

Possibile futuro per la saga di Fable?

Nel marzo del 2016, **Microsoft** ha reso noto che lo studio britannico **Lionhead**, creatore delle saghe di *Fable* e *Black & White*, stava per chiudere. La chiusura dello studio ha portato alla cancellazione di *Fable Legends* per **Xbox One** e **PC**. Successivamente, è stato rilasciato un gioco di carte online, chiamato *Fable Fortune*, proveniente da uno studio esterno (anche se supportato da **Microsoft**, che possiede i diritti di *Fable*). Ma la vera domanda è: Ci sarà mai un altro gioco di *Fable*?

Questa settimana, durante un'intervista, **Shannon Loftis**, General Manager di Microsoft, ha dichiarato che a Redmond apprezzano molto la saga di **Fable**, e che uno dei principali motivi del suo trasferimento in Inghilterra è stato quello di aiutare il team di **LionHead** con *Fable II*. **Loftis** potrebbe avere un ruolo chiave nel far rinascere il franchise *Fable*. Durante un'intervista a **Gamespot**, ha detto che la sua squadra riceve dai 350 dai 400 *pitch* per i giochi ogni anno. Data la grandezza del franchise di *Fable*, ci sorprenderebbe non rivederlo. Ma, per adesso, sembrerebbe che **Microsoft** stia prendendo un approccio simile a **EA** con *Mass Effect*, dando del modo alla saga di riposare prima di farla ritornare al pubblico. *Fable Legends* aveva grandi ambizioni. **Microsoft** aveva immaginato un gioco cooperativo con una longevità 10 anni, con aggiornamenti costanti per mantenere i giocatori impegnati. **Lionhead** è stata fondata da **Peter Molyneux** nel 1996 ed è stata acquisita da **Microsoft** nel 2006. Molyneux ha lasciato **Microsoft** e **Lionhead** nel marzo 2012. E voi, volete vedere altri giochi di *Fable*?

NeoGaf Online, senza la sezione off-topic

NeoGaf è tornato attivo qualche ora fa con un comunicato dell'amministratore, Tyler "**Evilore**" Malka, privo della sezione off-topic. Per quanto riguarda le accuse di molestie sessuali, il fondatore di **NeoGAF** parla chiaro sottolineando come le accuse non siano credibili e che la storia non corrisponde ai fatti. Sulla faccenda ci sarà anche un processo, dunque vedremo come proseguirà.

EviLore, comunque, si assume tutta la responsabilità: ha intuito l'arrivo di accuse avendo visto il post su **Facebook** e ammette di aver agito tardi e in maniera sbagliata, lasciando troppa pressione sui moderatori del forum che sono stati pesantemente attaccati, alcuni al punto di licenziarsi, tanto da costringere **NeoGaf** alla temporanea chiusura del sito.

Sembra comunque che il noto forum sia tornato esclusivamente con la sezione **Gaming**, annunciando di volersi focalizzare sugli obiettivi principali.

Evilore inoltre raccomanda alla **community** di rispettare i moderatori:

«Non avete alcun obbligo di rispettare me o credere in quello che dico sulla mia vita privata ma, se avete intenzione di partecipare alla community di NeoGAF, rispettate il team dei moderatori attenendovi alle regole comportamentali.»

[Stronghold HD e A.D. 2044: gratis su GOG](#)

GOG.com noto sito distributore di videogiochi **DRM-FREE** su **PC**, e proprietà di CD Projekt RED (i creatori della famosa saga di *The Witcher*) ha reso disponibile per **48 ore** il famoso **strategico** di ambientazione medievale *Stronghold*, in questo caso nella versione remastered, e *A.D. 2044*, **avventura grafica** ricca di puzzle e rompicapi. I giochi sono disponibili in un unico pacchetto chiamato “**Polish Giveaway**” al seguente [link](#), ed è un’ottima occasione per provare i due titoli.

[La Terra di Mezzo: L’Ombra della Guerra - ...delle Microtransazioni, dell’Avidità e dell’Endgame](#)

Sono passati tre anni da quando **Talion** e **Celebrimbor** sono comparsi nel mondo videoludico con *La Terra di Mezzo: L’Ombra di Mordor*. Il titolo ebbe un notevole successo e fu una gradita sorpresa: meccaniche già viste ma affinate e un sistema innovativo come il **Nemesi** hanno portato una ventata di aria nuova negli action/RPG. Con *L’Ombra della Guerra*, assistiamo alla grossa evoluzione del tutto, portando il lavoro di **Monolith** a livelli eccelsi.

