

[IO Interactive pronta a svelare “chicche” importanti su Hitman](#)

Come sappiamo **IO Interactive** e **Square Enix**, hanno ormai interrotto la loro collaborazione e di conseguenza lo studio Danese è diventato indipendente riuscendo a mantenere, non prima di una negoziazione, il popolare brand di **Hitman**.

Nelle ultime ore lo studio ha pubblicato su twitter un interessante post con un immagine: qualcosa su **Hitman**, verrà rivelato il **prossimo 24 Ottobre**.

New Content Reveal. October 24. <https://t.co/dMvvskPXWB> pic.twitter.com/6JnVlg8Z52

— Io-Interactive (@IOInteractive) [October 6, 2017](#)

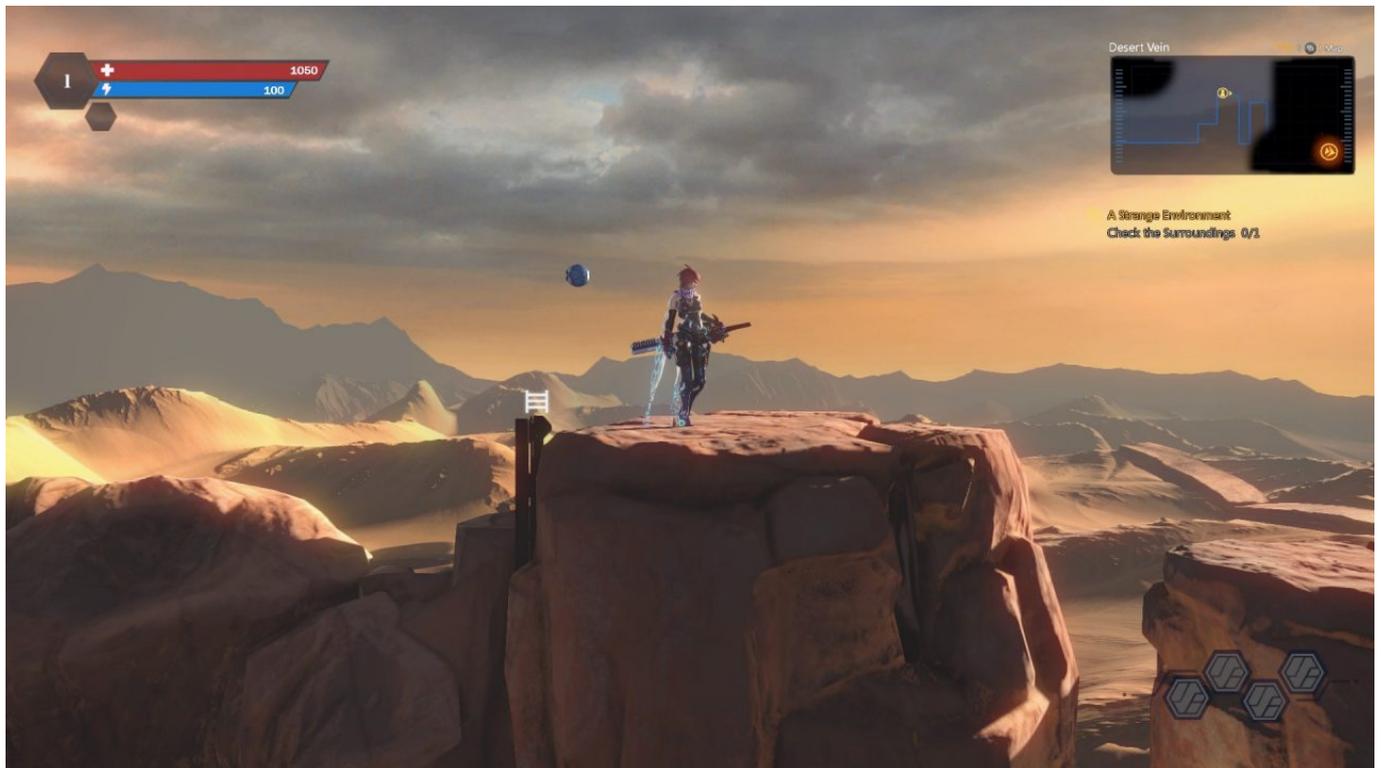
La brutta notizia per molti, è quella che, come specificato in un [post ufficiale](#), non si tratta della seconda stagione del titolo già in commercio, piuttosto sembra riguardare qualcosa di nuovo sulla loro IP.

Il logo nello sfondo, anche se sfocato, di primo acchito sembra rievocare qualcosa di molto familiare, una nostra prima impressione è stata quella di pensare immediatamente ad una partnership con **Ubisoft**, azienda in fortissima crescita, il che non è proprio impossibile considerato che al momento, **IO Interactive**, non ha un publisher che lo supporti. Ma a una analisi più attenta possiamo notare che la spirale è inversa rispetto a quella di **Ubisoft**, il che quindi non ci porta a nulla, se non ad aspettare questo 24 Ottobre per scoprire cosa questa volta, **IO Interactive**, tirerà fuori dal cilindro.

