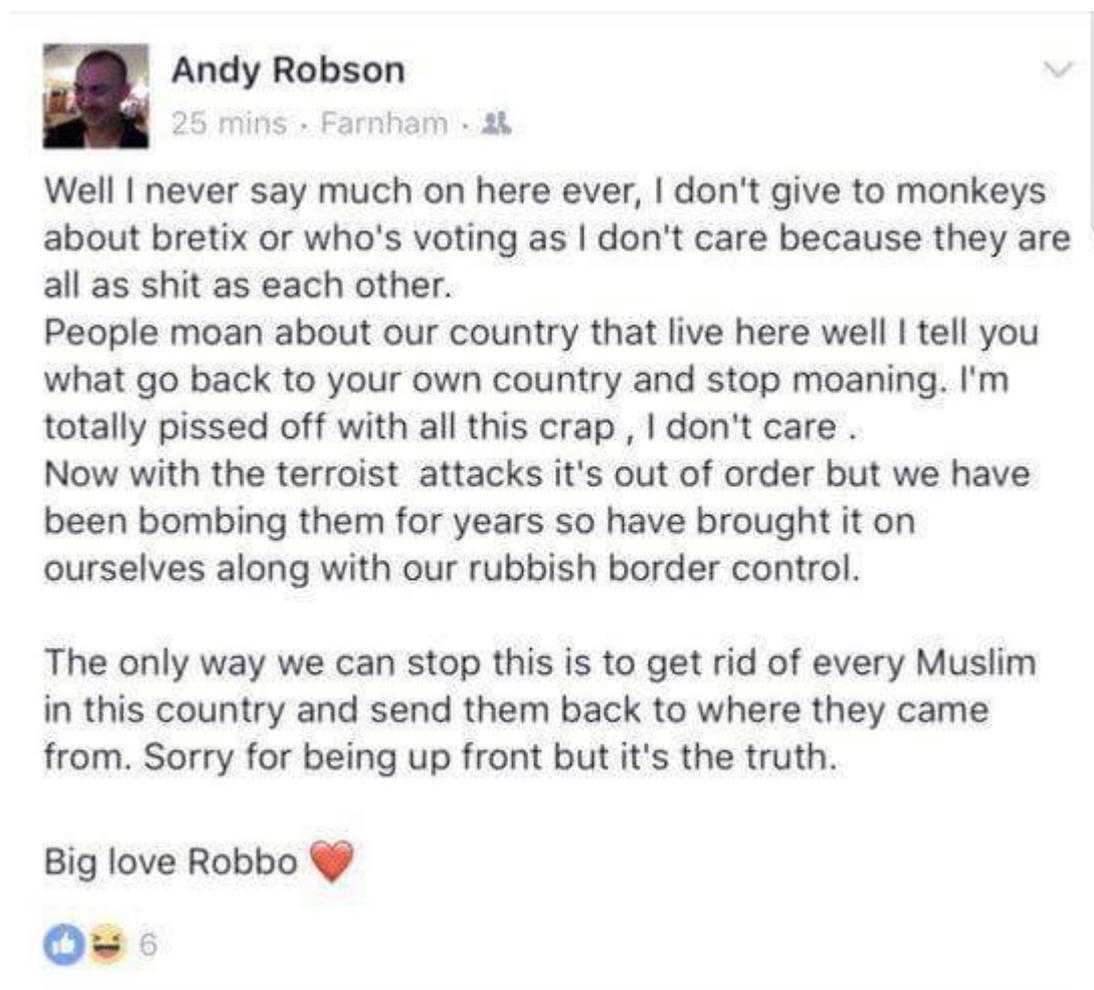


Razzismo: bufera sul managing director di Testology

In queste ultime ore **Testology**, la famosa compagnia di Quality Assurance, con clienti del calibro di **Warner Bros.**, **Team17**, e **Rebellion**, è stata indirettamente coinvolta in una polemica a sfondo razzista riguardo l'ultimo attacco terroristico avvenuto a Londra. In particolare, il managing director **Andy Robson**, ha pubblicato un post sul proprio profilo Facebook affermando «il solo modo per fermare gli attacchi terroristici è sbarazzarsi di ogni musulmano presente nel paese e rimandarlo indietro da dove è venuto.



