Agony – Pacatamente, come non piace a noi

Quando fu annunciato tramite **Kickstarter** nel 2016, ***Agony*** riscosse un certo interesse tra il pubblico, per via della sua visione molto cruda dell'Inferno e soprattutto, di una direzione che mal si sposava con organi di controllo come l'**ESRB** (Entertainment Software Rating Board). Infatti, *Agony*, sin dalle prime battute, era così al di là di ogni titolo horror visto finora che l'organo lo valutò come titolo "per soli adulti". Una classificazione che al team di sviluppo polacco **Madmind Studio** non è andata giù, al punto da indurli a cercare in tutti i modi di ottenere una categoria **PEGI** che non fosse rossa. Una volta ottenuta, le cose non sono comunque andate per il verso giusto: *Agony* è gradualmente divenuto un titolo potenzialmente castrato sotto quasi tutti i punti di vista e alla sua release definitiva fu valutato con diverse insufficienze. Noi di **GameCompass** ci siamo presi il nostro tempo, attendendo alcune patch riparatorie e giocato con attenzione questo titolo che però – come vedremo – non merita il paradiso ma nemmeno l'inferno nella misura in cui vi è stato scagliato da molte testate.

Attento a cosa chiedi quando preghi…

Riassumere gli eventi di ***Agony*** non è operazione semplice: impersoniamo **Amraphel/Nimrod** (il protagonista viene chiamato in entrambi i modi, ma il perché non è del tutto chiaro), un'anima dannata, arrivata all'inferno dopo una morte probabilmente violenta. Il suo desiderio è quello di tornare in vita, ma solo la **Dea Rossa** è in grado di esaudire la sua ambizione. La sua ricerca coincide con il nostro obiettivo, anche se non tutto andrà nel verso giusto. E non ci riferiamo soltanto alla storyline del protagonista, ma anche al gioco nel suo insieme. Tutto è riassumibile con la parola "**confusione**" e lo svolgimento della trama ne è un chiaro esempio.
Il nostro peregrinare tra le lande degli Inferi sembra non portare da nessuna parte, ogni avvenimento risulta abbastanza slegato da quanto accaduto precedentemente. Ogni nostra azione ha delle conseguenze, ma di questo ce ne accorgeremo una volta scoperto che *Agony* propone ben **sette finali diversi**, molto "criptici" e di cui probabilmente uno soltanto – almeno secondo il ragionamento di chi scrive – comunica realmente qualcosa. La "questione delle scelte" è uno dei tanti **problemi di game design** del titolo e, per far capire meglio di cosa stiamo parlando, è bene procedere con metodo comparativo: prendiamo ***Prey*** di Arkane Studios, che ha tra l'altro ricevuto un recente aggiornamento; all'interno del titolo possiamo compiere diverse scelte, alcune di queste "invisibili". Per intenderci, se in ***Mass Effect*** la scelta da intraprendere ci viene letteralmente sbattuta in faccia, in *Prey* tutto è molto più velato e dipendente davvero dal nostro tipo di gameplay. E in *Agony*? Nel titolo Madmind risultano invisibili nel vero senso della parola, soprattutto perché si ha sempre la sensazione di non possedere alcun libero arbitrio. Non è chiaro cosa influisca e cosa no, e se da un certo punto di vista può sembrare un'ottima cosa – quasi un espediente meta-ludico – la realtà dei fatti è che questo aspetto non è stato progettato nel migliore dei modi, con il risultato che la confusione regna sovrana. Non bastano nemmeno le tante note sparse qua e là, le quali aggiungono informazioni che si fatica a mettere assieme, finendo facilmente nel dimenticatoio, così come tutte quelle citazioni bibliche volte a crear atmosfera, ma che rimangono tristemente fine a se stesse.
L'offerta ludica di *Agony* si amplia con altre due modalità: **Agonia** ci porterà ad affrontare il titolo attraverso ambienti generati proceduralmente, mentre la più interessante **modalità Succube** ci

consentirà di impersonare un demone, portando il giocatore a scoprire nuovi percorsi e nuovi modi di affrontare il gioco. Questa modalità secondaria – a conti fatti – è forse quella più gradevole tra quelle offerte dal titolo.

…potresti ottenerlo

Tutta la struttura ludica di *Agony* si basa sullo **stealth**. Come **survival horror** il gioco riprende i canoni classici che ultimamente siamo abituati a vedere nel genere in termini di gameplay: fare poco rumore, nascondersi ove necessario e scampare dalle grinfie di creature di qualsivoglia natura, in questo caso demoni. Il problema però è che alcune meccaniche inserite non funzionano a dovere, rovinando per la maggior parte l'esperienza. La morte – come ci viene detto – fa parte del gioco e, al suo sopravvenire, abbiamo la possibilità di far migrare la nostra anima verso un ignaro malcapitato e prenderne possesso. Se questa meccanica a prima vista sembra interessante, richiedendo di "scappucciare" i dannati per poter trasmigrare – sempre che sia stata attivata l'opzione "possessione facile", altrimenti… – una volta inserita la possibilità di possedere un demone crolla l'intero castello di carta. Il survival horror diviene tutt'altro, con quasi la sensazione "di aver rotto il gioco". La possessione di un demone infatti – se usata con astuzia – può liberarvi l'intero campo dai nemici, trasformando gli inferi in una stravagante vacanza. C'è da dire che la possessione ha un limite di tempo, in cui, se non trovassimo proprio nessun corpo da controllare, scoccata l'ora, sarà game over. Ma anche qui, fatta la legge, si trova l'inganno.
È proprio questo il punto. ***Agony* sembra ancora un work in progress** in cui nessuno degli elementi proposti funziona a dovere. Un altro esempio è – l'incredibile – **gestione dei checkpoint**, mal calibrati in termini di distanza e soprattutto utilizzabili soltanto tre volte. Una volta sfruttati tutti i jolly – morti – dovremo utilizzare quello precedente e, di conseguenza, rifare intere porzioni di gioco. Questo si scontra anche con un level design spesso caotico e in cui risulta difficile orientarsi,

dato che molti luoghi soffrono dell'eccessiva ripetitività degli *asset*. Fortunatamente, in nostro soccorso arrivano i fasci di luce – non quelli del '25 – proiettati dalla nostra mano e in grado di indicarci la via. Di numero limitato e ricaricabili solo nei checkpoint o raccogliendo idoli sparsi per le mappe, che risultano molto utili a districarsi nei diversi percorsi verso la meta, rappresentando la classica "manna dal cielo" anche se, la direzione indicata alle volte, è quella più scomoda o contraria a quella intrapresa.

