

Capcom festeggerà il 30esimo anniversario di Mega Man su Twitch

Capcom ha annunciato che trasmetterà in streaming l'evento per il 30esimo anniversario di **Mega Man**, una delle sue saghe più iconiche.

L'evento prenderà luogo dalle 20:00 del 4 Dicembre fino alle 9:00 del 5 Dicembre (11AM-12PM PST) sull'account della [community Capcom su Twitch](#).

Capcom ha già sparso la voce spedendo gli inviti ai vari organi di stampa con il messaggio in allegato che recita «da non perdere a nessun costo».

Il tutto lascia molto spazio all'interpretazione; che possa essere l'evento per annunciare un nuovo gioco all'interno della serie? Per quanto questo possa riempire di speranza i fan più sfegatati è opportuno ricordare che in molti aspettavano un nuovo gioco di **Mega Man** per il 25esimo anniversario, ma ciò non accadde.

Tuttavia negli ultimi anni le cose sono un po' cambiate: anche se non è stato rilasciato alcun nuovo titolo di **Mega Man**, **Capcom** ci ha deliziati con **Mega Man Legacy Collection 1 & 2** che hanno permesso ai fan di vecchia data di rigiocare i titoli storici in HD e alle nuove generazioni di conoscere la saga del **Blue Bomber**. Inoltre, a tutto questo, c'è da aggiungere l'ondata di pareri negativi per **Mighty No. 9**, il sequel spirituale di **Mega Man** ideato dal suo creatore originale **Keiji Inafune**. Che sia il momento ideale per rilanciare il caro robottino blu?

Leak su Devil May Cry 5 svela il ritorno di Dante

Un curioso leak è apparso online contenente informazioni che riguardano la storia del non ancora annunciato **Devil May Cry 5**, il possibile gameplay e un accordo di esclusività per **Playstation 4**.

Il leak è apparso sul forum di [ResetEra](#) come post dell'utente **Son of Sparda** ma, anche se non ci sono state ancora conferme a riguardo, il noto analista del settore e amministratore del forum **Daniel Ahmad** ha detto di «aver trovato abbastanza ragioni» per permettere la pubblicazione del post.

Stando al leak, **Devil May Cry 5** riprenderà la storia da dopo **Devil May Cry 4**, suggerendo un allontanamento dallo stile di **DmC: Devil May Cry** di **Ninja Theory**, tornando dunque ad un approccio più familiare e tradizionale. **Hideaki Itsuno**, che ha diretto tutti i titoli della saga eccetto il primo e **DmC: Devil May Cry**, riprenderà il suo ruolo per **Devil May Cry 5** e **Reuben Langdon** tornerà a prestare la sua voce a **Dante**. Il titolo conterrà inoltre il più alto minutaggio per le cutscene della serie, suggerendo una grande attenzione alla storia rispetto ai titoli precedenti.

Dovrebbero esserci potenzialmente 3 personaggi giocabili fra cui **Dante** e **Nero**, quest'ultimo

suggerito dal leaker come uno dei più probabili. **Devil May Cry 5** mostrerà inoltre una “nuova faccia” di **Dante**, “la più seria” che abbia mai mostrato. «**Dante** farà fuori i suoi nemici sempre col suo tipico fare esagerato ma questo gioco sarà comunque molto introspettivo», ha detto il leaker.

In termini di gameplay **Devil May Cry 5** introdurrà un nuovo sistema di telecamera dinamica, uno style system migliorato che farà reagire i nemici diversamente a seconda dello stile utilizzato e una distruzione ambientale dinamica. Anche se non sarà un open world, il team di **Itsuno** starebbe lavorando a dei livelli molto grandi simili a **Dragon's Dogma**. I boss saranno un punto focale del gioco, una delle boss fight si sposterebbe addirittura da un ambiente di gioco all'altro durante la battaglia. Ci si aspetta inoltre che la versione per console giri a 60 fps.

Il gioco sarebbe in sviluppo ormai da due anni e, stando a quanto riferito, con un debut trailer pronto per essere lanciato. Questo titolo doveva essere presentato al **Playstation Experience** di Dicembre ma, dopo il feedback negativo ricevuto all'**E3 2017**, il team avrebbe deciso di spostare la presentazione per l'**E3 2018**. **Sony** starebbe inoltre finanziando il gioco parzialmente, con buona probabilità per assicurarsi una qualche esclusività per **Playstation 4**. Il leaker aggiunge che il gioco «potrebbe essere esclusivamente per **PS4**», forse per un determinato periodo di tempo o addirittura per sempre.

Anche se il leak non è stato confermato, ci sarebbero diversi rumor a sorreggere l'imminente uscita di **Devil May Cry 5** e questo post sarebbe una fonte ben documentata e credibile. Anche se **DmC: Devil May Cry** aveva certamente i suoi ammiratori, i fan di lunga data non vedevano l'ora di sapere che il vecchio Dante sta per fare il suo ritorno dunque, se questo leak risulterà vero, aspetteremo con ansia nuove informazioni sul gioco nel 2018.