Il Signore della Luce

Dopo il finale - forse un po’ deludente - de *L’Ombra di Mordor*, non vedevamo comunque l’ora di vedere l’evoluzione dei protagonisti e della storia. Se c’è una cosa che ha contraddistinto il primo capitolo è stata appunto la narrazione, capace di prendere il meglio della saga letteraria de *Il Signore degli Anelli* di **Tolkien** e della trilogia cinematografica, creando qualcosa di nuovo e perfettamente amalgamato al tutto. *L’Ombra della Guerra* si basa sul *Legendarium*, opera tolkieniana che narra le vicende poste tra *Lo Hobbit* e la famosa trilogia, facendo da collante tra le saghe più conosciute.

La trama riprende immediatamente quanto visto nel precedente capitolo, con il forgiare di un nuovo anello in grado di contrastare il potere assoluto di **Sauron**. La storia si sviluppa in maniera più complessa e soprattutto più consapevole, con la possibilità di approfondire la vita di **Celebrimbor** e trame parallele che danno ulteriore profondità alla trama. Il risultato è una narrazione che ha fatto un salto di qualità sotto tutti i punti di vista, arricchita dalla caratterizzazione dei due protagonisti e di buoni comprimari, sia umani che non umani. Entrano in scena più personaggi e la

caratterizzazione degli **Uruk** nemici diventa più varia e complessa, aumentando a dismisura le potenzialità del **sistema Nemesi**, creando di volta in volta piccole *quest* all'interno di altre *quest* secondarie. Se alla lunga tutto questo può risultare un po' ripetitivo, affrontando elementi di secondo piano già vissuti, al contempo rende il mondo di gioco dinamico, variando di volta in volta in base alle nostre azioni.

In questo capitolo non basterà solo conquistare piccoli avamposti: **intere fortezze**, con annessi Uruk potentissimi, saranno necessarie per costituire un esercito in grado di contrastare i **Nazgul** e il Signore Oscuro. È un processo molto complesso, che consta nella Possessione, e quindi nel forzare l'alleanza con i capitani Uruk, controllando a sua volta il loro esercito. A un certo punto il titolo diventa un gestionale vero e proprio, con controllo dei nuovi sottoposti e la valutazione dei loro punti di forza, scegliendo alla fine chi schierare contro chi e dando il via alla conquista della fortezza, resa davvero epica, con veramente tanti NPC su schermo e combattimenti su larga scala. La loro conquista libererà l'intera zona dalle grinfie di Sauron e, tutto ciò, determinerà un climax finale che ci porterà poi alla "lunga attesa" per il vero finale.

E a proposito di finali, è da menzionare il tanto citato e criticato **endgame**: una volta terminata la campagna principale si avvieranno le fasi della **Guerra delle Ombre**, una lunga serie in cui dovremo difendere le nostre fortezze. È una lunghissima ripetizione delle stesse azioni, in cui si dovrà di volta in volta rafforzare i nostri eserciti per fronteggiare i nemici e che, insinua nel giocatore il maligno pensiero che tutta questa sezione sia stata aggiunta successivamente, con la tentazione di utilizzare le **microtransazioni** per velocizzare queste fasi. Se è vero che se ne può fare a meno se si è armati di buona pazienza, queste diventano posticce in virtù del fatto che le Guerre non fanno altro che sbloccare **il vero finale**, quindi una parte fondamentale del titolo. Il problema delle Guerre delle Ombre risiede appunto nel suo scopo: proprio quel finale reale, conclusivo non soltanto per il titolo in sé, ma anche per questa mini saga videoludica, era qualcosa che poteva tranquillamente essere messa prima, subito dopo il termine della campagna, una volta conquistato e salvaguardato le nostre fortezze. Come anticipato precedentemente, la funzione della conquista è propedeutica alla "missione finale", per cui gestire intere fasi in cui si ripete in continuazione un processo che si è già portato a termine nella sezione principale del gioco diventa frustrante, restituendo una sensazione di mancato progresso. Tutto diventa fine a se stesso e, se può andar bene come modalità accessoria, non va bene in questo contesto, dove il suo termine arriva con la visione di un filmato di un paio di minuti.