Se non vedi non ci credi

Uno degli elementi maggiormente castrati è la **direzione artistica dell'Inferno e delle sue creature**. La ricostruzione degli ambienti rende l'insieme molto tangibile, soprattutto nei luoghi chiusi, nei quali si può notare anche una certa ripetitività di oggetti e strutture. Fortunatamente è anche in grado di offrire scorci di un certo spessore, in cui si ha davvero l'impressione di viaggiare in un luogo trascendentale. Ma questi bei momenti, in cui si può assistere a ottimi giochi di luce e direzione artistica ispirata, sono anche – e per la maggior parte – di un anonimato disarmante. Molto di quanto mostrato sa di già visto, e anche le creature realizzate ad hoc per il titolo non sono certo memorabili. Questo nonostante alcuni riferimenti cristiani palesi e soprattutto l'intento di portare il tutto verso il concetto di lussuria, anche se a volte in maniera quasi volgare e posticcia.
Gli **aspetti strettamente tecnici** presentano elementi senza infamia e senza lode, dove le ultime patch hanno messo la pezza su alcuni problemi – ormai classici – da day one: il framerate risulta abbastanza stabile e i vari filtri funzionano discretamente bene. È un titolo che non colpisce per pura potenza tecnica, e quel che è presente non viene nemmeno risaltato da un impianto luci di livello; la maggior parte delle volte faremo veramente fatica a vedere cosa succede. Tutto è buio… anche con una torcia in mano. Manca una vera e propria rifinitura anche dopo alcune patch riparatorie, visibile soprattutto nella gestione dei *geo data* e nella fisica.

Anche **l'audio** non spicca particolarmente, vantando un discreto doppiaggio inglese (sottotitolato in italiano) e un'adeguata campionatura di suoni "classici" da horror.

In conclusione

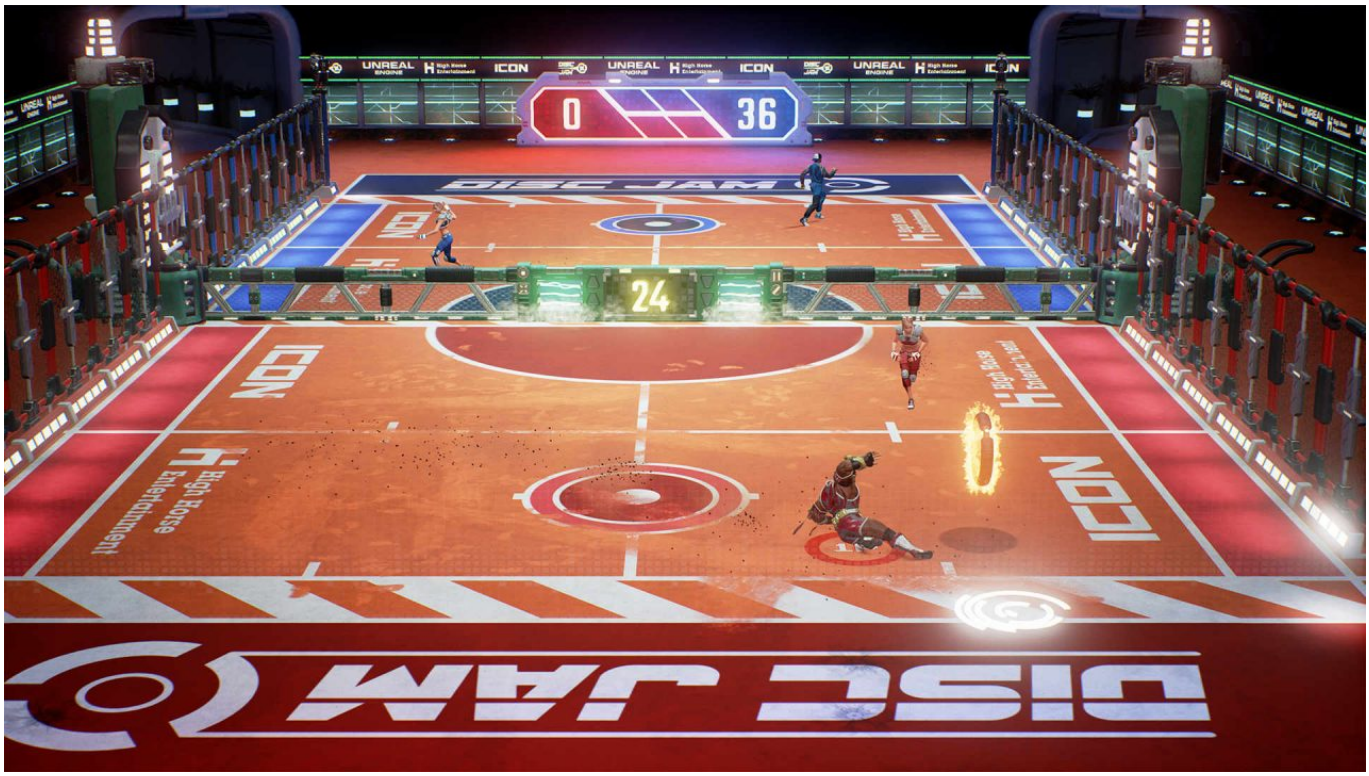
Dove si posiziona dunque ***Agony***? Come potete aver capito, non è un titolo affatto eccelso, ma non si tratta nemmeno di quell' "agonia" di cui si è spesso parlato riferendosi al titolo. È un lavoro che merita senza dubbio il **Purgatorio**, in attesa di una versione (***Agony Unrated***) che probabilmente non arriverà mai. Alla fine della fiera dunque, *Agony* è un classico menù scozzese: poca roba e nulla di veramente interessante, prendere o lasciare. Vi farà arrabbiare? Probabile. Vi chiederete cosa succede? Sicuramente. Vi lascerà qualcosa? Difficile, ma non «lasciate ogne speranza, voi ch'intrate».

Processore: Intel Core I7 4930K
Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB
Scheda Madre: MSi X79A
RAM: Corsair Vengeance 16GB
Sistema Operativo: Windows 10.