[Annunciato Valkyria Chronicles 4 per Playstation 4, Xbox One e Switch](#)

Sega oggi ha annunciato che l'uscita di **Valkyria Chronicles 4** è prevista per la primavera 2018 per **Playstation 4, Xbox One** e **Nintendo Switch**.

Valkyria Chronicles 4 è ambientato nella stessa timeline dei precedenti giochi e prende luogo nel 1935, in uno scenario simile alla Seconda Guerra Mondiale che vede da un lato la **Federazione Atlantica** e dall'altro l'**Alleanza Autocratica Imperiale dell'Est**.

«Sebbene la Federazione combatte valorosamente contro l'impero, l'implacabile armata imperiale minaccia di distruggerli», legge un rigo della conferenza stampa **Sega**. «A pochi passi della vittoria, la Federazione dà il via all'operazione Northern Cross: un ultimo disperato tentativo per conquistare la capitale e mettere fine alla guerra. Il comandante Claude Wallace con i suoi fedeli amici d'infanzia all'interno della Squad E sono inviati a combattere per il successo della disperata operazione, ma dovranno affrontare un freddo clima ostile, orde di soldati imperiali, una terrificante Valkyria... e fare una scoperta che scuoterà la realtà fino alle fondamenta».

Valkyria Chronicles 4 è ancora un **RPG tattico** le cui artwork, spiega **Sega**, saranno “in uno stile

vibrante ed evocativo, come una tela in acquarelli che prende vita”.

Il sistema di combattimento in **Valkyria Chronicles 4** mischia elementi di **strategico a turni**, **RPG** e **third person shooter**. Le novità in **Valkyria Chronicles 4** vedono una nuova classe, il **granatiere**, insieme a più opzioni di supporto per le corazzate.

Il compositore della saga, **Hitoshi Sakimoto**, tornerà per comporre la colonna sonora per **Valkyria Chronicles 4**. Un [sito teaser](#) per il gioco è stato aperto ma non c'è molto al suo interno. Per adesso potete solo guardare il trailer nel sito o qui sotto.

La serie di **Valkyria Chronicles** è cominciata nel 2008 con **Valkyria Chronicles** su **Playstation 3**, seguito da un sequel su **PSP** nel 2010. Il sequel **Valkyria Chronicles 3** è stato pubblicato solo in Giappone per **PSP**; non esiste un rilascio ufficiale di una versione in inglese ma i fan hanno tradotto il gioco per [conto loro](#).

[EA taglia i crediti per sbloccare eroi in Star Wars Battlefront II](#)

Dopo la grande protesta della community di **Star Wars Battlefront II**, che ha portato al post più bocciato su **Reddit** di sempre, **Electronic Arts** si è occupata del problema in questione con un lungo post sul suo blog. Adesso i numeri di crediti necessari per sbloccare gli eroi più importanti di **Star Wars Battlefront II**, come **Luke Skywalker** o **Darth Vader**, sono stati tagliati del **75%** (prima erano 60.000 crediti e adesso saranno 15.000 crediti).

«Sin dall'inizio del progetto, ascoltare i fans è stato un punto cruciale per consegnarvi la migliore esperienza in **Star Wars Battlefront II**. Abbiamo finito con la versione alpha chiusa, partendo dalla beta lo scorso mese, e il nostro primo gioco di prova. Continueremo ad apportare miglioramenti in base al vostro feedback per il lancio in tutto il mondo questa settimana. Ascoltarvi e fornirvi delle scelte su come giocare sarà sempre il principio con **Star Wars Battlefront II**. Vogliamo garantirvi che il gioco sia bilanciato e divertente sia per oggi che per il futuro.

Accordarsi è una grossa parte nella creazione dei videogiochi. Ad esempio, oggi abbiamo fatto un cambio sostanziale basandoci su cosa abbiamo visto durante il primo gioco di prova. Ci sono state un sacco di lamentele riguardo ai crediti (e al tempo) necessari per sbloccare alcuni dei nostri eroi, specialmente **Luke Skywalker** e **Darth Vader**. Sbloccare un eroe è motivo di grande realizzazione, un qualcosa con la quale i giocatori si divertano nell'ottenerlo. Abbiamo usato i dati ottenuti dalla beta per sistemare i livelli ma è chiaro che più cambiamenti devono essere attuati.

Ridurremo dunque il numero di crediti necessari per sbloccare gli eroi più importanti del 75%. Luke Skywalker e Darth Vader saranno disponibili per 15.000 crediti, l'imperatore Palpatine, Chewbacca e Leia Organa per 10.000 crediti e Iden Versio per 5.000. Basandoci su ciò che abbiamo visto nella prova, questi numeri renderanno l'ottenimento di questi eroi una realizzazione, in una misura in cui sarà divertente per tutti.

È un grande cambiamento e lo si può applicare velocemente. Sarà disponibile da oggi con l'aggiornamento che sta per essere lanciato nel gioco.