[Evil Genome](#)

Evil Genome, sviluppato da **Crystal Depths Studio**, un platform in **2,5D** difficile da classificare. Sembra quasi di vedere uno dei **Metroid** o un **Castlevania**, e in effetti esiste già un termine per identificare giochi simili, ed è **metroidvania**.

Paesaggi abbandonati, scenari post-apocalittici, dungeon semi-futuristici, nemici insettoidi, umani o robotici. Grandi mappe visualizzabili palesano la loro somiglianza con il concept delle mappe di **Metroid** e anche la donna in tuta spaziale che fa da protagonista non può non rievocare a gran voce la cacciatrice di taglie più famosa dei videogame, **Samus**. La somiglianza con i **Castlevania** è invece riconducibile al sistema di attacchi combo con la spada e alla distribuzione dei danni a cascata quando si affrontano nemici multipli.



Ho volutamente giocato questi 3 titoli alternandoli (nello specifico **Castlevania Lords of Shadows: Mirror of Fate** e **Metroid Samus Return**), e il fatto che nella mia mente tendessero a confondersi conferma quanto scritto.

Ma non significa gridare al plagio: come nella musica, le note sono solamente 7 ed è difficile, imbarcandosi in un genere, non imbattersi in similitudini.



Falling From the Sky...

Nel gioco guideremo la nostra eroina, **Lachesis** (nome mutuato da una delle tre Moire della mitologia greca) dopo lo schianto in un pianeta sconosciuto, e da subito, verremo a sapere della presenza di umani nel pianeta che lavorano come minatori - non si sa ne per conto di chi, né per quale motivo - e quindi dell'esistenza di alcune miniere, completamente infestate da mostri mutanti che vivono e si evolvono grazie alla presenza di spore radioattive. La nostra missione sarà quella di scoprire il mistero che si cela dietro tutto ciò e di impedire che l'intero pianeta diventi un crogiolo radioattivo di morte e distruzione.



L'Asso Nella Manica

Quello che sicuramente fa la differenza tra questo e i titoli su citati è il sistema di crescita e livellamento, spiccatamente **filo-GDR**: sviluppato tramite un grande **skill-tree**, ci darà la possibilità di personalizzare la nostra esperienza di gioco, sbloccando le svariate **abilità**, attive e passive, a disposizione, che a loro volta si distingueranno tra **offensive** e **difensive**. Si potranno selezionare 4 abilità, attivabili tramite i pulsanti dorsali del joypad, mentre altre necessiteranno della pressione combinata di più tasti. Un altro degli aspetti interessanti del gioco è quello dell'equipaggiamento, totalmente "**customizzabile**" con nuove armi, corazze o semplici vestiti.



Tirando le Somme

La veste grafica del gioco è abbastanza minimale, ma ben costruita. I combattimenti e le azioni del nostro personaggio sono accompagnati da dei piacevoli effetti visivi. Una nota dolente, invece, riguarda le animazioni, le quali sembrano ridursi ad asset di base che lasciano il tempo che trovano. In conclusione, **Evil Genome** non è un titolo da sottovalutare, vi regalerà sicuramente qualche ora di divertimento, ma forse alla lunga potrebbe risultare un po' ripetitivo. Probabilmente **Crystal Depths Studio**, con i giusti accorgimenti, avrebbe potuto far guadagnare altri punti preziosi a un metroidvania che poteva dare di più.

[Nintendo dice "NO!" allo Streaming](#)

La scorsa notte **Nintendo** ha inviato un'email ai partecipanti al suo programma di monetizzazione di **Youtube, Nintendo Creators**. L'email ha delineato la nuova politica della grande N, sul live streaming dei propri giochi su Youtube, proibendone la monetizzazione: l'intenzione potrebbe essere quella di proibire completamente lo streaming.

Nintendo Creators è stato creato in risposta all'azione di de-monetizzazione effettuata da **Nintendo** riguardante tutti i video per i propri giochi pubblicati su **Youtube**. In questo nuovo programma, gli **Youtuber** si registrano per condividere le proprie entrate con **Nintendo**, a condizione che siano conformi alle linee guida di Nintendo, la quale inoltre vieta categoricamente il linguaggio scurrile. Questo non varrà solo per i video "Let's Play" dei giochi **Nintendo**, ma anche per cose di poco conto come i filmati possibilmente utilizzati nelle video-recensioni o nelle analisi in generale.

La nuova politica di Nintendo recita:

“Lo streaming in diretta YouTube non rientra nel programma Nintendo Creators, il che significa che non puoi inviare contenuti live su YouTube tramite l’account registrato al programma Nintendo Creators”.

Nintendo consiglia agli utenti interessati già facenti parte di **Nintendo Creators**, di aprire eventualmente un nuovo account che non fa parte del programma, oppure di lasciare il programma come canale e registrare singolarmente ogni video per le recensioni prima che possano monetizzare nuovamente.

La formula della nuova politica sembra anche indicare che i giochi **Nintendo** in diretta streaming nel suo complesso, che monetizzino o meno, saranno soggetti ad azione da parte di **Nintendo** stessa.

Per partecipare al programma **Nintendo Creators**, un canale deve anche essere parte del programma **partner di Youtube**, deve avere almeno **10.000 visualizzazioni** e contenuti visionati da Youtube. Tutti coloro che desiderano monetizzare o “streammare” giochi Nintendo, avranno una lunga strada in salita di fronte a loro.