Disc Jam

Vi piace giocare a frisbee con gli amici ma odiate l'afa estiva, la sabbia e i cani indisciplinati che

acchiappano il disco volante intromettendosi fra voi e il vostro avversario? Se la risposta è “sì” troverete in ***Disc Jam*** il vostro compagno ideale per l’estate, un gioco sportivo fresco, futuristico, frenetico e veramente divertente! Questo spettacolare titolo è stato concepito da **High Horse Entertainment**, una compagnia fondata dagli ex dipendenti **Activision Jay Mattis** e **Timothy Rapp**, i cui curriculum vedono figurare titoli del calibro di ***Call of Duty***, ***Guitar Hero*** e ***Tony Hawk’s Pro Skater***; dopo ben vent’anni trascorsi nella leggendaria compagnia americana, i due hanno deciso di mettersi in proprio e concentrarsi, come si può leggere nel loro sito, su giochi arcade vecchio stile per portarli nel XXI secolo. ***Disc Jam***, il loro primo lavoro, incarna perfettamente questi obiettivi e restituisce al giocatore un’esperienza intensa e velocissima essendo ispirato, chiaramente, a ***Windjammers***, gioco della **Data East** originariamente uscito per le piattaforme **Neo Geo** (e oggi giocabile su **Playstation 4** e **PS Vita**), e ***Rocket League*** per le customizzazioni, la presentazione generale, le atmosfere futuristiche ma soprattutto la sua **natura online** e **cross-platform**; è possibile giocare a questo titolo per **PS4** e **Steam** ma noi prenderemo in esame la nuovissima versione per **Nintendo Switch**.



How to play

Disc Jam mette di fronte due team avversari, in **singolo** o in **doppio**, in un’area simile a un campo da tennis e l’obiettivo della partita è **vincere due set da 50 punti**. Per racimolarli bisognerà mandare il disco nella rete avversaria o farlo cadere per terra nella metà opposta (visto che è diviso da una sorta di rete); a ogni nostro lancio il punteggio, che parte da **5** (ma che arriverà direttamente a **10** se al primo lancio andrà a punti), salirà di un punto, dunque **più saranno i passaggi** fra gli avversari **più sale la posta in gioco**: non basterà solamente rimanere concentrati ma anche agire più velocemente possibile. Quando ci si troverà nella traiettoria di un lancio avversario, e si sarà certi di prenderlo, sarà decisivo mandare il disco indietro il prima possibile per sfruttare la sua stessa potenza e far sì che possa viaggiare sempre più veloce; mantenere il ritmo dei lanci è molto importante, perderlo significa fare un lancio più lento e dunque più possibilità per l’avversario di

riprenderlo in fretta.
I controlli, di conseguenza, sono molto semplici e pensati per un gameplay veloce e frenetico, **facili da imparare** anche se un po' di **difficili da applicare** in un match online: in offesa si lancia il disco premendo il tasto "**B**" con direzione, puntando dunque alla rete avversaria o a una parte di essa, oppure "**X**" per tirarlo in alto e sperare che il nostro rivale non riesca a prenderlo prima che cada per terra; con "**ZL**" e "**ZR**" possiamo effettuare dei **tiri ad effetto** ma premendo "**B**" e ruotando un po' la levetta analogica, fra i 90° o i 180°, riusciremo a eseguire gli stessi lanci, talvolta persino più curvi; in difesa invece possiamo fare una **scivolata** premendo "**X**" e direzione, che ci permetterà di coprire grossi spazi di campo in poco tempo, oppure, con "**B**", possiamo caricare uno scudo di energia che bloccherà la traiettoria del disco mandandolo in aria ma dobbiamo comunque raccoglierlo in tempo per far si che non cada per terra e regali dei punti al nostro avversario. Se carichiamo con anticipo lo scudo o ci posizioniamo nel punto di caduta del disco in tempo (se appunto il nostro avversario ce lo tirerà con "**X**") allora avremo la possibilità di fare un **super lancio** che avrà una traiettoria insolita e andrà incredibilmente veloce.
I lanci dei giocatori saranno molto precisi e risponderanno a ogni inclinazione della levetta; meno, sfortunatamente, lo saranno i movimenti del giocatore stesso. Con buona probabilità, per rendere l'esperienza più accessibile e meno macchinosa possibile, gli sviluppatori hanno fatto sì che il giocatore possa correre o faccia dei semplici passetti a seconda dell'inclinazione della levetta ma i suoi movimenti saranno relegati a sole 8 direzioni, come in un gioco vecchio stile con visuale dall'alto. Bisognerà imparare a gestire bene questi comandi se vogliamo bloccare ogni lancio avversario, specialmente perché se ci arriverà il disco mentre siamo di spalle cadremo per terra, il disco volerà e, cadendo al suolo, darà i punti all'avversario; una meccanica abbastanza realistica – chi vorrebbe mai essere colpito sul collo da un frisbee a questa velocità! – anche se, personalmente, pensiamo sia un po' eccessiva per un gioco arcade. Per quanto strano possa sembrare, vi consigliamo di seguire passo passo i **tutorial** del gioco, anche perché non sono obbligatori (non pensate di essere degli esperti solo perché avete divorato ***Windjammers*** ai tempi che furono).

Tutti in campo!