Questa sezione dunque non fa altro che minare quanto fatto di buono precedentemente, dove tutto funziona quasi alla perfezione. Le lunghe fasi delle Guerre delle Ombre, poste in questo modo, non fanno altro che portare "ombra" sui bei ricordi lasciati da questo titolo.



Chi la fa, l'aspetti

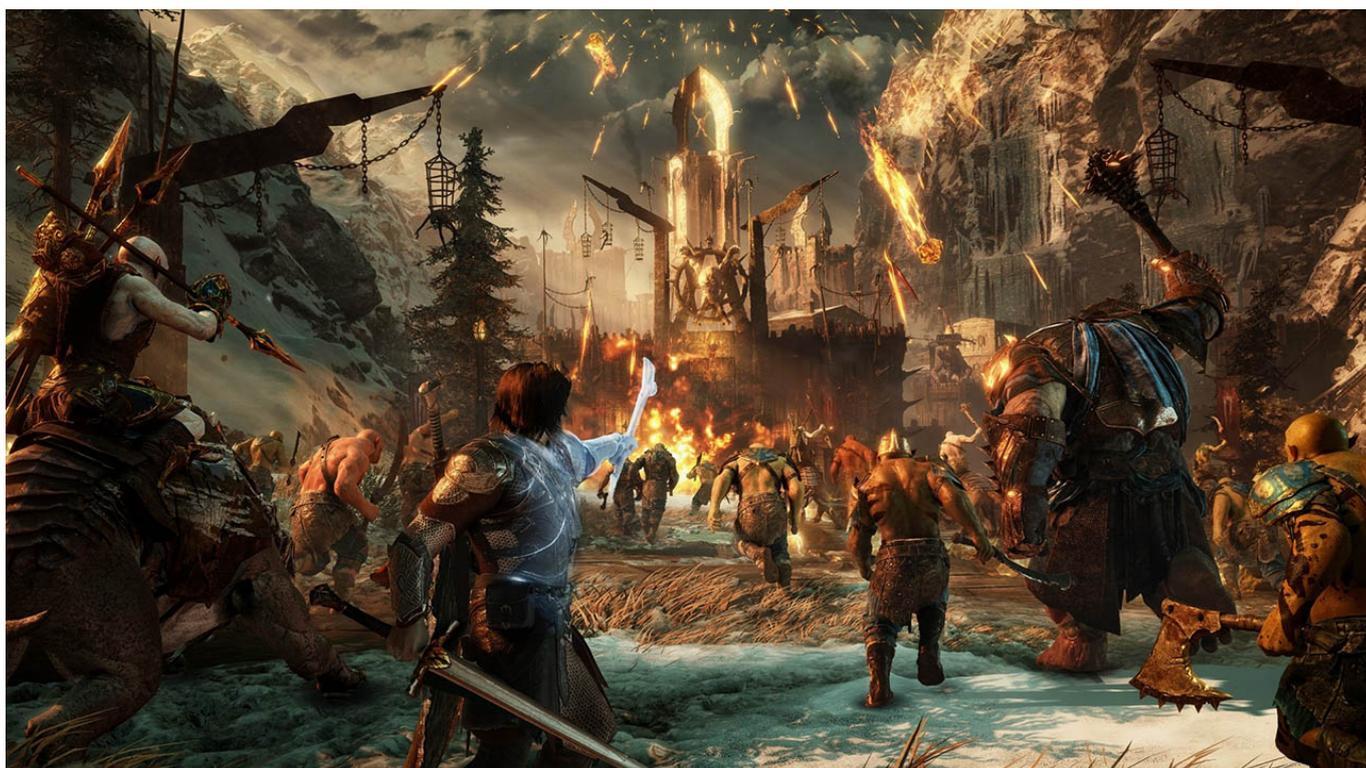
L'ombra di Mordor fu in grado di portare elementi già visti (**Batman Arkham** e **Assassin's Creed** su tutti) in salsa nuova, migliorandone addirittura alcuni aspetti. Qui si assiste a un'ulteriore evoluzione del gameplay, a partire dalla vastità delle mappe in cui possiamo esercitarlo: queste sono molto grandi e soprattutto varie nel clima (dinamico) e negli elementi architettonici. Come nel precedente capitolo possiamo scegliere il nostro approccio alle missioni e all'intero mondo che possiamo esplorare liberamente: **modalità stealth** o "**attacco totale**" avranno delle ripercussioni sulla nostra durata di vita in quanto, una volta allarmati i nemici, ci ritroveremo a combattere contro decine e decine di nemici, animali feroci e capitani con abilità straordinarie. Fuggire o perire dipenderà da noi, ma la morte sul campo di battaglia avrà delle grosse ripercussioni: chi ci ucciderà, che sia capitano o un soldato semplice, aumenterà di livello o diventerà a sua volta capitano, dando il via alla rivalità del sistema Nemesis, che influenzerà la condotta dei nostri nemici. Questo sistema sarà influenzato anche al contrario: qualora eliminassimo un capitano, questo si ripresenterà, magari tendendoci un'imboscata e "ricordandosi" addirittura come è terminato lo scontro precedente, rinfacciandocelo. È un sistema che già nel primo capitolo è riuscito a portare una ventata di aria fresca al mondo videoludico e ne *L'Ombra della Guerra*, viene riproposto alla massima potenza. **Assisteremo a vere e proprie sottotrame** che via via si creeranno automaticamente una volta combattuto con i capitani e trappole, scherni e tradimenti, saranno l'ordine del giorno.