Questa frase ha suscitato non poco scalpore, scatenando aggressive polemiche nei riguardi della società.

Successivamente Andy Robson ha cercato di calmare gli animi scusandosi, precisando di aver scritto sull'onda dell'emotività e di non voler offendere la comunità musulmana ma soltanto gli estremisti «who use their religion as an excuse for terrorism», sottolineando successivamente quanto **Testology** stessa tenga in gran conto il tema delle pari opportunità all'interno dell'azienda.

In arrivo Project Rap Rabbit

Una campagna Kickstarter probabilmente per il più atteso rhythm game dell'anno: dai creatori del famosissimo **PaRappa The Rapper** arriverà infatti **Project Rap Rabbit**, un'avventura che si prospetta ricca di ironia e spiritualità farcita di battaglie rap, in cui i giocatori dovranno imbracciare la forza della musica per affrontare un viaggio in nome della verità, giustizia e libertà.

Impersonando creature di stampo orientale, dovremmo sgominare i nostri avversari a suon di pugni o calci andando a tempo con la musica ed gli sviluppatori stessi ci sottolineano che saremo noi a controllare il rap e di conseguenza la modalità di combattimento.



Il gioco si presenterà come un mix tra **PaRappa The Rapper** e i duelli di insulti tratti da **The Secret Of Monkey Island**, con tanto di modalità singleplayer e competitiva online.

Il gioco uscirà per PC e P4.

Nioh: Drago del Nord (DLC)

È passato ormai qualche mese da quando vi abbiamo lasciato la nostra primissima recensione riguardo **Nioh** e la sua **patch 1.05** e non possiamo certo dire che i nostri punti di vista e criteri non siano cambiati. Il dlc **Drago del nord** e la nuova **patch 1.09** hanno stravolto sicuramente diversi aspetti del gameplay: ma siamo sicuri che ciò abbia apportato giovamenti al gioco?

Una ventata di novità

Il primo dlc **Drago del nord** ci invierà nella regione di **Oshu**, nel quale il sovrano **Masamune Date** (Jena Plissken, per gli amici) non disdegnerà di palesare quanto il suo sguardo sia frutto di doppiogioco. Da parte del **Team Ninja** reputo sia una scelta molto coraggiosa rendere giocabile la nuova espansione, strettamente collegata al finale, solo una volta terminata la storia: mossa commercialmente rischiosa, che fa intendere di aver le spalle molto larghe e nello stesso tempo lungimiranza riguardo la storyline dei prossimi dlc. Il nuovo contenuto contiene 3 nuove mappe, 4 boss (di cui solo uno particolarmente ispirato), armi e armature inedite, diversi **yōkai** (con la straordinaria partecipazione di **Las plagas** di **RES 4**), la possibilità di tenere in battaglia fino a 2 spiriti guardiani potendo scegliere di cambiarli a proprio piacimento e, infine, la nuovissima tipologia di spada **Odachi**, un lunghissimo spadone scalante principalmente sulla statistica forza che ci diventerà non poco col suo **moveset AoE**. L'espansione ha un livello di difficoltà nettamente più alto rispetto al resto del gioco, fattore che può potenzialmente portare frustrazione a chi abbia appena finito **La via del samurai**.