Fin qui abbiamo spiegato come si svolgono le partite in sé, ma ci sono ancora molte cose di cui parlare; ***Disc Jam***, similarmente a ***Rocket League***, offre diverse customizzazioni e stili di gioco diversi. Per prima cosa i personaggi selezionabili hanno caratteristiche differenti, a differenza del popolare indie cui i modelli delle auto non hanno variazioni sostanziali fra loro, ma solo stilistiche, e ognuno di loro gode dunque di un diverso stile che può accentuare meglio le diverse abilità dei giocatori: **Gator**, per esempio, è un giocatore a tutto tondo che può permettere un gioco bilanciato anche se nessuna delle sue abilità spicca in particolare; **Haruka**, abbastanza indicata per i principianti, è una giocatrice veloce e riesce a coprire tutto il campo da gioco in poco tempo ma i suoi lanci non sono fra i migliori; **Stanton**, al contrario, ha dei lanci potenti e fa delle scivolate molto lunghe ma non è velocissimo nella corsa; i più esperti, alla fine, potranno usare **Makenna**, una giocatrice veloce, molto tecnica e che fa dei tiri ad effetto insuperabili ma, proprio per gestire questa particolare abilità, bisognerà saper coordinare bene il tasto di lancio con la levetta analogica.
Ci sono poi altri due altri giocatori ma questi sono sbloccabili per 25000 **Jamoleons**, la valuta principale del gioco, ottenibili alla fine di ogni incontro o scambiabili per dei soldi veri dal **Nintendo E-Shop**; i soldi del gioco, sfortunatamente (al di là di questi due specifici giocatori), ci permetteranno di ottenere una **ricompensa casuale** dalla **macchinetta dei premi** per **1000 J** e purtroppo dobbiamo attenerci all'**outcome random** di quest'ultima. La vera disgrazia di questo sistema è che gli unici elementi comuni a tutti sono solamente la **skin del disco**, l'**emblema** e il **tag** del giocatore (e il super tiro ma, momentaneamente, ci sono solo 3 traiettorie e nessuna di queste è sbloccabile dalla macchinetta o acquistabile separatamente); tutto il resto, ovvero lo **stile della tuta**, ***taunt*** e **posa di vittoria**, sono unici per un solo personaggio giocabile. Pertanto, come avviene in molti (forse anche troppi) giochi di oggi, bisognerà tentare e ritentare la sorte per ottenere quello che realmente vogliamo per il nostro giocatore. È possibile comprare gli elementi casuali con dei **red ticket**, ma questi sono ottenibili solamente, stando a quanto scritto da **High Horse Entertainment** su **Steam**, qualora la **macchinetta dei premi** ci dia un "doppione" e ogni premio ha il suo valore anche in questa valuta; come potremo constatare dall'in-game store, i ***taunt*** e le **pose di vittoria** valgono 25 red tickets, le skin del disco 125, i tag 5, etc… almeno il gioco, al di là dell'***outcome random*** della macchinetta, ci permette di ottenere dei doppioni per poterli scambiare in un'altra valuta: una buona alternativa anche se è ugualmente tediosa.
Personalizzato il nostro personaggio possiamo finalmente scendere in campo per dei match infuocati con gente di tutto il mondo! Il sistema di **matchmaking** funziona per punti classifica (che ovviamente otterremo a fine partita e ci posizioneranno in punti più alti in graduatoria) e per continente, da selezionare prima di avviare la lobby; più è vicino il nostro avversario, migliore sarà la trasmissione della nostra partita. La comunità è attiva, ci sono molti giocatori anche se, essendo nuovo nella libreria di **Nintendo Switch**, sul piano numerico ***Disc Jam*** non è ancora ai livelli di grossi brand multiplayer come ***Rocket League*** o ***Fortnite***, non c'è grossa affluenza in tutte le ore della giornata; se siete degli "scalatori di classifiche online" vi converrà armarvi di una buona dose di pazienza oppure usufruire del "**ghost arcade**", che consiste in match singoli o doppi contro AI modellate dallo stile di giocatori reali, o delle **partite private**, se conoscete persone che come voi hanno comprato questo gioco; riguardo a quest'ultima modalità, servirà solamente creare una stanza, darle un nome, una password e cedere questi dati a i vostri amici. Purtroppo non abbiamo potuto testare realmente questa funzione perciò non vi sappiamo dire se questa funzione sfrutta il *cross-platforming*; stando ad alcuni post su **Reddit**, visto che il sito ufficiale di **High Horse Entertainment** non dà alcuna informazione a riguardo, al momento questa specifica feature non è disponibile, ma sembra che gli sviluppatori stiano lavorando per far sì che i **match privati** possano avvenire anche tra una piattaforma e l'altra. È possibile, inoltre, se un vostro amico è in visita a casa vostra, staccare un **Joycon** e competere insieme in **match singoli** in locale o **doppi** in online; nonostante si tratti probabilmente i match più divertenti, questi sono meno frequenti, perciò, anche

se escluderete i match singoli dalla ricerca avversari, non sempre avrete la possibilità di beccare quattro giocatori che hanno le vostre stesse intenzioni.
Le partite, che siano **match 1v1** o **2v2**, sono sempre infuocatissime ma, come dicevamo all'inizio, è importantissimo imparare i comandi; anche se il *matchmaking* funziona a dovere e segue semplici logiche matematiche troverete moltissimi giocatori, anche molto vicini alla vostra posizione in classifica, che sono dei veri e propri assi e anticipano ogni vostra singola mossa. I controlli sembrano attecchire meglio con alcuni giocatori e meno con altri e forse chi scrive (e ciò che segue è una personalissima opinione generata dall'esperienza personale) non si trova fra i primi; non fraintendete, ci si diverte tantissimo con questo titolo, e la buona fan base attuale dimostra quanto il suo gameplay si ben congegnato; tuttavia, forse per la sua natura frenetica e veloce, questo titolo non fa per tutti. Oggi ci sono un sacco di giochi multiplayer che appartengono alla medesima categoria, e ***Disc Jam*** non è che un nuovo titolo che si aggiunge al catalogo; se gradite di più i giochi in cui la componente online è quella portante o se vi piacciono quelli in cui bisogna pensare e agire in fretta, specialmente se sportivi, allora questo gioco farà sicuramente per voi.

Blernsball? Mi dispace, è domani!

Disc Jam si presenta come uno **sport futuristico**, veloce, emozionante e in cui ogni secondo conta. A supporto di ciò abbiamo una bella grafica 3D molto pulita, sviluppata con **Unreal Engine 4**, che riesce a mantenersi a 60 FPS stabili sia in modalità portatile che in dock da dove i diversi colori e dettagli "high-tech" dell'arena, come gli ologrammi, la rete che mostra il livello del punteggio o i guardrail laterali, spiccano molto di più; i modelli dei personaggi sono molto curati, un filo over-the-top ma ognuno, specialmente con le skin e i taunt collezionabili, con una giusta dose di personalità. La sola cosa che un po' delude della **grafica** è la sua **staticità**, soprattutto per l'inclusione di una sola arena e per il fatto che si vedano sempre gli stessi 4 personaggi (al massimo 6, se incrociate qualcuno che abbia sbloccato i due personaggi acquistabili); nonostante la sua bellezza e le diverse personalizzazioni dei personaggi, ***Disc Jam*** non offre molta varietà visiva (almeno non per ora).

Il **comparto musicale**, così come la sua presentazione generale (persino nei menù), ricorda molto quello di ***Rocket League***; da buon **e-sport** che si rispetti i suoi temi includono sonorità molto moderne ed energiche, che si affacciano per lo più alla **musica elettronica**, al **rock** ma soprattutto alla **dubstep**. Sia nel menù che durante le partite, avremo modo di ascoltare dei temi molto curati e belli, specialmente quello del secondo (o terzo) set che ricorda per certi versi ***Stinkfist*** dei **Tool**, anche se, un po' come accade per il comparto grafico, questi sono sempre gli stessi e, in questo caso, è veramente possibile contarli in una mano sola: allo stato attuale c'è solamente il brano del menù, primo set, secondo set e menù di fine partita… Ecco qua l'intera soundtrack! I giocatori non hanno linee di dialogo ma a ognuno di essi è stata data una voce e la si può sentire a ogni lancio o scivolata; nulla di che, ma serve a dare la giusta profondità a un match duro e faticoso (anche se la voce di **Haruka**, personalmente, risulta davvero insopportabile!).