Il Nemesis dunque è la spina dorsale del gioco, di cui una vertebra importante è il **sistema di combattimento** che viene riproposto con molte migliorie, a cominciare da una più ampia libertà di movimento - anche se alle volte un po' impreciso - e una maggiore possibilità di attacchi e combo dalla diversa utilità. L'enorme **menù delle abilità** ci permetterà di avanzare di livello e acquisire caratteristiche uniche, sfruttando la prestanza umana di Talion e i poteri mistici dello spettro di Celebrimbor, diventando una macchina di morte. Non tutti i poteri saranno a disposizione: ognuna delle sezioni principali possiede più sottosezioni che possiamo attivare ma, il più delle volte, l'una

escluderà l'altra. Questo sistema permette di adattare il personaggio al nostro stile e di renderlo del tutto unico. Ad aiutarci in questo **viene introdotta anche la personalizzazione**: come in un vero e proprio RPG: Talion potrà essere potenziato da armature, spade, pugnali e mantelli che aiutano le fasi stealth, con il loro punteggio numerico e con caratteristiche particolari che possono essere sbloccate e potenziate una volta completato un determinato obiettivo. Possono essere collegati a delle gemme potenziabili anch'esse, regalando benefit passivi come il recupero di salute o la possibilità di far più danni.

Oltre a questo, si avrà la possibilità di arricchire il nostro inventario con **corazze o armi leggendarie**, facenti parte di set veri e propri, potentissime e con proprietà uniche.

Insomma, Monolith ha reso la sua Terra di Mezzo estremamente variegata e dinamica: è un titolo molto complesso, capace di regalare profondità e decine, se non centinaia, di ore di gioco.



Per il PC di Sauron

Tagliamo subito la testa al Caragor: *L'Ombra della Guerra* è un bel vedere ma discretamente ottimizzato, anche per PC performanti. Il frame rate è alquanto altalenante, soprattutto per le cutscene, e, di tanto in tanto, si può vedere qualche pop-up o glitch di troppo. Sulla versione console fortunatamente tutto ciò non si presenta - o quasi - mostrando i muscoli e diventando un piccolo gioiellino: tutte le mappe sono ricche di dettagli, con tanti NPC a schermo e contornate da una componente artistica di alto livello. Tutto segue quanto descritto sui libri o quanto visto al cinema, risultando subito riconoscibile e con una propria identità. Ottima la modellazione di personaggi e le loro animazioni con una perfetta caratterizzazione estetica degli Uruk, siano essi capitani o reggenti. Qualche modello in più tra le file dei soldati semplice non avrebbe guastato ma, già così, tutto risulta abbastanza credibile. Completano il tutto la **buona resa delle texture in generale e shader** con annessi filtri che regalano una buona pulizia su schermo, anche per quanto riguarda la vegetazione.