[Bluehole \(PUBG\) non è contenta di Fortnite: Battle Royale](#)

Epic Games, madre del cartonesco **Fortnite**, ha dichiarato che a breve verrà rilasciata una versione “**F2P**” (free-to-play) dello stesso titolo, chiamata **Fortnite: Battle Royale**, evidentemente simile a **PlayerUnknown’s Battlegrounds**. Lo sviluppatore di quest’ultimo, che sta avendo ampio successo, si è dichiarato non molto contento della cosa. A quanto pare non sono solo le battaglie a essere molto simili tra i due giochi: a tal proposito **Epic** ha apertamente ammesso che **PUBG** ha ispirato il loro ultimo titolo. **BlueHole**, lo studio dietro **PlayerUnknown’s**, non è felice dell’accaduto e in un comunicato stampa ha anche dichiarato che stanno considerando anche future azioni legali.

Di certo le somiglianze non si possono ignorare. **PUBG**, come **FortniteBR**, getta decine di giocatori, tutti contro tutti, su una mappa generata casualmente, ma i due giochi non sono proprio identici: la caratteristica principale del gameplay di **Fortnite**, di creare basi e trappole, è propria del suo spin-off, **Battle Royale**. Tra le altre cose **PUBG** si basa su **Unreal Engine 4**, motore sviluppato dalla stessa **Epic**.

Chang Han Kim, di **BlueHole** ha dichiarato «abbiamo avuto una profonda relazione con Epic Games durante tutto lo sviluppo di **PUBG**, in quanto sono i creatori dell’ **Unreal Engine 4**, il motore che abbiamo scelto per il nostro gioco. Dopo aver visto le risposte crescenti della nostra community e rivisitato il gameplay, adesso siamo preoccupati che **Fortnite** possa replicare l’esperienza di gioco per cui **PUBG** è già conosciuto»

BlueHole è sconvolta anche del fatto che **Fortnite** utilizzi riferimenti a **PlayerUnknown's Battlegrounds** anche nel loro materiale pubblicitario, come si può evincere dal trailer sotto:

In un **Reddit AMA** di qualche giorno fa, il direttore creativo e creatore concettuale di **BlueHole**, **Brendan "PlayerUnknown's" Greene**, ha dichiarato «Di certo altre aziende si potranno inserire nel mercato, ma spero solo per offrire qualcosa di alternativo e non per una "copia-carbone" del nostro gioco»

Ciò che sembra faccia "scimmiettare" **PUBG** al titolo di **Epic**, è la trasposizione del gameplay in un "tower defence".

Janine Hawkins, che ha giocato al titolo di **Epic** sin dalla versione in "early access", ha notato come lo stile di gioco protettivo di **Fortnite**, contrasti con quello survival deathmatch del suo spin-off, descrivendo questa differenza come da "tendere a collaborare" vs "combatti o muori". È comodo per **Epic** riproporre il suo gioco per capitalizzare un genere come quello di **PUBG**, gioco divenuto in breve tempo popolare e finito in cima alle classifiche di **Steam**.

Chang Han Kim, ha concluso il comunicato stampa dicendo «la comunità di **PUBG** continua a notificare le analogie tra i 2 titoli, noi stiamo contemplando che azioni intraprendere per il futuro».

Ore dopo l'uscita del minaccioso comunicato stampa, altri sviluppatori di giochi hanno corretto il tiro delle proprie intenzioni e rinunciano alla competizione.

[Agents of Mayhem](#)

Ci troviamo in un periodo storico che sta segnando un netto divario nel settore videoludico, ci si discosta sempre più dalle correnti "arcade", soprattutto quando si parla di alcuni generi in particolare, a favore di una buona narrativa e del coinvolgimento emotivo del giocatore. Ne abbiamo avuto l'esempio con moltissimi giochi di recente uscita, soprattutto nel panorama indipendente, per citarne uno su tutti, [Last Day of June](#), gioco che punta chiaramente tutto sul peso della narrazione. Agli antipodi, i ragazzi di **Volition** e **Deep Silver** rielaborano una "vecchia" ricetta, in parte già utilizzata in passato. Prendete un frullatore e buttateci dentro:

- Tutto il bello dei **Saints Row**, vecchie glorie della software house
- Personaggi cartooneschi
- Armi improbabili
- Automobili avveniristiche da urlo
- Città futuristiche
- Nemici ignoranti
- Una storia "non storia"
- Una gnocca a capo della nostra organizzazione
- Boss semi-robotici
- Il doppio salt... ma che dico, il triplo salto!
- Il viola - dico sul serio è ovunque, diverrete ossessionati dal viola, anche il joypad della vostra PS4 avrà il suo sensore luminoso... viola!
- Una gnocca a capo della nostra organizzazione - eh... l'ho già detto?

Ok! Adesso frullate tutto per bene e poi pigiate sulla ☒ su “Nuova Partita” in **Agents of Mayhem!**

Welcome to Seoul!