Manca ancora qualcosa

Si potrebbero stare ore a elogiare questo titolo, il primo di questa neonata compagnia il cui futuro pare già da qui prospettarsi luminoso e interessante; ***Disc Jam*** non ha molti difetti e per il suo prezzo di lancio di **14,99€** sul **Nintendo E-Shop** è davvero regalato (sempre se non ne vogliate spenderne altri per i Jamoleon). Tuttavia, quello che delude è ciò che non c'è, specialmente a un anno dal lancio nelle altre piattaforme; per quanto divertente possa essere il titolo della **High Horse Entertainment**, questo, allo stato attuale, offre veramente poco: **6 giocatori (di cui 2 acquistabili separatamente), una sola arena e due sole modalità di gioco**. A un anno dalla sua uscita, ***Rocket League*** offriva già altre modalità, come l'arena per l'**hockey** e quelle **sperimentali**, elementi per le customizzazioni sempre nuovi e DLC sempre ben graditi; dunque se paragoniamo la vita di ***Disc Jam*** al titolo di **Psyonix** sembra che, forse, gli sviluppatori non ci stiano credendo tanto, ma è più probabile che non abbiano abbastanza fondi.
Questo titolo non ha nulla da invidiare a molti altri, merita tante nuove modalità di gioco (anche una semplice **arena ghiacciata**, risulterebbe divertente e piena di imprevisti), maggior varietà di

personaggi e magari un sistema di acquisizione delle ricompense meno tedioso di quello attuale; anche se il titolo non è (ancora) ai livelli di ***Rocket League*** o di ***Fortnite*** non sembra che il supporto da parte dei fan stia mancando, e, dunque, speriamo di vedere nuovi aggiornamenti in ***Disc Jam*** per rendere quello che è già un bel gioco ancora più profondo ed entusiasmante.
Se siete stanchi dei classici giochi di sport e siete alla ricerca di un titolo in grado di mettervi alla prova e che possa entusiasmarvi con poco (perché comunque, allo stato attuale, rimane comunque un gioco molto bello), allora troverete in *Disc Jam* una sfida alla vostra altezza. Ma ricordate: se ci incontrate, o siete con noi o siete contro di noi… e noi non scherziamo proprio!

(Lui è il volto di GameCompass in Disc Jam. Quando lo vedrete… tremate!)

E3 Real Time: Conferenza Sony

Una delle conferenze più attese dell'Expo di Los Angeles rimane inevitabilmente quella di Sony. La casa di PS4 ha in cantiere svariate IP già annunciate e in parte mostrate, e le aspettative sono tutte su titoli di punta come ***Death Stranding*** e ***The Last of Us 2***. Ed è proprio quest'ultimo ad aprire le danze, letteralmente: la conferenza ha inizio infatti con un'esecuzione del tema principale dell'IP di casa Naughty Dog suonata per banjo dal maestro **Gustavo Santaolall**a, già compositore delle musiche del primo titolo.
È il preambolo adatto per introdurre il primo trailer della serata, quello in cui si vede una bella sequenza di gioco divisa tra gameplay e cinematiche.

Il rientro vede il Presidente e CEO di Sony Interactive Entertainment America, **Shawn Layden**,

prima sul palco, raggiungere **Sid Shuman e Ryan Clements** per un breve scambio di battute, nel quale emerge quello che sarà un po' il mood della conferenza: «non aspettatevi particolari bombe, siamo qui però per farvi dare un po' di più di quello a cui stiamo lavorando», è il succo del suo messaggio. E in effetti sarà questo il ritmo costante della serata Sony, che si mostrerà estremamente concentrata sulle IP principali in lavorazione, riservando alle terze parti soltanto alcuni brevi trailer. Il primo arriva subito dopo la breve intervista al Chairman di Sony, ed è quello delle ***Back in Black Maps*** di **Call of Duty: Black Ops III**, che sarà disponibile gratuitamente dall'11 giugno all'11 luglio per tutti gli abbonati al PS Plus. Una mossa da apripista, che certamente vuole incentivare gli utenti al pre-order dell'upcoming ***Black Ops IV***.

Il ritorno è su Shuman e Clements, questa volta accompagnati da Meredith Molinari che lancia gli highlights nei quali un compendio di quel che ci aspetta per **PSVR**.

Non si entra ancora nel vivo della conferenza, e i conduttori fuori sala avvisano che manca poco: non resta che mostrare il trailer di ***Destiny 2: Forsaken*** prima di iniziare. Il contenuto aggiuntivo arriverà il prossimo **4 settembre.**

Si ritorna finalmente nella sala che ospita pubblico e conferenza, e l'attenzione ritorna sui grandi titoli in lavorazione: uno di questi è anticipato (e il riferimento al setting è subito abbastanza chiaro) dall'esibizione dal vivo di un suonatore di Shakuhachi che ci porta con sonorità suggestive nel Giappone feudale, epoca in cui ha luogo la narrazione del lavoro di Sucker Punch, un ***Ghost of Tsushima*** che viene annunciato in tutta la sua bellezza nel trailer mostrato.

Contenuti interessanti, ma ancora nessuna release date: e l'andazzo non pare cambiare con ***Control***, nuovo titolo di **Remedy** e **505 Games**, di cui vediamo due minuti tra cinematiche e brevissimi scampoli di gameplay. Il titolo dovrebbe uscire nel **2019** (e, di questi tempi, il condizionale è ormai d'obbligo).

La conferenza continua mandando a schermo colori scuri, colorandoli di rosso gore, ed è il momento del rispolvero di un'altra IP: torna ***Resident Evil 2***, e stavolta sappiamo quando, il **25 gennaio 2019**.

Il colore si accende con il trailer successivo, ***Trover Saves the Universe*** sviluppato da **Squanch Games** in collaborazione con il creatore di ***Rick and Morty***, **Justin Roland**. Pur avvalendosi di una grafica animata in 3D, lo stile dei personaggi è inconfondibile, dalla bocca del personaggio principale immerso in una vasca al tratto umoristico che rimanda alla nota serie animata, oltre al doppiatore dello stesso Morty che dà voce al personaggio viola dagli occhi rosso-blu in chiusura del trailer.

Un'IP nella quale è chiaro tutti credano all'E3 è ***Kingdom Hearts***, il cui trailer compare anche in questa conferenza: a differenza della conferenza Square Enix, stavolta vediamo un trailer del tutto nuovo, che vede comparire Jack Sparrow e altri personaggi de ***I Pirati dei Caraibi,*** franchise di proprietà Disney, e varie sequenze sono dedicate agli scenari navali; al termine del video c'è spazio anche per l'annuncio di un **All-in-One Package** in esclusiva PS4 che comprende i capitoli ***I.5+II.5, II.8*** e ***III***.