Abbiamo tenuto conto delle features che amate nel gioco (come lo Starfighter Assault, le battaglie multiplayer con 40 giocatori, il lancio della spada laser di Darth Maul) così come di quelle che non vi sono piaciute. Sappiamo che i nostri fan più devoti, inclusi quelli del nostro subreddit, si sono espressi e noi vi abbiamo ascoltato. Faremo dei cambiamenti riguardanti il livello dei crediti necessari per sbloccare gli eroi e continueremo a fare dei cambiamenti in modo da migliorare l'esperienza di gioco nel tempo.».

Il post del blog è finito dicendo che gli sviluppatori chiave di *Star Wars Battlefront II* parteciperanno ad un **Reddit AMA** questo mercoledì. Con buona probabilità verremo a conoscenza dei miglioramenti in serbo per il futuro e del sistema di progressione.

[Giochi gratis per il weekend su Steam e Gog](#)

Il nuovo titolo gratuito per il fine settimana su **Steam** è stato annunciato ed è un gioco di grande rilievo: sarà possibile giocare gratuitamente allo shooter del designer di *Gears of Wars*, *Lawbreakers* di **Cliff Bleszinski**, su [Steam](#) da giovedì fino a domenica. Più precisamente, il gioco sarà disponibile free-to-play a partire dalle 19:00 di giovedì 9 Novembre fino alle 22:00 di Domenica 13 Novembre.

Questa offerta arriva giusto per il rilascio dell'aggiornamento **All-Star**, che ha aggiunto la **competizione classificata** e altri nuovi contenuti.

Inoltre, *Lawbreakers* sarà venduto a metà prezzo fino alle 19:00 di martedì 14 Novembre, dunque per 15€ anziché 30€. Ciò avverrà sia per la versione **PC** che per la versione **Playstation 4**. Le persone che compreranno il titolo in offerta avranno l'opportunità di ricevere **un'altra copia gratuita**.

Le prime 100 persone di ciascuna piattaforma, **PC** e **PS4**, che manderanno la conferma d'acquisto agli sviluppatori **Boss Key** riceveranno un codice per un'ulteriore copia da poter condividere con un amico. Inoltre, le prime 20 persone riceveranno una copia della **Collector's Edition** di *Lawbreakers*, al momento esaurita nei negozi.

Per ciò che riguarda gli altri giochi gratis su **Steam**, il MOBA *Battlerite* è adesso **free to play** mentre lo **starter pack** di *Idle Champions of the Forgotten Realms* sarà gratis fino al tardo pomeriggio del 10 Novembre. Segnaliamo inoltre *Syberia* che sarà disponibile gratuitamente su

[Gog.com](https://gog.com) per 48 ore.

Lawbreakers è al momento disponibile solo su **PS4** e **PC**, ma una versione su **Xbox One** sembra potersi realizzare. Inoltre, **Boss Key** ha detto che il gioco potrebbe arrivare anche su **Nintendo Switch** più in là nel futuro.

Lawbreakers è stato lanciato a Luglio ma, nonostante le recensioni per lo più positive, non è riuscito ancora a trovare una solida base d'utenza. **Bleszinsky** ha apertamente parlato delle difficoltà che sta avendo il titolo ma conferma che **Boss Key** sta cercando di rendere il gioco più rilevante possibile.

Quando i videogiochi servono ai militari (TV VERSION 2)

«Le tecnologie che hanno dato forma alla nostra cultura sono sempre state sviluppate dalla guerra». Così scrive Ed Halter in **From Sun Tzu to Xbox** per spiegare come negli anni '50 i primi super computer venivano utilizzati per i calcoli dei dati balistici per il lancio dei missili.

Da lì il passo fu breve quando nel 1980 l'esercito americano vide in **Battlezone** di Atari un perfetto strumento per l'addestramento delle reclute; il simulatore di battaglia su carro armato fu trasformato in **The Bradley Trainer**, una versione rivisitata del popolare cabinato con alcune differenze nel gameplay ma con dei controlli più realistici e più complessi.

Nel 1993, con la fine della guerra del golfo, il governo americano fece dei drastici tagli al budget dell'esercito: In assenza di fondi, i marine, intrigati dal popolarissimo **Doom** per PC, svilupparono la mod **Marine Doom** nel 1996. Le missioni proposte da questa mod, come l'irruzione in un forte nemico o il salvataggio di alcuni ostaggi, miravano alla collaborazione fra i giocatori e dunque a insegnare la disciplina in un campo di battaglia. La mod, presente in ogni computer dei marine, fu adattata in seguito per **Doom 2** e rilasciata al pubblico.

L'attacco alle torri gemelle del 2001 portò l'esercito americano a pensare nuovi metodi per reclutare nuovi giovani. **America's Army**, sviluppato dall'esercito americano, fu rilasciato gratuitamente nel 2002 e, riscontrando pareri positivi e costruendo una forte fanbase, diede ai giocatori una vera e propria esperienza all'interno di un esercito. Il titolo infatti, oltre all'esperienza di gioco vera e propria, offriva un campo d'addestramento e corsi di specializzazione senza i quali non si poteva scendere in campo. In caso di ammutinamento il giocatore avrebbe subito severe punizioni, quali la prigione (la momentanea sospensione dell'account) e persino la cancellazione del profilo.