Tutto ha avuto inizio in una tranquilla e soleggiata giornata in quel di **Seoul**, quando d’un tratto dal cielo iniziarono a piovere strane capsule giganti - molto simili ad astronavi... o erano più astronavi simili a capsule? - contenenti centinaia di nemici in eso-tuta spaziale, chiamati **Legion**, armati fino ai denti, pronti a distruggere l’intera, ridente città. Ma ecco che, quando tutto sembra ormai perduto, 3 super agenti, **Hollywood, Fortune e HardTack**, si fiondano, da qualche parte su nel cielo, via per un condotto, che li farà precipitare sul luogo dello scontro atterrando “super-eroicamente” indenni. Questo scontro costringerà gli agguerriti nemici a rinchiudersi in una delle loro basi segrete e i nostri intrepidi eroi a scovarli.

Tutto questo verrà rappresentato con un simpatico cartoon che ci inizierà poi al tutorial del gioco. Tutorial che appare sin da subito semplice e divertente, proprio per l’anima arcade del gioco. Ci verranno illustrate le modalità di attacco per ognuno dei primi 3 personaggi che avremo a disposizione all’inizio del gioco, che fondamentalmente si riducono a: attacco semplice, attacco “melee” (corpo a corpo) o “dodge” (schivata). A queste vanno aggiunte le abilità speciali e le **abilità Mayhem** (davvero distruttive e variegata da personaggio a personaggio).

Prima una Panoramica

Come è ben chiaro sin dall’inizio, lo scopo del gioco è quello di eliminare da tutto il territorio la presenza dei **Legion**, quindi, una volta completato il tutorial, avremo finalmente accesso al nostro **Quartier Generale**, chiamato **ARK**. Lì verremo convocati da **Persephone**, la donna a capo dell’organizzazione, che ci farà il punto della situazione. All’interno della struttura, saranno presenti dei negozianti, grazie ai quali potremo potenziare il nostro equipaggiamento come anche il **QG** stesso, poiché migliorando la presenza del **Mayhem** sul territorio, avremo accesso a nuove tecnologie che favoriranno la nostra squadra durante le missioni. Sarà possibile, inoltre, selezionare nuove missioni, contratti, sfide o reclutamenti, necessari, questi ultimi, per poter **reclutare gli altri 9 super agenti del Mayhem**.

A questo punto, vi starete chiedendo se esiste la possibilità di esplorare liberamente **Seoul**, alla scoperta di collezionabili e quant’altro: sì, sarà possibile farlo dall’**ARK**, tramite il menù di selezione delle missioni. In città, potremo prendere possesso di diverse autovetture civili, un po’ come in tutti i giochi di questo genere, ma l’agenzia ce ne darà una tutta nostra, reperibile in qualsiasi momento grazie alla pressione di un tasto sul joypad; sarà possibile sostituire questo veicolo trovando dei **“moduli progetto”**, sparsi nei numerosissimi forzieri presenti nella vasta mappa di gioco. I forzieri, potranno contenere anche denaro, gadget e diversa componentistica per lo sviluppo di nuove armi o abilità.

Durante l’esplorazione, quasi sicuramente ci imbattemmo in qualche sanguinosa sparatoria con i nemici che infestano le strade della città. Per nostra fortuna, per favorire il nostro giro turistico, avremo a disposizione un’abilità comune a tutti gli agenti... **il triplo salto in alto!**

Grazie ai nostri salti - mirabolanti direi - riusciremo a muoverci agevolmente tra quasi tutti gli edifici del gioco, permettendoci, oltre che a sfuggire dai soldati dei **Legion**, anche di raccogliere alcuni dei forzieri nascosti sui tetti o dei fluttuanti frammenti di cristallo rossi. Raccogliendo **10 frammenti**, otterremo un **nucleo**, che ci servirà per l' apprendimento di una delle 3 capacità uniche di ogni agente **Mayhem**.

Le tre "S"

Salta, Spara e Schiva! Questo è **Agents of Mayhem**.

Il gameplay di **AoM** è molto intuitivo. Sin da subito si ha un gran feeling con il joypad e con tutte le abilità del nostro personaggio. È facile muoversi nel mondo di gioco, immediatamente vi ritroverete a saltare di palazzo in palazzo senza neanche rendervene conto. Lo stesso non può dirsi del sistema di guida delle vetture, risulta un po' legnoso e poco preciso, soprattutto nelle curve e l'uso del freno a mano, posso assicurarvi che non vi aiuterà così tanto.

Alcuni spunti da **GDR**, come il livellamento dei personaggi e dello stesso **Quartier Generale**, rendono questo titolo ancora più appetibile. L'acquisizione dei punti esperienza, ha un ruolo fondamentale nel gioco: bisognerà accumularne molta nelle missioni, per far salire di livello gli agenti, l'**ARK** e quindi progredire poi con altre nuove missioni che si sbloccheranno man mano.

Il sistema di combattimento è ben congegnato, difficilmente capiterà che possa non piacervi uno degli agenti. Sono tutti molto diversi tra loro, caratterizzati magistralmente, ognuno con uno stile di combattimento interessante e ben studiato. Come l'agente **Yeti**, un gigante sovietico, che avrà a disposizione un'arma spara ghiaccio potentissima, oppure **Kingpin**, un gangster di quartiere, che una volta assoldato da **Persephone**, la nostra affascinante capo-organizzazione, si avvarrà della potenza di una piccola mitragliatrice e di uno stereo, per stordire i nemici a suon di **rap** mentre li picchia selvaggiamente!