Anche le luci fanno un buon lavoro, sia di giorno che di notte, e l'effettistica risulta abbastanza gradevole. Peccato, come detto, per qualche imprecisione coi comandi e di conseguenza delle movenze del personaggio che, a tratti, ricordano i pomeriggi passati urlando contro Altair, Ezio Auditore e tutti gli altri.

Anche la parte audio si fregia di tutti i miglioramenti apportati da questa generazione con buoni effetti in ogni situazione e ottime musiche che rimandano alla trilogia cinematografica.

Il doppiaggio denota un miglioramento qualitativo, non solo per i protagonisti ma anche per la miriade di Uruk presenti, tutti in qualche modo diversi e col loro modo di comunicare. Peccato solo per un **mixaggio audio non proprio perfetto** che a volte vi costringerà ad alzare il volume in alcuni frangenti.



In conclusione

La Terra di Mezzo: L'Ombra della Guerra è la naturale evoluzione de *L'Ombra di Mordor*, diventando un titolo complesso e capace di intrattenere il giocatore per tante ore. Le vicende narrate acquistano un sapore particolare per chi ha giocato il primo capitolo e, soprattutto per i fan di Tolkien, inserendosi in maniera perfetta alle storie già narrate. È un gioco dalla sua personalità, ricco di momenti memorabili, capace di instillare nel giocatore la voglia di approfondire quanto più le trame e gli scorci offerti per le vie di Mordor. Peccato solo per la gestione dell'end game, mal posta, sia per scopi che per intrattenimento, ma, comunque, può bastare il sistema Nemesi per rimanere soddisfatti.

[The Evil Within 2 non è un successo nel Regno Unito](#)

La recente classifica di vendite del Regno Unito vede debuttare **La Terra di Mezzo: L'Ombra della Guerra** al secondo posto nonostante il marketing martellante, mentre **FIFA 18** resta in prima posizione anche con il recente calo del 55% dell'ultima settimana.

Ma la notizia che fa più scalpore è quella che riguarda le vendite di **The Evil Within 2**, che nonostante il positivo riscontro di critica, ha venduto (i dati riguardano soltanto le copie fisiche) circa il 75% meno di quanto ha fatto il predecessore all'uscita. Se consideriamo il fatto che il primo gioco è uscito su 5 piattaforme differenti, mentre il secondo solo su 3, il calo di vendite ha un senso. Resta il fatto che le vendite stanno deludendo.

Forza Motorsport 7 e **Forza Horizon 3** sono al quarto e quinto posto rispettivamente, mentre **Destiny 2** scende al sesto. **Grand Theft Auto 5** è al settimo posto, finalmente fuori dalla top 5 dopo anni. **Crash Bandicoot N. Sane Trilogy** è ottavo seguito da **Lego Worlds** e da **The Lego Ninjago Movie Video Game**.

[The Legend Of Zelda: Breath Of The Wild rinnovato con un nuovo pacchetto di shader su pc](#)

The Legend Of Zelda: Breath Of The Wild è ancora oggi il gioco con i punteggi più alti dell'anno, il che fa intendere la qualità di quest'ultimo. Grazie a **CEMU**, il famoso emulatore di **Wii U**, i fan della saga che non possiedono le ultime due console di casa **Nintendo**, possono giocare a questo capolavoro sul loro **PC**. Con il passare del tempo, la qualità di **The Legend Of Zelda** su quest'emulatore è aumentata notevolmente.

Quest'oggi è arrivato uno degli aggiornamenti più importanti riguardanti la resa grafica: il **Clarity Pack**, appena rilasciato dall'utente **jamielinuxxx**, che mira a rendere le ombre più profonde e più scure, mentre i colori avranno un aspetto più nitido e meno scarico. I risultati di questo pack sono sorprendenti. Infine, ecco la video-guida:

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjllMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjllMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGcDIxOVVsbG80bFUIMjllMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjllMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U
=

Voi cosa ne pensate? Lo proverete?