Gli Stati Uniti non furono gli unici a utilizzare i videogiochi come mezzo di propaganda: in Siria infatti è stato sviluppato **Under Siege**, un titolo in cui il giocatore può combattere a fianco dell'esercito della liberazione palestinese e dunque contro le forze armate israelite. Similmente in Iran è stato sviluppato **Special Operation 85**, dove si vestono i panni dell'agente speciale Bahram Nasseri per liberare due ingegneri nucleari imprigionati in Israele. Caso invece molto simile ad **America's Army** è invece **Glorious Mission**, titolo che promuove la vita e l'arruolamento nell'esercito della liberazione popolare cinese.

Con America's army l'esercito poteva vantarsi di preparare i giocatori per il campo di battaglia e la vita militare ma lo stesso non poteva dirsi per alcune situazioni particolari, come quelle che avevano a che fare con i civili. **Tactical Iraqi**, incluso nella piattaforma per militari DARWARS, era un simulatore che metteva l'utente proprio di fronte a situazioni che si sarebbero risolte solamente con un'appropriata conoscenza linguistica e culturale; ad esempio, togliere gli occhiali prima di una conversazione è considerato in medio-oriente come una forma di rispetto, mostrare il pollice in su non ha la stessa accezione positiva, e così via.

Il mercato è pieno di titoli di combattimento simulato. A detta di alcuni veterani dell'Iraq, **Call of Duty Black Ops 2** e **Modern Warfare** sono i giochi che meglio restituiscono l'esperienza della guerriglia; gli stessi istruttori consigliano di giocare a questi titoli per estendere l'addestramento e provare nuove tattiche di battaglia. Tuttavia, sempre a detta degli stessi veterani, dubitano dell'efficacia di questi come mezzi di reclutamento in quanto i giocatori non saranno mai veramente preparati per i traumi della guerra: l'istinto di sopravvivenza, la violenza o perdere i propri compagni.

La realtà virtuale arriva in soccorso persino per risolvere questi problemi: **SimCoach** ci mette di fronte a un avatar 3D che aiuterà a superare lo stress post traumatico e la depressione solita nei veterani di ritorno a casa dando risposte basate su testimonianze di chi ha vissuto simili orrori. Software come questo ci ricordano che è molto meglio impugnare i controller che le armi vere e proprie, e che se proprio si vuole combattere in guerra, è sempre meglio farlo dal proprio divano di casa.

[It \(2017\)](#)

Per anni i clown sono stati considerati tra le figure più spaventose e inquietanti in assoluto, soprattutto nell'immaginario dei bambini. Apparentemente senza ragione: in fondo, i clown, specialmente nei più tranquilli quartieri americani, erano quelli chiamati a rallegrare le feste di compleanno dei più piccoli. Nonostante la fiducia e i bei momenti passati in compagnia dei pagliacci, c'era sempre qualche bimbo che si allontanava o si metteva a piangere alla vista di queste persone truccate intente a intrattenere il pubblico con scenette comiche e semplici trucchetti atti a strappar qualche risata.

La miniserie televisiva **It** del 1990, tratta dall'omonimo romanzo di **Steven King**, giocava in parte su questo aspetto: **la paura del clown**. Ovviamente, **It** è un pagliaccio che appare per portarti con sé, una figura che vuole la tua pelle e che, prima di farlo, ti spaventa a morte. Queste le basi per il personaggio del clown ma cosa intendiamo per "spaventare a morte"? **It** è un personaggio che uccide: i più ingenui soprattutto, attratti nella sua sfera di fiducia, una volta regalata qualche risata, come una mosca che si avvicini alla pianta carnivora per i suoi feromoni.

È proprio questa la particolarità di **Pennywise**, nome del clown di kinghiana memoria: il fatto di mettere una paura proporzionata alla fiducia che gli daresti. A oggi questa miniserie viene considerata da alcuni come un prodotto invecchiato male, frutto del suo tempo, ma che ebbe un impatto culturale senza precedenti; **It**, riconfezionato successivamente come un film, è diventato qualcosa di sacro, uno dei film più terrificanti di sempre colpevole anche per aver alimentato ancora di più la paura dei clown nei bimbi di tutto il mondo. **It** è apparso nelle classifiche dei film più spaventosi di tutti i tempi e, a oggi, ha lasciato un ricordo molto vivo nelle persone che videro la serie (anche se in Italia uscì con un ritardo di tre anni). L'*It* del secolo scorso, nonostante diverse

critiche su internet, ha mantenuto quest'aura fino a oggi, con l'uscita del nuovo film di **Andrés Muschetti**. Chi da bambino abbia visto **It** ha atteso con impazienza questo remake che oggi permette anche ai nuovi appassionati di conoscere la storia di **Pennywise**, il clown ballerino, e dei ragazzi di Derry, raccontata con mezzi più attuali e uno storytelling più moderno. Inoltre, il nuovo film si può permettere di essere più fedele al libro e mostrare alcune scene che ai tempi, per via dei controlli sui contenuti televisivi nelle TV americane, vennero smorzate per la troppa violenza presente nel romanzo.