Che dire dei **Legion**? Sicuramente non saranno tantissimi, ma ci accontenteremo del fatto che siano davvero fighi. Non avranno una gran barra di energia ma fanno parecchio male, specialmente quando ci ritroveremo nel bel mezzo del fuoco incrociato. A volte, dopo una manciata di soldati semplici, vedrete apparire una sorta di super-soldato duro a morire, all'eliminazione del quale riceveremo diverse ricompense e molti **PE** (punti esperienza).

Impressioni... di settembre

Pollice in su quindi per **Agents of Mayhem**: lo si potrebbe definire un surrogato di svariati giochi, all'interno si notano chiari richiami ai **Saints Row**, soprattutto agli ultimi capitoli della saga, ma anche alcuni spunti di **Crackdown 1 e 2**, vecchia IP per Xbox e Xbox360, di cui si aspetta il sequel su **Xbox one**.

Graficamente il gioco è molto accattivante, bellissimi i modelli dei personaggi come anche l'intero environment, con stupendi colori vivaci e quell'accenno di **cel-shading** che ci sta su come la ciliegina sulla torta.

Di certo è uno di quei giochi che quando smetti di giocare, non vedi l'ora di poter ricominciare. Sono talmente tante le trame da poter seguire che non annoia mai, ti fa venir voglia di giocare per ore e

ore. Stanco di proseguire per la trama principale? Bene allora svolgi i contratti, recluta nuovi agenti, completa le sfide e le attività o più semplicemente scendi in città ed esplorala in lungo e in largo! **Agents of Mayhem** terrà i cacciatori di platino incollati allo schermo per molto... moltissimo tempo.

[Per un'offesa di troppo PewDiePie rischia di perdere il suo account YouTube](#)

Lo svedese **Felix Arvid Ulf Kjellberg**, meglio conosciuto tra gli internauti come **PewDiePie**, in seguito a un commento con chiari riferimenti razzisti durante un suo video di gioco, rischia di **perdere il proprio account YouTube**.

É avvenuto tutto durante una sessione di gioco a **PlayerUnknown's Battlegrounds**, durante la quale, a quanto pare, lo svedese non riuscendo ad eliminare un giocatore, avrebbe iniziato ad inveire contro di lui utilizzando offese di chiara natura razzista contro gli afro-americani. Una volta pubblicato e quindi condiviso, il suo video, cade all'attenzione di **Sean Vanaman**, co-fondatore della software house **Campo Santo**, il quale, in un **tweet**, si è detto contrariato per le parole oscene del ragazzo, dichiarando che avrebbe punito questo oltraggio cancellando dal canale di **PewDiePie** tutti i video di gameplay del proprio gioco, **FireWatch**.

<https://twitter.com/vanaman/status/906984060215427072>

In seguito all'accaduto **Kjellberg**, ha cercato di rimediare rendendo privati i video di **FireWatch**, ma questo non è servito a non farli cancellare in maniera permanente da **Google**. A quanto pare l'azione di **Campo Santo**, riguarda la richiesta di applicare il **DMCA** (Digital Millennium Copyright Act) che potrebbe causare non pochi problemi allo youtuber, infatti al raggiungimento di **tre richiami** di questo tipo, l'account in causa, verrà **chiuso definitivamente** e l'utente **non potrà più aprirne uno**.

Inoltre **Vanaman**, non volendo stare con le mani in mano, sta chiedendo ad altre importanti software house di fare lo stesso con i video riguardanti i loro prodotti. Col dilagare della notizia, lo streamer, ha già iniziato a perdere molti contratti importanti, facendo colare a picco la sua carriera da videogiatore.

A questo punto le politiche di **Google** stanno offrendo allo youtuber 3 alternative: attendere 90 giorni per la scadenza del richiamo e poi seguire una "**copyright school**", oppure parlare con **Campo Santo** per un eventuale chiarimento o in ultima analisi dimostrare che i video di **FireWatch** non infrangono alcuna regola di comportamento.

Per adesso non possiamo che aspettare per vedere come si evolverà la faccenda. Quello che possiamo dire è che se qualcuno seguirà le orme di **Vanaman**, l'account di **PewDiePie** potrebbe chiudere... **per sempre**.

Come si pronuncia “Ubisoft”?

Girando per il web, e guardando video su YouTube, a volte ci si imbatte in cose davvero bizzarre e divertenti. Nello specifico, vi siete mai chiesti quale fosse la giusta pronuncia della parola “**Ubisoft**”? Beh, sinceramente neanche noi, ma l’azienda ha voluto porre questa domanda ai suoi dipendenti e il risultato è visibile in questo simpatico videoclip in cui alla fine anche **Yves Guillemot** dice la sua al riguardo.

Killer Instinct su Steam supporterà il crossplay tra Xbox e Windows 10

Sempre più giochi stanno supportando il **crossplay** tra **Xbox One** e **Windows 10**, come parte del grande progetto **Microsoft** “insieme è meglio”. Ma il nuovissimo **Killer Instinct**, sta aprendo le porte anche a **Steam**, permettendo in questo modo di giocare tra le 3 diverse piattaforme.