Arriva quindi uno dei momenti più attesi in assoluto della serata, quello di **Hideo Kojima** e del suo ***Death Stranding***: anche stavolta abbiamo un lungo trailer dove il **Decima Engine** dà il meglio di sé in un susseguirsi di spazi aperti, chiaroscuri e paesaggi dal fortissimo potere suggestivo. Emergono alcuni elementi di quello che è il lore del gioco, che il protagonista, **Sam** (interpretato da **Norman Reedus**), gravato dal compito di "portatore di corpi" (neonati, per lo più, ma vi è una sequenza con quello che pare chiaramente essere un corpo adulto avvolto in un lenzuolo bianco), emerge un rapporto non lineare con la memoria, e pare corroborarsi l'idea della presenza di più dimensioni, ma è ancora troppo poco per delineare anche vagamente un setting narrativo che si preannuncia davvero complesso.

Il trailer successivo è una vera sorpresa: spuntano i nomi di **Koei Tecmo** e **Team Ninja**, ed è subito ***Nioh 2***. Non si sa ancora molto data la brevità del video ma è certamente un ritorno ben accolto da tutti i giocatori.

Altro momento attesissimo è quello di ***Spider-Man***, con un altro trailer sospeso tra cinematiche e gameplay mozzafiato, dinamico, con un combat system che richiama i Batman di Rocksteady ma diversamente elaborato, più esplosivo e adatto alle caratteristiche dell'Uomo Ragno: purtroppo anche qui niente release date e, se questo ci pareva accettabile, per le precedenti IP, su questo titolo **Insomniac Games** lavora ormai da un po' e risulta poco comprensibile la mancanza di un orizzonte d'attesa anche generico.

Una conferenza compatta e alquanto contenuta quella di Sony quest'anno, che ha scelto di porre l'accento su quattro importanti IP molto attese dai giocatori: certo lascia perplessi la scarsità di release date (davvero pochissime) e la totale assenza di ***Days Gone***, titolo sul quale ci si aspettava qualche contenuto in più, vista la prossima uscita a febbraio 2019. Molto è rimandato di certo alla **Gamescom** di agosto, ma Sony dovrà tenere a mente la risposta da dare a Microsoft, che a questo E3 ha offerto una conferenza ricca di contenuti e dalla quale è emerso un chiaro messaggio riguardo il futuro.
La concorrenza non è finita, e Sony, se vuole restare sulla cresta, deve certamente impegnarsi di più.

Grand Theft Auto V ha venduto quasi 95 milioni di copie

Durante l'ultima *conference call* di **Take Two**, è stato annunciato che ***Grand Theft Auto V*** è vicino all'incredibile risultato di **95 milioni di copie vendute**.
Stando all'azienda statunitense, parte del successo è dovuto ai continui aggiornamenti gratuiti di **GTA Online**, che non smette di mietere successo e che si appresta a vivere il suo anno più remunerativo di sempre.

Il titolo ha portato guadagni pari a **6 miliardi di dollari** nelle casse di **Take Two**, e risulta essere uno dei titoli di più successo nella storia dei videogiochi, tanto da apparire ancora nelle classifiche dei giochi più venduti in America e nel Regno Unito dopo 5 anni dall'uscita.

A novembre sarà il turno di RIDE 3

Con ***RIDE***, **Milestone** ha sicuramente fatto centro: un "*Gran Turismo* delle moto", riportando in auge quanto fatto dalla stessa **Polyphony Digital** con ***Tourist Trophy*** su PlayStation 2. Se il primo capitolo è stato un buon tentativo è col secondo che le cose si sono fatte interessanti, con una struttura ludica più matura e soprattutto la realizzazione di un gran numero di moto, **vincendo il Guinness World Record** per il maggior numero di moto su licenza presenti in un videogame.
RIDE 3 alzerà ulteriormente l'asticella e, puntando ancor di più sull'**Unreal Engine 4**, porterà la migliore esperienza motociclistica videoludica mai vista.
I**l numero delle moto arriverà a 230**, suddivise in sette categorie mentre, le piste saranno 30, di cui 12 inedite. Nella realizzazione dei circuiti reali è stata utilizzata la tecnologia ***Drone Scanning System***, utilizzata anche in ***MotoGP 18***, per una riproduzione certosina di ogni minimo dettaglio. La varietà è garantita, spaziando da piste famose come Laguna Seca, a tracciati su sterrato e cittadine e per la prima volta, gare in notturna.
Ancora più importanza è stata data alla **personalizzazione**, non solo estetica: **oltre 500 parti saranno modificabili**, dai freni ai cerchioni più un **editor per le livree**, da condividere all'interno della community.
L'utilizzo del nuovo motore grafico permetterà un'evoluzione tecnica tangibile, con una **migliore qualità di rendering**, migliori effetti particellari e nuovo sistema di luci.

RIDE 3 uscirà l'**8 Novembre** su Steam, PS4 e Xbox One.

Dusty Rooms: La storia di Panzer Dragoon Saga

Sfuggire ai giochi classici, a oggi, è quasi impossibile; grazie alle **mini console**, ai **remake**, **remastered** e **re-relase**, che siano virtuali o fisiche, è possibile ripercorrere a ritroso la strada che ci ha portato al gaming moderno. Ci sono però casi in cui è impossibile recuperare un determinato gioco, come ad esempio quando un titolo ha una particolare licenza o è impossibile risalire al developer o publisher originale, e per tanto sperare in un rilascio odierno, che sia migliorato o "al naturale", diventa molto difficile. Come se non bastasse, alcuni titoli, cui all'assenza nelle console odierne si unisce a una probabile magra tiratura, finiscono per costare un accidente su **eBay** e perciò recuperare certi titoli per gli hardware originali diventa semi-impossibile… Si passa praticamente dalla padella alla brace! Grazie all'avvento di **internet**, **emulatori** e *hard/softmod* varie per retroconsole è stato possibile riscoprire molti titoli dimenticati e tanti franchise, dati ormai per dimenticati, sono inaspettatamente tornati; ne sono esempio ***Splatterhouse***, l'imminente ***Shaq-Fu***, ***Shenmue 3*** o ***Nights: Journey of Dreams***.

Tuttavia, nonostante siamo in piena riscoperta del retrogaming, manca ancora all'appello un gioco, uno che appare di continuo nelle liste dei migliori **RPG** di tutti i tempi e persino fra i primi 50 migliori 100 giochi di tutti i tempi su **IGN** (nel 2005 e 2007) e che, a oggi, ha assunto uno status semi-leggendario; stiamo parlando di ***Panzer Dragoon Saga*** (o ***Azel: Panzer Dragoon RPG*** in Giappone), titolo del 1998 sviluppato dal **Team Andromeda** e pubblicato da **Sega** sulla loro console dei tempi: il **Sega Saturn**. Molti dei titoli della sfortunata console **32-bit**, che nel tardo 2000 è diventata una delle console più in voga fra i *retrogamer*, hanno visto diversi rilasci per **Xbox Live Arcade** o **PSN** (vedi ***Guardian Heroes***, ***Radiant Silvergun*** e ***Fighting Vipers***) ma questo particolare titolo è rimasto relegato al **Saturn** e forse lo sarà per sempre. Come mai non è possibile fruire di questo titolo in un media moderno?

