni elementi gestionali.

Il titolo uscirà in Nord America il 6 novembre 2018, e, due giorni più tardi, nel resto del mondo.

Ottime notizie per tutti i fan dei gestionali e di una gemma del genere come **Theme Hospital**: infatti è stato presentato il successore spirituale **Two Point Hospital** con dei divertenti spezzoni di gameplay che ricordano molto lo storico gioco di **Bullfrog**.

Il titolo è in uscita su **Steam** per l'autunno del 2018.

Torna, dallo scorso E3, **Noita**: platform bidimensionale che ricorda **Terraria**, e che ha la particolarità di applicare una fisica realistica per ogni pixel del gioco. Il titolo non ha ancora una data d'uscita, e sarà disponibile, a detta di **Nolla Games**, "quando sarà pronto".

Ooblets, sviluppato da **Double Fine**, è un colorato e pacifico titolo che sicuramente farà la felicità degli amanti di titoli come **Stardew Valley** e **Pokémon**.

Ennesimo **battle royale** in arrivo, questa volta con i personaggi delle popolari strisce fumettistiche di **Cyanide and Happiness**, catapultate in un universo 3D isometrico.

Rapture Rejects, questo il nome del titolo, è sviluppato da **Galvanic Games** ed è attualmente disponibile in alpha su RaptureRejects.com.

Lo show si conclude con l'annuncio di **Hitman 2**, popolare saga stealth pubblicata da **Square Enix**. È stato annunciato che il titolo non sarà più diviso in episodi, e che uscirà il 13 novembre su **PC**, **PlayStation 4** e **Xbox One**.

Pete Hawley è il nuovo CEO di Telltale Games

Pete Hawley, ex dirigente di Zynga, ha preso il posto di **Dan Connors** come **CEO** di Telltale Games, studio famoso per i giochi ispirati a *Game of Thrones* e *The Walking Dead* e per aver sviluppato *Batman: The Telltale Series* e *Minecraft: The Story Mode*.

Hawley ha lavorato a **Zynga** come vice presidente senior e direttore generale dal 2014, ma prima ha lavorato alla Fable studio Lionhead, lavorando a fianco di **Peter Molyneux** dal 1993 al 2003, inoltre ha lavorato per circa 3 anni per **Sony** (2003-2005) e per 5 anni per **EA** (2005-2010).

In un'intervista Hawley ha dichiarato di essere onorato di lavorare con **Telltale** poiché era diventato un grande fan dalla rivisitazione delle opere della **LucasArts**.

Speciale avventure grafiche

Speciale avventure grafiche: dal text based game al walking simulator

Siamo fra la fine degli anni '70 e l'inizio degli anni 80; le prime sale giochi sono colme di persone in fila per giocare a giochi come *Space Invaders*, *Galaxian*, *Pac Man*, *Defender*, *Berzerk*, *Tempest* e molti altri. È un vero e proprio fenomeno di massa, i videogiochi sono popolarissimi fra gente di ogni età, ogni dove e ceto sociale. Erano giochi semplici con semplici obiettivi: mangia i puntini, spara agli alieni, ai robot, completa il puzzle, etc... nessuno di questi giochi era molto cervellotico e fra i giocatori c'era, probabilmente, un bisogno di un qualcosa di più complesso, qualcosa di più intelligente. Un po' prima dell'avvento degli arcade, il gioco da tavola *Dungeons & Dragons* fu rilasciato nel 1974; giovani da tutto il mondo si immergevano in queste avventure immaginare, in mondi fantastici a bordo di draghi volanti brandendo spade magiche. La peculiarità di quel gioco stava nella figura del *dungeon master* che, dietro ad un tabellone con regole ed altro, raccontava l'avventura che man mano si srotolava e metteva i giocatori davanti a situazioni e nemici che potevano essere superati con l'ausilio di una buona cooperazione. Il successo di questo gioco da tavolo spinse un geniale **Scott Adams** a portare questo tipo di fruizione, cioè tramite narrazione, nel primo gioco testuale su PC: *Adventureland* del 1978. Seppur l'effetto carisma, tipico del *dungeon master*, spariva di fronte ad un testo di sole parole sullo schermo di un PC, *Adventureland* serviva allo scopo perfettamente; il giocatore si immergeva in dei mondi che effettivamente, non poteva vedere, tutto avveniva come quando si legge un libro, dentro la sua testa. Il fattore immaginazione in questi termini è, ad oggi, è semplicemente scomparso; la grafica, anche nei giochi più frenetici di quei anni, era ancora a uno stadio primitivo e gli elementi sullo schermo rappresentavano vagamente ciò che dovevano rappresentare. Già in un semplice *Pong*, rilasciato nel 1972, gli utenti vedevano due giocatori di tennis, un campo e una pallina ma in realtà, ciò che avevano di fronte, erano soltanto due barrette che facevano su e giù e un quadratino che rimbalzava da una parte all'altra. Nonostante l'avvento delle arcade, e dunque di giochi graficamente sempre