Precedentemente **Killer Instinct** non era stato rilasciato per **Steam**, con l’ultimo aggiornamento del titolo invece, sarà possibile agli utenti **Valve** di usufruire del gioco. Al momento la funzionalità del **crossplay** potrebbe essere attivata o disattivata, poichè gli sviluppatori stanno lavorando per risolvere i problemi sulla nuova piattaforma conquistata, com’è possibile vedere da un [comunicato Microsoft](#). Ad ogni modo, anche se impediranno agli utenti **Steam** di giocare online, la funzione non verrà invece interrotta per chi utilizza il gioco su **Xbox** o **Windows 10**.

È una mossa acuta, forse le piattaforme indipendenti sono i giusti partner per poter buttare giù le mura che separano i sistemi blindati. Se il percorso di **Ark: Survival Evolved**, è qualcosa di cui seguire le orme, sarebbe bene che anche **Microsoft** e **Sony** lo facessero, in modo da consentire ai loro fan di poter giocare insieme.

Piani a lungo termine per Patrick Bach e Ubisoft Stoccolma

Ubisoft ha grandi speranze per il nuovo studio con sede a Stoccolma, che verrà guidato da **Patrick Bach** ex capo della **DICE**.



Queste le considerazioni di **Yves Guillemot** riguardo il nuovo investimento:

*«Crediamo nei talenti e nel fatto che dandogli la capacità di esprimersi e di essere alimentati, anche con tutto ciò che c'è di nuovo e che potrebbe renderli i migliori nel mondo, se gli date abbastanza tempo, saranno in grado di presentare qualcosa che stupirà il mondo. Quindi la nostra strategia è una strategia a lungo termine in cui sappiamo che, se abbiamo abbastanza tempo, con i migliori creatori, puoi creare le migliori esperienze! Quanto potrebbe essere semplice ingaggiare **Patrick Bach** per creare un nuovo sparatutto militare? ma non è quello che stiamo facendo per **Ubisoft Stoccolma**. No, perchè Patrick è un ragazzo che ha una fantastica esperienza e che vuole esprimere tutto se stesso nell'industria del videogioco, così noi siamo andati da lui e gli abbiamo detto <<come ti possiamo aiutare per tornare a essere, nuovamente, uno dei più grandi creatore di videogiochi al mondo?>> e lui ci disse cosa voleva, così abbiamo iniziato a costruire passo dopo passo quello che diventerà, a lungo termine, uno dei migliori "studio" nel mondo. Speriamo non ci voglia molto tempo, ma **Patrick Bach** conosce l'industria del videogioco, e ha molti amici del mestiere che sono interessati a creare un nuovo tipo di esperienza, siamo sicuri che recluterà le migliori persone per poter creare bei giochi che sono sicuro, la gente amerà.»*

Die Young

In un mondo in cui tutto sembra scorrere inesorabile verso un'unica direzione, scontata, prevedibile e noiosamente tranquilla, ci sono persone che cercano invece di vivere la propria vita "day by day",

attimo dopo attimo, all'insegna dell'avventura; una vita ricca di emozioni e alla costante ricerca di quelle forti sensazioni che ti fanno sentire realmente **VIVO**.

Non vi sto rifilando una filippica sul senso della vita: vi ho appena illustrato il background della coraggiosa protagonista di **Die Young**, survival-thriller-horror (e chi più ne ha più ne metta) della giovane software house **IndieGala**.