La bestia in catene

Il **Sega Saturn** ebbe un discreto successo in occidente ma decisamente migliore in Giappone, tanto da vendere più del **Nintendo 64** in quello specifico territorio; ***Panzer Dragoon***, lo sparatutto su rotaie sullo stile di ***Star Fox***, era uno dei titoli più in voga e uno di quelli in grado di vendere il sistema e **Sega**, ne prese atto. Nel 1995, poco dopo il rilascio del primo titolo, il **Team Andromeda**, che era dietro il suo sviluppo, su decisione del produttore **Yoji Ishiji** si divise in due: uno, meno numeroso, lavorò al sequel "puro", ovvero ***Panzer Dragoon Zwei***, l'altro, quasi il doppio, avrebbe dovuto usare l'immaginario dell'universo di ***Panzer Dragoon*** per farne un **RPG**. Si sapeva già che **Squaresoft** stava già lavorando su ***Final Fantasy VII*** e sapendo che il ***VI*** (***Final Fantasy III*** negli Stati Uniti) era stato un successo strepitoso, non solo dovevano lanciare un competitore nel mercato ma anche fare di tutto per superarlo. Il gioco, anche se era già pronto nel 1997 e la sua uscita fu posticipata per non competere con ***Grandia*** (che fino al 1999 rimase un'esclusiva per la console **Sega**), fu rilasciato nel Gennaio 1998 in Giappone e Aprile e Giugno, rispettivamente, in Nord America e Europa; nonostante il **Saturn** fosse già semi-abbandonato in occidente non mancarono alcuni speciali in alcune riviste ma il suo rilascio, nonostante non fu totalmente sottotono, fu

totalmente eclissato dai più accessibili titoli **PlayStation**. Il progetto era molto ambizioso e anche dalle sole immagini promozionali e di gameplay, dall'*art-style* e dal semplice fatto che il gioco fosse "diviso" in 4 compact disc – eh si… i tempi in cui le dimensioni contavano! – si capiva che non era un gioco come tutti gli altri. ***Panzer Dragoon Saga*** fu uno dei primi **RPG** della **generazione 32/64-bit** interamente in 3D e il "famoso 2D" del **Saturn** fu usato solo per rendere pochi effetti come i raggi laser del drago o i colpi di pistola del personaggio. Altri **RPG**, come ***Grandia*** o il concorrente ***Final Fantasy VII***, ricorrevano alla grafica 3D prerenderizzata e il direttore del titolo, ***Yukio Futatsugi***, disse persino che un gioco del genere era impossibile da produrre su **PlayStation**, specialmente per la sua particolare palette di colori (più cupa rispetto ai colori solari della concorrenza). Il **Sega Saturn** espresse il suo vero potenziale in termini di grafica, che sulla carta superava la console **Sony** in molti aspetti, ma i veri punti di forza di questo titolo erano indubbiamente la storia e il suo unico sistema di combattimento.
Panzer Dragoon Saga narra la storia di **Edge**, un mercenario assunto dall'**Impero** per proteggere una squadra di archeologi in cerca di reliquie di un'antica civiltà tecnologicamente avanzata; gli scavi portano alla luce una lastra in cui una strana ragazza, che poi scopriremo chiamarsi **Azel**, è "incastonata" al suo interno (un po' come **Han Solo** nel blocco di carbonite), ma un misterioso commando criminale capitanato da un certo **Lord Craymen** stermina tutte le persone sul luogo e ruba la preziosa scoperta. **Edge** viene colpito da un colpo di pistola e cade in una profondissima gola ma, sorprendentemente, riesce a sopravvivere e lì, proprio quando viene circondato da dei misteriosi droni ancestrali si fa avanti un misterioso **dragone alato** che lo salva e lo riporta in superfice; i pensieri di **Edge** e del **drago** sono stranamente sincronizzati, riesce a controllarlo senza dovergli dire nulla ed è come se esistesse una precedente affinità con la creatura volante. Il nostro protagonista, in groppa allo strano dragone, va alla ricerca della ragazza sperando di vendicare, nel processo, i suoi amici ma l'impero conosce il valore di ciò che **Craymen** ha rubato e perciò è disposto a seminare il panico in tutti i suoi territori per impossessarsi della ragazza e raggiungere la misteriosa torre, di cui si parla tanto all'inizio della narrazione, prima della flotta ribelle.

Fatta un po' di pratica con i comandi base, visto che nelle fasi di esplorazione in volo dovremmo tenere conto degli ambienti anche in altezza, ci verrà fatto un lungo tutorial sul **sistema di combattimento**. A primo acchito può sembrare troppo minuzioso ed eccessivo ma a ogni battaglia impareremo tranquillamente a sfruttarne ogni aspetto (senza contare che questo è rivisitabile in ogni momento). Nella **schermata di combattimento**, per ciò che riguarda l'attacco, dobbiamo aspettare che almeno una delle nostre tre barre, similarmente a ***Final Fantasy***, si riempia e una volta piena possiamo far corrispondere un'azione: fra queste troviamo l'**attacco laser** del **drago**, che prende di mira più obiettivi ma non potentissimo, una raffica di proiettili della **pistola** di **Edge**, che ne prende di mira solo uno per un attacco più potente e concentrato, l'utilizzo di un oggetto dall'inventario, il cambio dell'arma impugnata e gli **attacchi speciali** detti "**Berserk**", che consumano punti magia (in questo gioco propriamente chiamati **Berserk points**). A questi è collegata l'ultima e la più interessante azione, ovvero il **cambio della classe del drago**. Negli **RPG**

classici si combatte spesso in team e ognuno dei suoi componenti ha delle qualità che compensano le mancanze di altri: il guerriero è forte ma non pratico con le magie, il mago può scagliare degli incantesimi ma cade giù come una pera cotta, il ladro è tattico ma manca di forza fisica, etc… In ***Panzer Dragoon Saga*** siamo soli con il nostro **drago** e perciò, qualora una barra sarà piena, possiamo cambiare le sue peculiarità: possiamo renderlo più forte in attacco diminuendo la potenza delle sue magie, possiamo puntare tutto sulla difesa sapendo che ciò farà riempire le barre più lentamente, puntare tutto sullo spirito (ovvero la magia) trascurando gli attacchi principali e colpire solo con gli **attacchi berserk**, etc… Il cambio della classe, a ogni modo, è totalmente modulare e perciò è possibile investire, ad esempio, quel che basta nell'attacco senza sacrificare troppo l'agilità e lo spirito. A seconda di come sistemeremo qualità del **drago** avremo dei diversi degli **attacchi berserk** (che piano piano il nostro drago imparerà salendo di livello): potremmo scagliare dei laser incontrollabili se dominerà l'attacco oppure semplicemente rinforzare la nostra corazza se decideremo di puntare di più sulla difesa. Insomma, le possibilità sono infinite a seconda del nostro stile di gioco.