migliori, i giocatori usavano ancora la propria immaginazione per definire meglio gli elementi nello schermo, specialmente a casa con console come l'Atari 2600 o computer come il Commodore Vic-20 che producevano una grafica peggiore rispetto alle loro controparti arcade. L'avvento dei giochi **text based adventure** sfruttava a pieno questa capacità umana basando l'intero gameplay (se così possiamo chiamarlo) sull'immaginazione del giocatore; al giocatore venivano presentate diverse situazioni risolvibili inserendo comandi semplici come "go north", "pick item" o "kill enemy" tramite l'ausilio della tastiera. Fu così che i **text game** cominciarono a prendere piede nelle case di alcuni giocatori e compagnie come la **Adventure International** (fondata dallo stesso Scott Adams) e la **Infocom** fecero dei text game i loro prodotti di bandiera; giochi come la Serie di **Zork**, **The Count** e **The Hitchhiker's Guide to the Galaxy** (tratto dall'omonimo romanzo conosciuto in Italia come **Guida Galattica per autostoppisti** dalla quale è stato anche tratto un film nel 2005) furono pionieri di questo nuovo genere videoludico in cui tutto si svolgeva nella testa dei giocatori. I text game continuarono a esistere per tutti gli anni '80, ma questo genere fu eclissato dall'arrivo delle avventure grafiche che poi si sarebbero evolute in punta e clicca.



L'epoca d'oro

Nel 1980 la neonata **Sierra** (all'epoca **On-line Systems**) pubblicò **Mystery House** per **Apple II**, considerato da molti l'inizio delle avventure grafiche; il nuovo titolo, che di base era un *text game*, offriva una vera e propria interfaccia grafica abbastanza primitiva, giusto l'input da dare alla mente umana per poter immaginare l'azione (visto che il display non ne aveva e non aveva neppure il sonoro). Lo scopo del gioco era quello di individuare un assassino all'interno della magione vittoriana investigando e costruendo ipotesi sugli oggetti che si andavano trovando man mano per la magione. Sempre in questo periodo, fra il 1980 e il 1984, vennero ripubblicati alcuni vecchi giochi

text game con una nuova interfaccia grafica, simile a **Mystery House**, per i computer più moderni; fu il caso per il già citato Adventureland che, in occasione della sua uscita sul Commodore 64 nel 1982, fu ripubblicato con una cornice un cui era possibile osservare ciò veniva mostrato a testo. Il 1984 fu un anno importante per le avventure grafiche poiché uscì il primo capitolo della rinominata saga della **Sierra Entertainment King's Quest**. Se pur ancora era necessario dover inserire i comandi su tastiera, **King's Quest** fu un punto di svolta per le avventure grafiche: il testo fu utilizzato esclusivamente per i dialoghi, **Sir Graham** (il protagonista) era visibile in terza persona e, animato in ogni singolo dettaglio, lo si poteva vedere camminare, aprire le porte, prendere oggetti, etc... Semplici cose come le bandiere che sventolavano in cima al castello nella prima schermata erano un qualcosa di incredibile e mai visto prima. In precedenza non fu mai pubblicato nulla di simile e **King's Quest** aprì le porte per un futuro sempre più luminoso per le avventure grafiche. Dal 1986 la **Lucasfilm Games** decise di cimentarsi sul campo delle avventure grafiche che, nel frattempo, diventavano sempre più popolari. Con l'avventura grafica del 1986 **Labyrinth** (tratto dall'omonimo film con David Bowie), la **Lucasfilm Games** (che poi diventerà **Lucasarts**) si aprì verso quel genere che diventò la loro specialità. Col successivo (e anche un po' controverso) **Maniac Mansion** la **LucasArts** cambiò gli standard per le avventure grafiche a venire. La sua grande innovazione fu la creazione del motore grafico **SCUMM**, acronimo di "**Script Creation Utility for Maniac Mansion**", che, a metà fra un linguaggio di programmazione ed un interfaccia utente, permetteva una migliore interazione con la scena semplicemente scegliendo un'oggetto col mouse, appena implementato per i videogiochi, per poi compiere un'azione selezionandola da uno dei già elencati comandi testuali. Da quel punto in poi per la **LucasArts** fu tutta una strada in discesa e il motore **SCUMM** fu usato per tutte le future uscite come **Zak McKracken and the Alien Mindbenders**, **Indiana Jones and the Last Crusade**, **Loom** ma soprattutto i leggendari **The Secret of Monkey Island**, pubblicato nel 1990, e il suo sequel **Monkey Island 2: Le Chuck Revenge**. La serie di **Monkey Island** ebbe un impatto per i computer come **Super Mario Bros** lo ebbe per il mercato delle console; durante la prima metà degli anni 90 si vive quella che viene considerata l'epoca d'oro delle avventure grafiche. La LucasArts produsse meraviglie come **Indiana Jones and the Fate of Atlantis**, **Sam & Max Hit the Road**, **Day of the Tentacle** (che introdusse vere e proprie linee vocali per i dialoghi), **The Dig** e **Full Throttle**. La **Revolution Software**, un nuovo importante operatore, si buttò nella mischia con validissimi titoli come **Lure of the Temptress** del 1992, che diede prova del loro motore grafico "**Virtual Theater**" che fu usato anche per il successivo distopico **Beneath a Steel Sky** del 1994, e la saga di **Broken Sword** iniziata nel 1996 e che dura a tutt'oggi. **Sierra Entertainment** continuava il suo trend positivo con sage del calibro di **Gabriel Knight**, i numerosi titoli della saga di **King's Quest** e il controverso **Leisure Suit Larry**. L'apprezzamento delle avventure grafiche arrivò anche in Giappone facendo partire un nuovo filone parallelo di avventure grafiche più comuni come "**visual novel**". Ricordiamo la popolare saga di **Clock Tower**, arrivata anche in occidente, e gli spettacolari **Snatcher** e **Policenauts** del 1989 e 1995, programmati dall'acclamato **Hideo Kojima**, creatore della saga di **Metal Gear**.