Il film ci racconta della storia del **club dei perdenti**, composto da **Bill, Mike, Ben, Beverly, Eddie, Richie e Stan**, combriccola di reietti intenta a scoprire cosa c'è dietro alle sparizioni dei bambini di **Derry**. L'evento che scatena l'indagine è però la scomparsa di **Georgie**, fratellino di **Bill**, uscito durante una giornata piovosa per giocare con la barchetta di carta che il fratello maggiore aveva realizzato appositamente per lui. I ragazzi si imbattono in strani incontri in cui le loro paure più profonde prendono vita e fanno la scoperta di certi eventi tragici avvenuti a **Derry**, il tutto con intervalli ciclici di 27 anni. Di tutte queste vicende avremo sempre un'ottima visione d'insieme, tutto ci viene raccontato con un *pacing* costante che restituisce sia il *background* dei membri del club sia i tasselli principali della storia senza interruzioni particolari. Un chiaro punto a favore di questo remake è quello di riuscire a presentare le storie dei protagonisti senza scadere negli odiosissimi flashback della miniserie tv e senza che la narrazione si interrompa. I ragazzi sono tutti degli ottimi attori e sanno esattamente come accentuare le personalità dei personaggi del romanzo, personalità che in fondo dovranno pesare poi ai fini della trama: il lutto di **Bill**, di cui veste i panni **Jaeden Lieberher**, l'istinto di sopravvivenza di **Mike (Chosen Jacobs)**, il disagio di **Beverly e Ben** interpretati rispettivamente da **Sophia Lillis** e **Jeremy Ray Taylor**: per tutti **It** è la prima produzione importante. Discorso che non può applicarsi per **Finn Wolfhard** che semplicemente sfonda lo schermo interpretando **Richie**, il ragazzo con gli occhiali: complice anche l'esperienza fatta sul set di **Stranger Things**, risulta il migliore dei ragazzi, simpatico, inadeguatamente volgare, sempre presente anche se con fare goffo e adorabilmente codardo. È impossibile non innamorarsi della sua interpretazione. Questa nuova trasposizione sul grande schermo, visto che lo abbiamo

citato, prende sicuramente molto dalla succitata serie tv **Netflix**, che l'anno scorso è letteralmente esplosa (e la cui seconda serie è stata lanciata lo scorso **27 Ottobre**) lanciando un revival anni '80 di grande successo; la **sceneggiatura** è intrisa dello stesso spirito di collaborazione dei personaggi e di quell'atmosfera vintage e gli scenografi non hanno certamente perso tempo a riempire i set con oggetti tipici di quei anni tra merendine, poster, musicassette e persino il cabinato di **Street Fighter** (il primo) che appare nella sala giochi locale. La **scenografia** è inoltre accompagnata da una eccellente fotografia che trae il meglio degli ambienti film: dalle scuole affollate, ai laghi soleggiati, dalle fetide fognature alla bizzarra casa andata in fiamme. Il film di Muschietti, insomma, come **Stranger Things**, ci porta indietro di qualche decennio avvalendosi di mezzi moderni, di una fotografia ben curata e di effetti speciali niente male, anche se a volte la computer grafica risulta un po' troppo invasiva e, al solito, facilmente individuabile. Il nuovo clown, interpretato da **Bill Skarsgård**, purtroppo si pone in maniera troppo paurosa senza un vero comportamento da clown, distruggendo in un certo senso la vera e propria particolarità di **It**, ovvero quel ricevere l'attenzione dal bambino-vittima per poi ucciderlo brutalmente. La magia che **Tim Curry** donava alla miniserie originale era proprio quella di avere quel fare goffo tipico di un clown, essere inadeguato e mettere paura quando meno lo si aspettava; questo nuovo **It** invece risulta decisamente scontato. Il suo unico obiettivo è quello di mettere paura, uccidere ed essere sconfinatamente cattivo, senza che ci sia alcuna sfumatura che possa dare un tratto originale al personaggio del pagliaccio assassino. È un clown deteriormente figlio di questi tempi, e lo si può notare da vari *jumpscare* poco convincenti, molti disturbati da una colonna sonora che si intromette violentemente, smontando lentamente il *build-up* che dovrebbe portarci alla fine a sobbalzare dalla poltrona o a volte talmente forte da distruggere qualsiasi effetto sorpresa. In poche parole, capiremo sempre che qualcosa di orrendo sta per accadere. È un vero peccato perché la soundtrack di **Benjamin Wallfisch** è veramente deliziosa: delicata e leggera nei momenti più introspettivi che riguardano i ragazzi, brutale quando il clown è in azione. Il vero problema è - strano a dirsi - semplicemente il **volume**, e il modo con cui spesso la musica arriva a "invadere" certe scene, colpa da non attribuire al compositore. Inoltre, sempre per ricordare che siamo negli anni '80, alcune volte sembra che il film voglia mostrare di essere "così figo" da non riuscire a contenersi: onestamente, anche se possono strappare qualche sorriso, ci è difficile capire il perché delle urla in slow motion durante la scena della battaglia di sassi, o di quei forzati primi piani sul poster dei **New Kids on the Block** nella camera di Ben Hanscom. È normale che un film come **It** debba dare un attimo di tregua agli spettatori ma non sembra questo essere il metodo migliore.