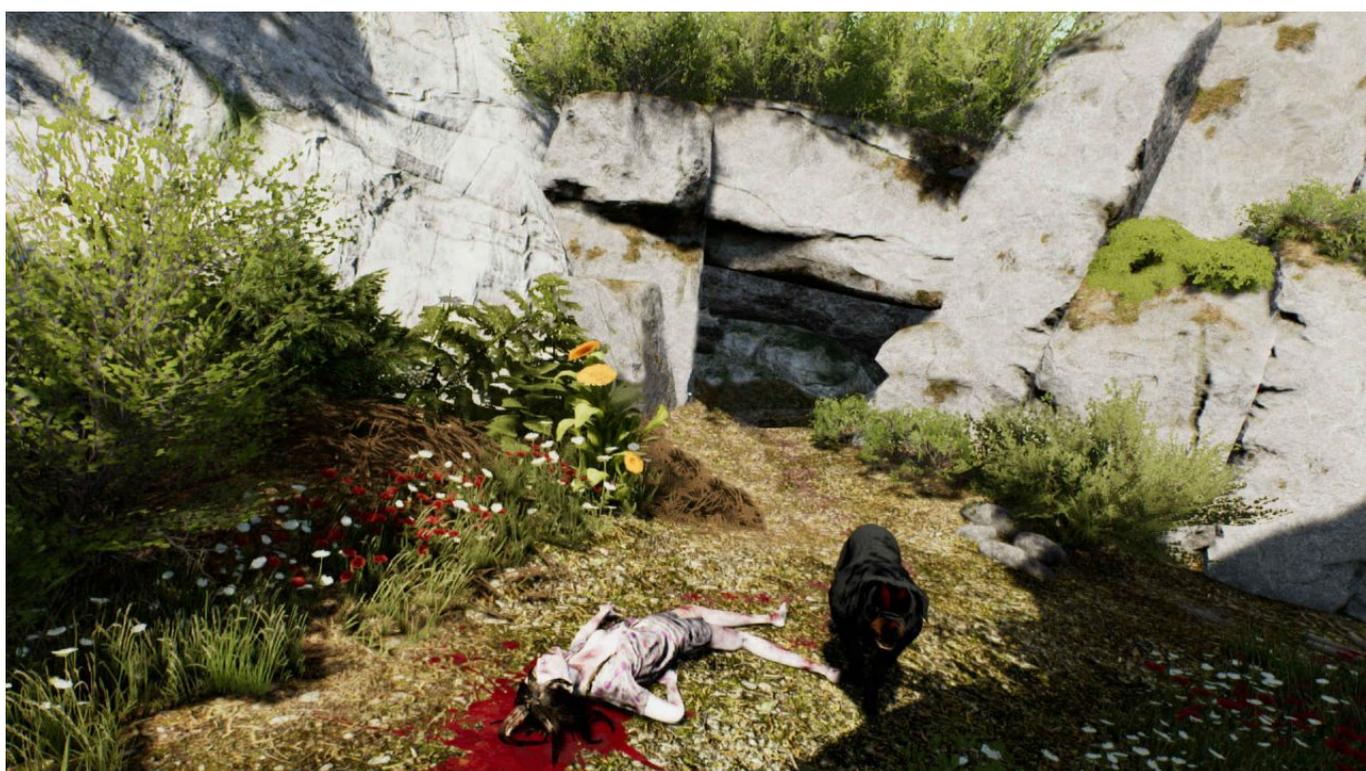


Tasselli Mancanti

Siamo su un imbarcazione in compagnia di 5 amici, ci dirigiamo verso un'isola, sarebbe stata la cosa più cool dell'estate diceva uno di loro, poi... il buio. Ci ritroveremo all'interno di un pozzo buio, qualcuno ne sposta il coperchio e lascia cadere al suo interno una mappa disegnata a mano con diversi punti di interesse; sul retro, un volto nascosto da un velo ci lascia intendere che quella mappa ci è stata consegnata in segreto per aiutarci a muoverci sull'isola. La nostra missione sarà quella di trovare i nostri compagni di viaggio - ovviamente dispersi - e di abbandonare quella maledetta isola.



Nonostante la storia possa sembrare solamente un mero pretesto giusto per contestualizzare la nostra protagonista sull'isola, è meglio non fermarsi alle apparenze e cercare di andare oltre il piccolo dettaglio riguardo il perché questi ragazzi si trovino su un minuscolo gommone, diretti verso un'isola di cui non si sapeva nulla in mezzo all'oceano e riguardo perché tutti scompaiano inspiegabilmente ancor prima di arrivare mettere piede sull'isola stessa . Insomma, roba di poco conto...