Crisi e ripresa

Verso la metà degli anni 90 l'interesse dei giocatori verso i punta e clicca stava diminuendo in favore dei nuovi giochi con grafica tridimensionale. La **Lucasarts**, per riconquistare il parere dei fan e della critica dopo un poco rilevante *The Curse of Monkey Island*, investì diverse risorse in quello che fu *Grim Fandango*, una delle più belle avventure grafiche mai realizzate. Uscito nel 1998, programmato dalla mente geniale di **Tim Schafer**, *Grim Fandango* mostrava una grafica eccellente per i tempi, una storia degna dei migliori film noir, un doppiaggio magistrale con battute degne di *Monkey Island* e una colonna sonora jazz/bebop di altissimo calibro. Nonostante i numerosissimi premi della critica soltanto 500.000 copie circa furono vendute e purtroppo fu la prova che le avventure grafiche erano in crisi. Dopo un altro (ingiustamente) fallimentare *Escape from Monkey Island* e dopo la successiva cancellazione di *Sam & Max: Freelance Police* nel 2004 la **Lucasarts** dichiarò di non volersi più dedicare allo sviluppo di nuove avventure grafiche. In tempi recenti però, con l'arrivo della ormai nota software house **Telltale Games**, il genere appare di nuovo in più forte che mai. La **Telltale** rilanciò un genere ormai infiacchito e riprese brand della Lucas come *Sam & Max* e lo stesso *Monkey Island*, puntando ad una struttura ad episodi che le ha garantito il successo con giochi tratti da famose IP quali *The Walking Dead*, *Game of Throne* e *Batman*, dettando le regole delle avventure grafiche moderne. Negli ultimi anni si è assistito a una rivisitazione del genere sia in ambito 3D, come ci dimostra la storia della Telltale o l'ultimo capitolo della saga di *Broken Sword: The Serpent's Curse*, sia in ambito 2D con giochi come *Machinarium* o *Whispered World*. In un mondo dove le *visual novel*, come la super celebre *Ace Attorney*, hanno successo in occidente e il grande gigante del settore **Tim Schafer** torna sotto i riflettori con *Broken age* dopo un finanziamento su **Kickstarter** senza precedenti non ci stupisce più se il già citato **Scott Adams** ha prodotto il suo ultimo gioco nel 2013, *The Inheritance...* ovviamente un *text game*! E indovinate un po', quest'ultimo gioco ha anche una grossissima innovazione: il sonoro! Insomma, mentre le storie continuano ad appassionare i giocatori, il futuro delle avventure grafiche pare ancora tutto da scrivere e, ovviamente, tutto da giocare.



[Telltale: come finirà The Walking Dead](#)

Di recente su **GameReactor** è apparso un articolo riguardo al celebre gioco *The Walking Dead*. I reporter hanno intervistato il capo della comunicazione creativa **Telltale Games**, **Job J. Stauffer**. Si è parlato della quarta e ultima stagione e della decisione di **concludere la serie**.