La nuova trasposizione cinematografica di **It** è dunque certamente ben riuscita: la storia fila e non annoia, gli effetti speciali sono molto belli, la fotografia è ben curata e la colonna sonora ben composta. Ha tutti gli elementi per renderlo un bel film, pur tuttavia non essendo esente da difetti che non possono essere messi da tralasciati. Il film manca purtroppo di carattere e, se oggi giudichiamo la miniserie un prodotto figlio del suo tempo, con tutti i limiti che ciò comporta, il destino di questo film potrebbe non essere tanto diverso. Ha certamente delle caratteristiche che oggi lo rendono un ottimo prodotto ma, col passare del tempo, probabilmente, le stesse cose che oggi sono punti di forza saranno le stesse che lo faranno sembrare un film datato. Oggi, e sicuramente per il futuro, questa pellicola rappresenta certamente la migliore alternativa di fronte alla tediosa miniserie, anche per la maggiore fedeltà al romanzo, ma la presenza di **Tim Curry** nell'originale era un valore aggiunto di cui il film di oggi non gode, ed è un elemento non da poco che ha contribuito a imprimere nella mente dei più l'immagine di **It** fino ad oggi, ed è quella che probabilmente resterà anche in futuro; questa pellicola non farà certo dimenticare una miniserie che ci ha regalato dei bellissimi momenti (o meglio, spaventi) che meritano di essere ricordati ma, se siete alla ricerca di qualcosa di più moderno e più fruibile, apprezzerete questo film. Se siete pronti per un nuovo incubo, addentratevi pure in sala.



[Wheels of Aurelia](#)

L'abitacolo di un'automobile è un luogo sicuro, in cui ci si racconta dalle più svariate sciocchezze ai segreti più cupi, come un confessionale da cui possano ammirarsi splendidi paesaggi soleggiati che costeggiano le strade. Queste sensazioni e questa atmosfera sono restituite benissimo da ***Wheels of Aurelia***, gioco concepito dallo studio milanese **Santa Ragione**, che ha elaborato un gameplay singolare ma, a suo modo, veramente unico e divertente. Questo titolo, già apparso su **Steam**, **Playstation 4** e **Xbox One**, è appena arrivato su **Nintendo Switch**, console ideale per portare questo gioco durante un viaggio in auto o in un qualsiasi altro mezzo in movimento!



«Sulla strada, nella testa scorre il film della tua vita»

Wheels of Aurelia è un gioco con una forte personalità: pieno di battute spiritose consegnate con classe, restituisce il *background* dell'Italia del 1978 senza alcuno spiegone servendosi di un gameplay congeniale alla finalità. È strano a dirsi ma questo titolo si pone a metà fra un **gioco di guida con prospettiva isometrica** (un po' come i vecchi **R.C. Pro-AM** e **Super Sprint**) e una **visual novel**, e questi due elementi si fondono insieme benissimo. Quante volte ci capita in macchina di perdere il filo del discorso quando siamo troppo concentrati alla guida? Oppure, nel caso contrario, quante volte è capitato che degli incidenti si sono verificati per un conducente poco concentrato alla guida? Ecco, parte del gameplay in ***Wheels of Aurelia*** è proprio basata sull'armonia di questi due elementi: dare il giusto equilibrio sia alla guida che alla conversazione in corso all'interno dell'automobile. In realtà l'automobile, se non si preme sull'acceleratore, sarà pilotata automaticamente: l'auto sterzerà a ogni curva, si terrà dritta sulla corsia e manterrà una velocità piacevole e costante in modo da permetterci di concentrarci sulle risposte da dare ai nostri passeggeri che converseranno con noi, anche se di tanto in tanto sarà giusto premere un attimo l'acceleratore per superare i guidatori più lenti. Questo ci dice però che dei due aspetti principali del gioco la conversazione è quella che conta di più; tuttavia sarà necessario, in alcune situazioni, premere l'acceleratore a tavoletta in modo da soddisfare (o non soddisfare) l'obiettivo che ci viene posto e provare a guidare al meglio delle nostre capacità. A tal proposito, visto che questo titolo si concentra molto di più sulla storia che sul *driving*, ***Wheels of Aurelia*** non propone né una guida da simulatore né una fisica realistica, per il bene dello *storytelling* non sarà possibile danneggiare la nostra auto né provocare incidenti che fermino le macchine nel loro tragitto; il contatto fra i veicoli non sarà fra i più realistici ma certamente l'obiettivo degli sviluppatori non era certamente consegnare un titolo di guida. La storia vede **Lella**, una ragazza romana dalle forti tendenze rivoluzionarie, femministe e con una lingua tagliente, andarsene di casa prendendo per la **via Aurelia** insieme a **Olga**, una misteriosa ragazza incontrata il giorno prima al **Piper** e che decide di partire con noi. Durante il viaggio sulla famosa strada statale che collega **Roma** con la **Francia** avremo modo di conoscere le personalità e le intenzioni delle protagoniste e degli occasionali autostoppisti tramite il sistema delle conversazioni che, a seconda delle scelte di dialogo che faremo