Destiny 2: vendite fisiche più basse del 50% rispetto l'originale

Le vendite delle copie fisiche di **Destiny 2** di **Bungie** durante il suo primo mese sul mercato sono ben al di sotto delle aspettative negli Stati Uniti. Secondo la **NPD**, che ha analizzato i dati di previsione di vendita da parte di tre analisti di **Wall Street**, le vendite fisiche di **Destiny 2** durante il mese di lancio sono più basse di oltre il 50% rispetto al suo predecessore.

Il gruppo **NPD** ha notato che il calo nelle vendite negli Stati Uniti è simile al calo del 58% che **Destiny 2** ha avuto durante la sua prima settimana sul mercato Britannico sempre rispetto al capitolo precedente. L'analista **Michael Olson** della **Piper Jaffray**, in aggiunta al bollettino del **NPD**, dichiara «il mese di lancio di **Destiny 2** è stato a corto dell'iterazione originale in una quantità poco indifferente».

L'analista **Michael Patcher** di **Wedbush** ha anche notato che le vendite del sequel sono state "deludenti" e che i dati del gruppo **NPD** sono più bassi del 37% rispetto alla sua previsione iniziale. Ovviamente, è giusto ricordare che questi dati si basano solamente sulle vendite fisiche del gioco e non prendono in considerazione quelle digitali per la quale la saga di **Destiny** è nota. Per il rilascio su **PC** tramite la piattaforma **Battle.net**, in programma per il 24 Ottobre, è possibile che ci sia un'impennata per le vendite di questo mese.

Fortnite

Dopo ben 6 anni d'attesa, finalmente gli utenti possono giocare a *Fortnite*. Dopo esser stato presentato nel lontano 2011 durante i **Video Games Awards**, il titolo di **Epic Games** è finito nel dimenticatoio finché quest'anno lo stesso sviluppatore non si è deciso ad annunciarne la data d'uscita. *Fortnite* è stato reso disponibile in accesso anticipato con vari pacchetti: un pacchetto Fondatore da 40€, un pacchetto Fondatore Deluxe da 60€, un pacchetto Fondatore Super Deluxe da 80€ e infine il pacchetto Fondatore Edizione Limitata da ben 150 €. Ovviamente ogni pacchetto offre vari vantaggi. L'edizione Limitata offre infatti ben due codici da dare ai propri amici per permettergli di giocare gratuitamente. **Epic Games** ha inoltre annunciato che il titolo diventerà gratuito l'anno prossimo. *Fortnite* è un misto tra un **survival** e un **defend-the-tower**: all'interno del titolo si alterneranno fasi di farming ed esplorazione ad altre di difesa degli obiettivi da ogni tipo di morti viventi che ci ritroveremo contro. Ma veniamo proprio ai contenuti del gioco.



L'epidemia nel mezzo della quale ci troviamo ha inizio da una misteriosa nube, chiamata "La Tempesta", che dal nulla si è manifestata ovunque intorno al globo. Come ogni apocalisse zombie che si rispetti, quasi tutta l'umanità è stata sterminata e i sopravvissuti dovranno cercare di "debellare" quest'ultima. Prendendo in prestito una citazione da *Il Trono di Spade* potremmo benissimo dire «The night is dark and full of terror» per descrivere l'atmosfera del titolo: durante la notte, infatti, in cielo si manifesteranno delle nubi viola e il terreno si riempirà di piccoli tornado che spawneranno nel tempo nemici di vario tipo, dagli insulsi abietti alle streghe, e così via.



Epic Games, ha suddiviso la modalità “**Storia**” in quattro zone differenti accessibili in quest’ordine con l’avanzare delle missioni e del proprio livello: **Pietraleigno, Tavolaccia, Vallarguta e Montespago**. All’interno del gioco ci ritroveremo a vestire i panni di un sopravvissuto che si avventura in una base militare situata nelle zone di *Pietraleigno*. **Epic Games**, grazie a un ottimo utilizzo dell’**Unreal Engine 4**, è riuscita a fare un ottimo lavoro con il design dei vari personaggi e dei luoghi, creando quindi un fantastico equilibrio sul piano grafico. Il gioco, sfortunatamente, non vanta un doppiaggio italiano, ma sono presenti i sottotitoli.

Le nostre sembianze all’interno del titolo potranno variare a seconda del personaggio che sceglieremo di giocare. Esistono, infatti, varie classi, ognuna con svariati personaggi dotati di singolari abilità, potenziamenti e vantaggi peculiari. Purtroppo i tutorial non sono il punto forte del titolo, e molte delle spiegazioni vengono meno, lasciando così il giocatore un po’ smarrito.