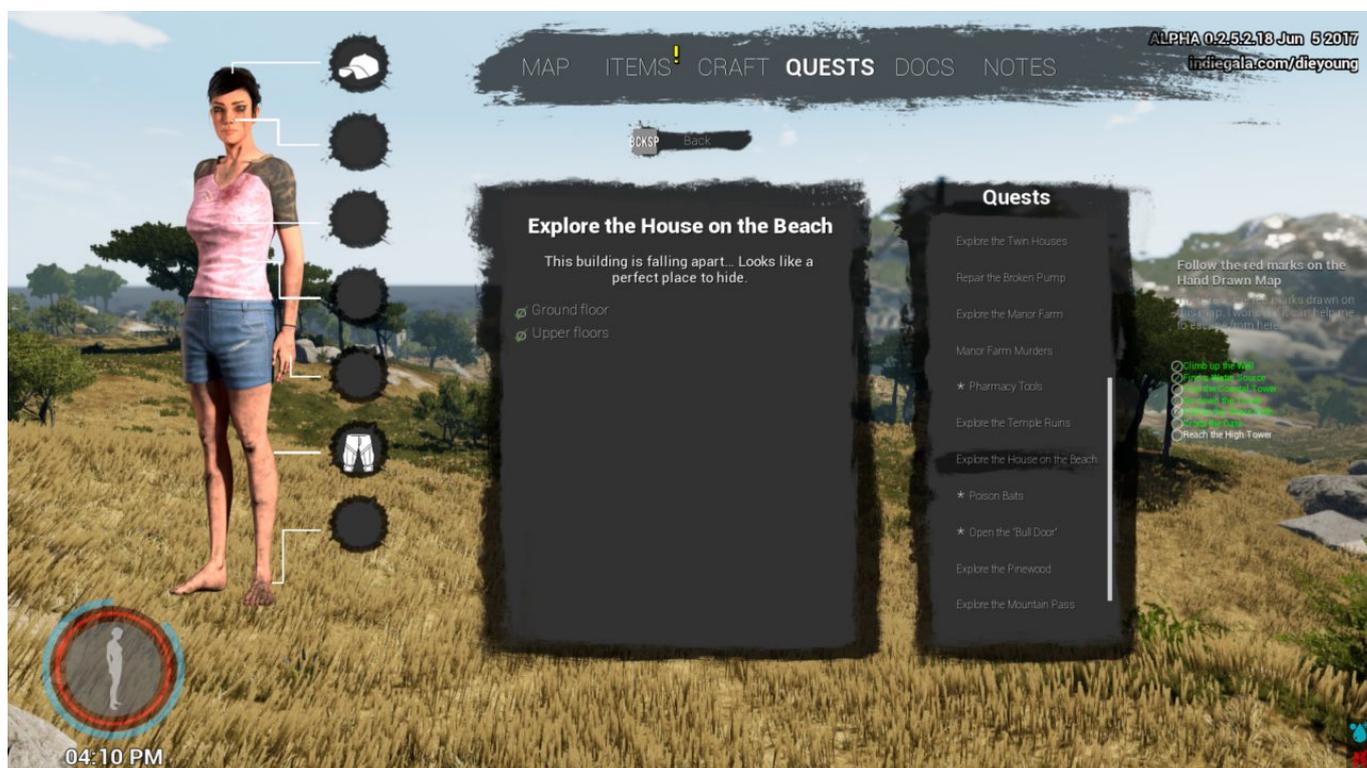
Salta qui, aggrappati lì

Ovviamente uno dei punti forti di **Die Young** dovrebbe essere il gameplay. Dico “dovrebbe” perché gli assets delle animazioni non danno alcuna sensazione di feeling, anzi a volte risultano frustranti perché poco precisi; risulta quasi ingiocabile con il joypad per via di alcuni movimenti – soprattutto in fase di scalata – che in alcune circostanze saremo costretti a fare con tanta minuzia, essendo presente anche una barra di “**stamina**” che spesso e volentieri si scaricherà facendoci cadere rovinosamente. Saltare, aggrapparsi, scalare... sembrano quasi le stesse animazioni di **Sniper Ghost Warrior 3** ([gioco che abbiamo recensito qualche mese addietro](#)). Oltre al fatto che non aggiunge nulla di nuovo alle animazioni di un normale action-FPS, giocando a **Die Young** non facciamo altro che avere sensazioni di “déjà vu”, forse perché in questi ultimi tempi, il genere “**survival**” in prima persona sembra essere diventato il re della scena.

All’inizio del gioco potremo scegliere se cominciare la partita in modalità “**adventure**” o “**survival**”, la prima all’insegna dell’esplorazione, la seconda invece per chi ama un elevato grado di sfida nei giochi. Una delle cose più rilevanti del gioco è infatti proprio questo altissimo livello di sfida offerto dalla modalità “**survival**”. I nemici in questo gioco sono molto pericolosi e le armi a nostra disposizione sono ridicole e quasi del tutto inutili contro alcuni di loro. Ci potremo limitare a eliminare qualche serpe che vorrà addentarci durante le nostre passeggiate nell’erba alta o al massimo qualche grosso topo che salterà fuori dagli edifici abbandonati sparpagliati sull’isola; per il resto, che sia un cane, o uno degli omoni giganti incappucciati, la cui presenza sull’isola rimane un mistero, il mio consiglio è quello di correre, correre, correre, a trovare un appiglio da scalare o un riparo come se non ci fosse un domani, perché in un confronto diretto non avrete scampo. Stranamente in questo gioco (rispetto ad altri survival) pur dovendo mantenere alto il livello di energia e idratazione, non avremo alcuna difficoltà a farlo, si troverà acqua in abbondanza e potremo craftare noi stessi le medicazioni necessarie per curarci. Forse un po’ troppo striminzito l’inventario che infatti ci darà la possibilità di portare solo pochi pezzi per ogni tipo di item. Il **crafting** dovrebbe essere al centro di ogni survival che si rispetti ma, proprio a causa del ristretto numero di oggetti che si possono stivare, l’uso di questa skill rimane spesso marginale; eppure il gioco ci offre lo spunto per creare altri oggetti o armi, ma spesso ci sarà impossibile per via dei materiali mancanti che magari abbiamo utilizzato un attimo prima per creare un kit medico.



Uno dei punti a favore del gioco è l'ambientazione, molto curata e piacevole da esplorare. È doveroso sottolineare che **Die Young** al momento è in versione in **early-access**, quindi ancora in fase di sviluppo. Proprio per questo motivo riponiamo fiducia nel team di **IndieGala** confidando in qualche buon aggiornamento che possa migliorare quelli che sono gli aspetti più deboli del gioco e le lacune narrative. Sì, il mistero spesso nutre noi avventurieri digitali, ma purché sia sempre giustificato da una buona storyline atta a supportarlo.



Tirando le somme, al momento il gioco appare un'accozzaglia di materiale di vario tipo, buono, per carità, ma purtroppo mal contestualizzato, un cattivo mix di elementi che lo fanno risultare forse

prezioso. Mi domando se non sarebbe stato meglio, a questo punto, sviluppare il titolo seguendo un'unica direzione, quella di un adventure game in prima persona - mettendo così da parte il crafting, che purtroppo rimane spesso inservibile - oppure un survival puro al 100%, ma studiato con criterio e dovizia.

Ad ogni modo, attenderemo la versione definitiva del gioco per poterlo rigiocare ,sperando che **IndieGala** possa farci cambiare idea.