(insieme persino allo stile di guida), ci potranno portare a ben **16 finali diversi**. Le scelte da fare sono tante: porterete un autostoppista alla destinazione designata? Farete ciò che il vostro passeggero vi dirà di fare? Direte al passeggero una frase anziché un'altra? Riuscirete a convincere quest'ultimo a fare delle scelte diverse da quelle che ha in mente? Tutto questo vi porterà a rigiocare la campagna più e più volte, alla scoperta di tutti i finali possibili. Anche se la longevità di questo titolo può regalarci diverse ore di gioco, non vi sono grossi incentivi alla rigiocabilità: è un gioco dal gameplay scarno, basato molto sulla storia ed è difficile rigiocare un titolo di cui conosciamo la fine. È un po' lo stesso cosa che avviene con **Phoenix Wright**, insomma, poco di bello nel rigiocare i titoli di cui conosciamo sin dall'inizio i colpevoli. Molte delle tematiche presenti sia nei dialoghi presenti nel gioco che nei finali si rifanno a molti temi o eventi relativi all'Italia di quei anni: dai più seri, come il rapimento di **Aldo Moro**, **Paolo VI**, **l'aborto**, **il massacro del Circeo** e l'astio fra **giovani rivoluzionari** e **neofascisti**, ai più sciocchi come la musica di quegli anni, il "lavoro" dei preti, l'incoerente cristianità di alcuni comunisti italiani e persino l'incoerenza di quei palermitani che tifano per le squadre del nord! Il contesto storico è sempre presente, ben elaborato, presentato sempre con dialoghi intelligenti, spiritosi e che ricordano un certo senso le avventure grafiche della **Lucasarts** nello humor. Nella storia - e nel suo *background* storico - **Wheels of Aurelia** è veramente curatissimo, in grado di restituirvi al 100% quell'atmosfera tipica dell'Italia degli anni di **Andreotti**, del **terrorismo** e in generale di quel **disordine politico**. Sono tematiche abbastanza scottanti, persino nel 2017, e **Santa Ragione** merita un applauso per aver creato una storia ambientata in questo contesto storico travagliato e che non è mai stato utilizzato per una storia in un videogioco.



«Mi piaceva far casino, sognare la guerriglia»

Le illustrazioni 2D dei personaggi che appaiono a destra e sinistra, principalmente per indicare con chi sta parlando **Lella**, sono molto belle e, a uno stile fumettoso, che si rifà principalmente a **Lancia Story** e a **Intrepido**, ci riportano esattamente nel periodo in cui questo stile era in esplosione. Quel

che riguarda il comparto grafico 3D, sviluppato col motore **Unity**, è abbastanza semplice da dire: mantiene uno stile molto grazioso, minimale per ciò che riguarda i modelli 3D ma comunque molto vibrante, colorato e, in un certo senso, in tono con le illustrazioni, un po' come se fosse l'estensione dello stile stesso. È possibile scegliere, all'inizio della nostra avventura, diverse auto: alcune saranno disponibili sin dalla prima *run* del gioco, altre verranno sbloccate a seconda dei finali ottenuti. Sicuramente per gli sviluppatori non è stato possibile acquisire le licenze per le vetture, tuttavia i modelli delle auto si rifanno alle più in voga negli anni 70; fra le auto ci è possibile trovare dei modelli similissimi alla **Fiat 127**, **Renault 4**, **Citroen 2 Cavalli**, la **Lancia Stratos**, l'**Alfa Romeo Giulietta** della polizia del 1978 e persino la **Piaggio Ape** a tre ruote! Le città nelle quali passiamo attraverso, come **Roma**, **Bracciano**, **Civitavecchia**, **Siena**, **Piombino** e **Viareggio**, non sono dettagliate ma, come un po' per la fisica di questo gioco, non è necessario che le strade siano geograficamente curate; tuttavia le città saranno facilmente distinguibili visto che certi elementi tipici, come **le mura di Siena** e **le industrie di Piombino**, sono ben visibili negli ambienti e, pur con poco riguardo alla precisione geografica, sono inseriti con cura e in modo che il giocatore possa notarli e distinguere le città. Per rendere il tutto ancora più vintage e "datato" è possibile sbloccare, dopo aver ottenuto giusto una buona manciata di finali, **la modalità "bianco e nero"**, **la modalità "1978"** che ci mostra il tutto come se fosse un bel tubo catodico con tanto di angoli smussati e **la modalità "scenica"** che ci permette di zoomare e ruotare la telecamera; mixate tutto questo (visto che è possibile attivare queste tre modalità contemporaneamente) e avrete non solo un videogioco ma anche un perfetto **film noir d'avanguardia** dei tempi! Il **sonoro** si basa principalmente sulle stazioni radio all'interno della nostra auto: anche qui nulla su licenza (anche se in questo caso sarebbe stato favoloso) ma abbiamo diversi pezzi creati appositamente per il gioco. In questo comparto il gioco esplose consegnando dei pezzi semplicemente eccellenti, in tono con le sonorità impregnate di beat e progressive rock inglese dei tempi (che in Italia diventavano italiani) e dai testi eversivi e pieni di rabbia. Se non avessi saputo che questi pezzi sono degli inediti composti appositamente per il gioco da **Niccolò Sala**, compositore dei pezzi alla radio, li avrei facilmente scambiati per dei pezzi dei **New Trolls**, **Formula 3**, **PFM**, **Circus 2000** e altri di quel periodo; c'è anche spazio per i cantati dolci alla **Mina** e anche per il **synthpop**, genere che di lì a poco sarebbe esploso. Chi adora il rock progressivo ma in generale la musica italiana degli anni '70, troverà la colonna sonora di questo gioco (ascoltabile gratuitamente su [bandcamp](#)) semplicemente spettacolare: un ulteriore elemento per rendere l'immersione negli anni '70 ancora più viva!