«Di un gioco vediamo uscire un sequel, e poi un altro sequel, e così via all'infinito. Alcuni *studios* si aggrappano a un gioco per sempre sperando che la gente continui ad amarlo. Noi amiamo **The Walking Dead**, amiamo lavorare con **Robert Kirkman** e **Skybound** e il loro fumetto non finirà quando sarà terminato il nostro gioco: hanno già un finale diverso in mente. Noi abbiamo un finale per la nostra storia, che è la fine della storia di **Clementine**, ma non ho idea di quale sia o quando uscirà.» afferma Stauffer, che continua:

«La storia di Clementine è iniziata nel **2012**, e da allora noi - come studio e come fan - abbiamo tirato su insieme a lungo questo gioco come fosse un figlio, dando ai fan una risposta definitiva e dicendo: "sai, questa sarà la fine del racconto" e anche "Non vogliamo giocare a questo gioco per altri venti anni, sperando che voi continuiate ad amare Clementine", perché io penso che l'avremmo odiato e che sia raro che tu veda nell'industria dei giochi uno sviluppatore che ti dica "sai, lo metteremo a riposo e cercheremo di creare un'altra storia d'impatto"; **i giocatori stanno costruendo l'identità di questo personaggio da più di cinque anni**, quindi per ottenere determinati obiettivi e un finale che sia soddisfacente per i fan, è questo quello in cui ci stiamo cimentando al momento. Aspettiamo fino al **2018** per vedere dove arriveremo»

[Tales from the Borderlands](#)

Abbiamo approfittato dei titoli gratuiti del PS+ di maggio per provare quello, a nostro parere, più interessante: **Tales from the Borderlands**, uno **spin-off** della famosa saga **Borderlands** prodotta da **Gearbox Software** e pubblicata da **2K Games**. Questo capitolo si inserisce dunque al di fuori della saga ordinaria, ed è stato affidato a **Telltale Games**.

Pubblicato nel 2014, **Tales from the Borderlands** è un'avventura grafica a episodi - in totale se ne contano 5 - basati su una grafica cartonesca che ricorda quella di altri due lavori di **Telltale**: **The Walking Dead** e **The Wolf Among Us**.

La storia è ambientata sul pianeta **Pandora** e narra le vicende di **Rhys**, un impiegato alla **Hyperion**, e **Fiona**, un'abile truffatrice, il primo affiancato dal migliore amico, mentre la seconda dalla sorella, anch'essa ladra di professione.



Il gioco comincia in *medias res*: i due protagonisti si ritrovano a raccontare le proprie gesta a uno sconosciuto che li ha catturati e legati e la storia si dipana in flashback, narrata proprio dai protagonisti.

Tutto inizia con **Rhys** che viene richiamato dalla propria nemesi - nonché capo della Hyperion - **Vasquez**. Durante il dialogo con Vasquez, Rhys scopre che sta per essere demansionato, ma viene interrotto da una chiamata: è qui che Rhys sente parlare di un'affare da 10 milioni di dollari che consiste nell'acquisto della **chiave di una cripta**. Per vendicarsi e far in modo di cacciare via il nuovo capo - il quale ha ucciso il precedente - **Rhys** e il suo amico **Vaughn** decidono di mandare all'aria i suoi affari.

La **storia** è raccontata con molta enfasi, grazie anche alla caratterizzazione dei personaggi e i loro

caratteri in bella vista, dall'ego smisurato di **Jack il Bello** alla diffidenza delle due sorelle Fiona e Sasha. Alcuni dei personaggi provengono dalla saga principale: Jack il Bello, Loader Bot, Bassanova, il cacciatore della Cripta Zer0, Scooter e tanti altri che sono stati mutuati dai precedenti capitoli. Durante la nostra avventura dovremo fare attenzione **alle scelte che faremo**, perché i personaggi ne saranno condizionati e si comporteranno di conseguenza, ricordandosi di alcune scelte fatte, frasi dette o segreti tenuti nascosti.

Il **gioco** è accompagnato da una **soundtrack** di rango - che comprende pezzi del calibro di *Kiss the Sky* dei Shawn Lee's Ping Pong Orchestra insieme a Nino Mochella o *Busy Earnin'* dei Jungle - sulla quale si pone l'accento durante le molte cinematiche presenti e che a sua volta valorizza le sequenze a cui fa da sottofondo.

La **grafica**, come detto prima, si avvale di uno stile fortemente **cartoonesco** e, accompagnata dalla narrazione sempre incalzante, non risulta affatto male. **Telltale** ha sfornato altri due titoli, utilizzando lo stesso **motore grafico** un po' datato, ma ancora utile.

Tales from the Borderlands è un gioco che diverte non poco, con una narrazione ben strutturata e con dialoghi molto coinvolgenti e allo stesso tempo ironici. Essendo uno **spin-off**, non è necessario giocare ai titoli della saga principale: cosa aspettate?