Non è tutto Amrita ciò che luccica

Ritornando alle patch, non si può certo dire che il Team Ninja non risponda ai feedback, poiché i cambiamenti al fine di appoggiare la fanbase non sono stati pochi. Un pesante lato negativo che ha afflitto **Nioh** è stato l'annullamento del contesto gdr e della difficoltà a causa dell'estrema facilità della farm di **Amrita**: i giocatori potevano raggiungere il **level cap** (il livello 750) in una manciata di giorni grazie al giusto equipaggiamento, e ciò sottraeva quel sapore di individualità e sfida nelle missioni. Oggi un simile eclettismo è stato ridimensionato abbassando il level cap a 400 e aumentando sensibilmente le Amrita necessarie per livellare, sono state **nerfate** parecchie armi ed eliminato tutto ciò che **boostava** il nostro **William** fino a renderlo il maestro del Giappone in poche ore di gioco. Ricalcando il fattore difficoltà, sono ben lieto di aver trovato **La via del demone** (o NG++, a voler semplificare). Ora finalmente le missioni sono tarate per un livello

superiore al nostro **cap**, rendendo tutto estremamente ostico e realmente minaccioso anche nel caso in cui il personaggio sia buildato **glass cannon**; i vecchi **yōkai** verranno buffati al punto che questi potranno shottare chiunque ostenti una difesa leggera; d'altro canto si potranno trovare equipaggiamenti ben superiori al livello 150, riequilibrando il tutto.



Pvp? No grazie

Parlando invece di come **non** si strutturi un **pvp**, il Team Ninja ha pienamente centrato il bersaglio: le arene sono strutturate in modo da ottenere un grado di valutazione nella classifica che va dal D- al AAA, non valutando, invece, il vero **combat rating** durante il **matchmaking**: questo ha portato a pesanti dislivelli durante gli scontri, elemento che, miscelato con la componente lag, rende il tutto così superficiale e mal pensato. La **patch 1.09** ha portato dei miglioramenti nel versante **pvp** non ancora appaganti, ma il Team Ninja ha dimostrato di prediligere i litri di caffè piuttosto che dormire sacrificando le ore notturne a favore del soddisfacimento della fanbase: questo rende ben speranzosi riguardo al fatto che presto troveranno il giusto equilibrio.



Aspettative

In conclusione, si può intuire che il prodotto non verrà abbandonato presto poiché a ogni aggiornamento si percepisce quel sentore di freschezza che allontana la noia e la ripetitività. Ogni patch fa emergere quanto la casa di sviluppo sia minuziosa e sia attenta ai particolari, rielaborando, se necessario, i propri fallimenti al fine di farli rivivere di luce propria. Si ha la percezione platonica di sentirsi presi per mano, mai abbandonati, supportati in risposta a ogni possibile critica riguardo il gioco; il **team Ninja** in questi mesi non ha fatto altro che alimentare la mia speranza nel giusto riequilibrio del titolo, pregustando già da oggi quello che probabilmente diverrà **Nioh** domani.

Steam Direct

Si è discusso, molto recentemente, con feroci critiche su direct steam, la nuova piattaforma che sostituirà steam greenlight, il famigerato parco espositivo del mondo indie.

Non si può certo dire che greenlight fosse impeccabile, ma le modifiche che porterà questo cambiamento hanno scatenato non poche polemiche a riguardo: tra le problematiche più rilevanti, gli sviluppatori non potranno più pagare una piccola quota fissa col beneficio di poter pubblicare un numero indefinito di giochi, ma una somma di \$5000 a singolo progetto.

La nuova piattaforma vedrà la luce questa primavera e presenterà un paletto insormontabile da superare per i piccoli sviluppatori che vedevano in greenlight una miniera d'oro. In compenso, la mossa della Valve deriva da feedback negativi nei riguardi della sua vecchia

piattaforma,ormai derisa da numerosi youtubers.

Il suo archivio è attualmente costellato da migliaia di indie abbandonati a se stessi, per lo più progetti universitari con la coscienza di non essere mai portati a termine, ed è comprensibile come questo meccanismo abbia dimezzato le possibilità di riuscire a trovare una piccola perla sotto le macerie.

L'obbiettivo è ridurre i giochi mal sviluppati, facendo emergere solo quei lavori nei quali impegno, professionalità, passione e capitale diventano garanzia di un buon prodotto.

Tutto ciò ha senso, ma a che prezzo? Scriveteci le vostre perplessità riguardo Steam direct.