Un gioco per pochi?

Sentir parlare male di questo gioco sarà veramente difficile, specialmente per dei giocatori italiani che conoscano il contesto storico del gioco. A tal proposito però - ma questo è un problema che poco ci riguarda - può essere difficile da apprezzare per un utente straniero; ***Wheels of Aurelia*** è un gioco molto vicino alla storia italiana e dubito che i diversi riferimenti storici possano essere colti da persone che non conoscono la storia di questo paese, specialmente del 1978. Se è per questo, anche l'italiano presentato in questo titolo è un italiano molto colloquiale, giusto un pizzico datato, e che riesce a cogliere le sfumature sia sociali che regionali. Insomma, è un qualcosa che noi italiani possiamo amare ma che forse, al di fuori del Belpaese, difficilmente potrà essere apprezzato. Inoltre, per via del suo gameplay ibrido e abbastanza sperimentale, questo titolo potrebbe non appassionare certi giocatori: è un gioco adatto per gli amanti delle avventure grafiche e per chi adora sperimentare le diverse opzioni di dialogo per ottenere finali sempre diversi, non di certo per gli amanti dei giochi automobilistici o per un pubblico più casual. ***Wheels of Aurelia*** potrebbe rimanere un titolo di nicchia ma in fondo va bene così: soltanto chi apprezza il suo contesto storico sarà in grado di amare a pieno questa avventura e sarà in grado di amare questo gioco anche nei suoi piccoli difetti, che ci porta a lodare senza ombra di dubbio l'ottimo lavoro di **Santa Ragione**.



[Nuovi dettagli in arrivo per Superman di Rocksteady?](#)

Un presunto leak su [4Chan](#) ci rivela che il prossimo lunedì 6 Novembre la cover story che verrà curata nel prossimo numero di **Gameinformer** sarà **Superman**, sviluppato da **Rocksteady**.

Come riportato da Gamepur, la fonte sosterrrebbe che il gioco sarà mastodontico, sia in termini di scala che di ambizioni, e che lo stesso sviluppatore della serie **Batman Arkham** riporterà dei dettagli impressionanti sul prossimo **Gameinformer**.

Non si conoscono altri dettagli oltre a questo e nulla di tutto ciò è confermato, perciò sarebbe meglio trattare informazioni come queste con le pinze.

[Domani Sony annuncerà 7 giochi inediti](#)

Sembra che **Sony** stia per annunciare 7 giochi. La compagnia ha dichiarato in un [post del suo blog](#) che durante la conferenza alla **Paris Games Week**, prevista per domani, lunedì 30 Ottobre, saranno annunciati 7 giochi inediti. Ciò riguarderà sia la **Playstation 4** che il **Playstation VR**. Questi annunci cominceranno dalle 17:00, ora d'inizio del pre-show **Sony**.

Poi alle 18, quando comincerà l'evento vero e proprio, **Sony** «vi farà dare uno sguardo alla nuova ondata di titoli **Playstation**». Lo stream del post-show di **Sony** andrà poi più nel dettaglio dei titoli annunciati. In poche parole: sembra proprio che domani sarà una giornata piena!

«Sarà una giornata pazzesca», ha riferito il direttore dei social media di **Sony Sid Shuman**. Il blog continua dicendo che «l'**E3** era solamente metà dell'opera». Alcuni annunci dell'**E3** riguardavano il remake di **Shadow of the Colossus**, una data di rilascio del nuovo **God of War** per il 2018 ed il primo sguardo al multiplayer di **Call of Duty: WWII**.

Noi di **GameCompass** seguiremo personalmente la **Paris Games Week** e vi terremo aggiornati riguardo a tutte le novità **Sony**.