Le missioni della campagna hanno sempre lo stesso obiettivo: eccezion fatta le avventure di recupero dei superstiti, dovremo raccogliere delle sfere d'energia (**blub**) e inserirle all'interno degli obiettivi da difendere. Prima di ciò, sarà necessario raccogliere materiali (legno, mattoni e metallo) per poter costruire le difese. Dopo aver raccolto il più possibile inizierà la fase di costruzione, dove dovremmo costruire un "fortino" difensivo in cui disseminare trappole di ogni tipo. Per riuscire a tutelare i nostri obiettivi, il gioco di squadra sarà più che necessario. Inoltre, avremo a disposizione la possibilità di costruire una nostra base in ognuna delle quattro zone, per poi difenderla.



Il gioco ha a disposizione enormi alberi delle abilità sbloccabili dal settore ricerca e sviluppo. Il problema più grosso sta proprio nella ripetitività delle missioni che, in realtà, è un rischio frequente in questo genere. Inoltre, sono presenti vari collezionabili: tramite le *piñate* possiamo ottenere di tutto, da personaggi giocabili a lanciagranate e katane che possono essere inserite all'interno di un album perdendone gli schemi.



Di recente, è stata aggiunta anche la modalità pvp, che in ben due settimane vanta un totale di 10 milioni di giocatori al suo interno. La modalità può essere giocata gratuitamente. Grazie alle caratteristiche peculiari di *Fortnite*, la modalità **Battle Royale** ha acquisito una nuova caratteristica, che sono **le costruzioni**.

Inizialmente verremo scaraventati da un autobus volante (!!!) che ci porterà all'interno di un'isola gigantesca, secondo i crismi del classico Battle Royale di scuola nipponica. L'obiettivo sarà quello di sopravvivere contro altri **99 giocatori** sfruttando le proprie abilità e sperando d'avere la fortuna di prendere gli *air drop*. Inoltre, chi riuscirà a vincere in solitaria o in gruppo riceverà un piccolo ombrellino militarizzato che sostituirà il paracadute. Quest'ultimo ha tutte le caratteristiche necessarie per tener testa agli attuali rivali (*PUGB e H1Z1*).



Sul **comparto sonoro** non si ravvisa nulla che sia degno di nota, pur risultando abbastanza accurato. Gli sviluppatori sono riusciti ad amalgamare per bene le proprie idee con l'Engine utilizzato, e *Fortnite* deve a questo moltissimi dei propri lati positivi.

Se siete amanti delle **battle Royale** e delle tower defence, l'ultima fatica di **Epic Games** fa al caso vostro, con l'aggiunta - non da poco - che il titolo adesso vanta il crossplay tra **PC, Xbox One** e **PS4**.

[Steamworld Dig 2](#)

Non esordirò con una triste battuta sulla miniera o sul duro lavoro, pur avendone a disposizione, ehm, una miniera. Piuttosto parlerò di oggetti di valore, preziosi, gioielli e questa vi prego concedetemela visto che mi viene servita su un piatto d'argento, o meglio d'oro. E di oro, topazi, rubini ma anche tanti altri minerali e ben più strambi è costellato il sottosuolo di **El Machino**, mondo di gioco disegnato a regola d'arte nel quale letteralmente sprofonderemo e dentro al quale trascorreremo le tante ore che ci porteranno a completare al 100% la nostra missione, ottenendo la tanto agognata **Prova di completamento**.

Fughiamo subito ogni dubbio: cosa è cambiato rispetto al primo capitolo? Tutto e niente: la base è la stessa ma *non* ci sono più le mappe generate proceduralmente e abbiamo di fronte una versione migliorata, sotto tutti gli aspetti, di *Steamworld Dig*. Scendiamo più a fondo e scopriamo perché (d'accordo, la smetto con le battute scontate).

Image & Form, team svedese tornato alla ribalta nel 2013 dapprima su **Nintendo 3DS** e in seguito su tutte le altre piattaforme, ci aveva già narrato le vicende del piccolo robot **Rusty**, in un videogame in stile **metroidvania** dall'ambientazione steampunk-western. Parliamoci chiaro: forse l'unico vero difetto - se così si può chiamare - di questo capitolo è proprio la mancanza di quel fattore originalità che scaturisce, come è naturale che sia, proprio dal fatto di essere il secondo - terzo se si considera lo spinoff *Steamworld Heist* - episodio di una saga. In tutto il resto invece il gioco è riuscito a migliorare la propria formula e sotto ogni punto di vista: questa volta guideremo **Doroty**, che alla ricerca di Rusty partirà per la sua piccola grande avventura in compagnia del suo fidato piccone per ripulire le miniere sotto la città di El Machino. Fra gioielli, denaro, manufatti, ingranaggi e congegni trovati sottoterra, ci ritroveremo incastrati in una bellissima meccanica di progressione che ci farà venir voglia di utilizzare tutti i nuovi strumenti e i potenziamenti ottenuti per raggiungere aree fino a poco tempo prima inaccessibili o per sconfiggere più facilmente i nemici. A ciò si aggiunge un sistema di *perk* che grazie agli ingranaggi - che si possono riassegnare in ogni momento ai vari slot - ci dà la possibilità di attivare ulteriori abilità relative all'equipaggiamento.

Dalla raffinatezza del game design alla cura di ogni particolare grafico e sonoro *Steamworld Dig 2* è l'esempio di come un team relativamente piccolo possa realizzare un lavoro ispirato e profondo, senza ripetersi e anzi migliorando notevolmente la propria IP. Ogni aspetto del gioco è perfettamente equilibrato, a partire dalle meccaniche vere e proprie per arrivare al livello di difficoltà, che ci dà la possibilità di aggiungere fino a tre handicap innalzando dunque il livello di sfida per i giocatori più esigenti e lo fa **in-game** con una soluzione alquanto bizzarra: grazie al ritrovamento di determinate aree segrete ci verranno consegnati alcuni particolari progetti che ci permetteranno appunto di aumentare la difficoltà mentre stiamo giocando, assegnando i soliti ingranaggi alla mod. Inoltre avremo a disposizione uno spazio limitato per trasportare in superficie le risorse che troveremo man mano e venderle in cambio di denaro con il quale poi acquistare i vari potenziamenti. Grazie all'utilizzo dei tubi di trasporto, novità introdotta in questo capitolo, non dovremo affrontare viaggi troppo frustranti per risalire in superficie, a patto di trovarli prima di esaurire le nostre energie. Una particolare menzione va alle meccaniche di combattimento, anch'esse migliorate notevolmente, tanto che adesso risulta molto più divertente e appagante ingaggiare in lotta i tanti nemici presenti sulla mappa, ciascuno con le proprie peculiari abilità. Alla nostra morte perderemo gran parte di quello che fino ad allora abbiamo raccolto, ma potremo limitare i danni spendendo bene il nostro denaro e gli ingranaggi.

Su **Nintendo Switch** il gioco si comporta in maniera egregia, nessuna incertezza o calo di framerate, dettagli straordinari ed effetti visivi davvero molto curati. Sia sul dock che in modalità portatile è un titolo che sicuramente vale ciò che costa, considerato anche il fattore longevità, che si attesta intorno alle **15 ore di gioco** nella modalità normale e anche oltre se lo si vuole completare del tutto e con un grado di sfida più elevato.

Denuvo non ce la fa, anche Shadow of War è stato crackato

Dopo *Total War Warhammer 2* e *Fifa 18*, la protezione **Denuvo** cede anche con *Middle-Earth Shadow of War* subito dopo l'uscita del videogioco. Cresce la crisi di Denuvo che si è dimostrata inefficace, infatti l'ultima versione del software di protezione è stata **bypassata** in brevissimo tempo. Se qualche mese fa Denuvo riusciva ancora a garantire quella sicurezza longeva ultimamente inizia a vacillare, mettendo a rischio gli incassi delle software house che vi si affidano. La compagnia, visti gli ultimi insoddisfacenti risultati, dovrebbe dunque riprogettare il proprio software da zero per offrire una protezione che un tempo era considerata molto efficace. Inoltre non si esclude la possibilità che in futuro le case di produzione software possano affidarsi a compagnie di sicurezza di altro tipo.