Ma la vera peculiarità del sistema di combattimento di ***Panzer Dragoon Saga***, che lo fa spiccare fra tutti gli **RPG** concorrenti, è il suo sistema di azione in tempo reale. Le battaglie si svolgono sempre in aria e perciò i nostri nemici sono sempre in movimento. in basso al centro della schermata d'azione, accanto alle tre barre, c'è una sorta di **radar circolare** che indicherà la nostra posizione rispetto al nemico che è rappresentato al centro; a sua volta, questo cerchio è diviso in **4 settori** che si illumineranno di **verde** o **rosso** a seconda della "**pericolosità della posizione**" (esistono anche le zone di nessun colore che rappresentano il neutro): le prime sono **zone sicure** e stando lì, se il nemico attacca, si subiscono meno danni ma non è detto che siano anche le migliori per attaccare; ci sono volte in cui sono proprio i **settori in rosso**, i **più rischiosi**, dove potremo infliggere più danni al nemico perciò, quando si presentano situazioni di questo tipo, ci toccherà attaccare e subito spostarci in una zona più sicura per evitare i loro attacchi più potenti. Infine, così come i nostri obiettivi hanno le nostre stesse tre barre (anche se non sono visibili), i nemici possono decidere di spostarsi stravolgendo i settori perciò, parallelamente a costruire la nostra strategia durante la

battaglia, dobbiamo sempre stare attenti a ciò che succede nel campo di battaglia e, pertanto, muoversi di conseguenza. Sono pochi gli **RPG** di stampo giapponese in grado di restituire un'azione così veloce, così vicina a un *action* e il sistema di combattimento di ***Panzer Dragoon Saga*** non è stato ancora emulato in nessun altro titolo. Le battaglie sono chiaramente l'attrattiva principale e, nonostante possa sembrare complicato, molti neofiti di questo genere videoludico possono trovare in questo titolo delle meccaniche accessibili, che prendono tanto dallo **rail-shooter** (genere, appunto, dei primi due titoli della saga) e dunque che possa essere una perfetta transizione da un gameplay frenetico, alla quale si potrebbe essere solitamente più abituati, a uno in cui bisogna pensare prima di agire, sempre, però, con una certa velocità. I veterani del genere troveranno in questo capitolo un diamante nascosto, un **RPG** da un *art-style* finissimo, una storia spettacolare che prende un po', oseremo dire, da ***Star Wars***, ***Blade Runner*** e ***Mad Max***, una colonna sonora mastodontica che sposa in tutto e per tutto ciò che è questo gioco e un sistema di combattimento, che abbiamo elogiato abbastanza, semplicemente al di fuori di ogni normale schema e pertanto che merita assolutamente di essere riscoperto. Ovviamente non vogliamo anticiparvi alcun risvolto di trama ma vi assicuriamo che ogni battaglia, anche la più insignificante, sarà sempre emozionante ed è ciò che rende ***Panzer Dragoon Saga*** semplicemente un gioco fuori dal comune.

I tesori... costano!

Ma ora, purtroppo, dobbiamo toccare un lato incredibilmente spiacevole per coloro che si sono incuriositi leggendo queste righe e vogliono mettere le mani su questo spettacolare **RPG**, ovvero la reperibilità. Alle poche unità di **Saturn** in occidente sono corrisposte altrettante poche unità di questo spettacolare titolo: in **Nord America** sono state prodotte **20.000 copie** che sono state liquidate in pochissimo tempo e perciò ne sono state prodotte **poche altre migliaia** ma, ovviamente, non si arriva di certo al milione; in **Europa** la situazione è ancora più tragica in quanto, in tutto il territorio **PAL**, sono state prodotte solamente **1000 copie**, senza alcuna ristampa successiva. ***Panzer Dragoon Saga***, sebbene accontentò i non pochi possessori di **Saturn**, non riuscì

ad attirare nessun nuovo giocatore nonostante i punteggi positivissimi sulle riviste. **Matt Underwood**, che lavorò alla localizzazione di questo titolo, disse che i toni post-apocalittici del gioco e l'*art-style* particolarissimo allontanò persino coloro che avrebbero potuto prendere in considerazione l'acquisto della console; le visual del gioco erano ben distanti da ciò che andava di moda ai tempi (basta guardare lo stile anime dei personaggi di ***Final Fantasy VII***) e perciò, secondo lui, ***Panzer Dragoon Saga*** rimase un gioco di nicchia per la nicchia, un gioco forse così "avant-garde" da non poter essere goduto dallo scenario del gaming di quei tempi. I prezzi per le copie **PAL** e **NTSC-U** sono ormai alle stelle, fra le **500** e le **600€**, perciò chi ha intenzione di possedere questo gioco dovrà sborsare parecchio! Una soluzione per i collezionisti si potrebbe presentare con la copia giapponese, decisamente più accessibile in termini di denaro, ma potrete usarla solo in una console **NTSC-J** o in **Saturn** europei o americani muniti di **Action Replay** o di una qualche modifica; inoltre, essendo un **RPG**, sarà importantissimo seguire la storia e perciò, se non conoscete la **lingua giapponese**, dovrete probabilmente lasciar perdere anche questa copia.
E allora, visto che questo gioco è così popolare su **internet** e fan di ogni dove chiedono questo gioco a gran voce a **Sega**: perché questo titolo è ancora un esclusiva **Saturn**? Ricordate quando all'inizio dell'articolo quando abbiamo detto che certi giochi non possono essere ripubblicati per diversi motivi? Uno di questi è la perdita del **codice sorgente** e ***Panzer Dragoon Saga*** rientra proprio in questo caso; ***Yukio Futatsuji*** è a conoscenza della grosso "culto" formatosi nell'era **post-Saturn** ma a causa della perdita di quest'ultimo è impossibile fare un porting a meno che non si ricostruisca il gioco dalle fondamenta e, con buona probabilità, **Sega** difficilmente finanzierà un progetto di una saga, purtroppo, nota a pochi. Arrivati in questi casi, ed è veramente uno estremo, se non volete spendere oltre le **500€** per una copia usata (sempre che sia in condizioni buone) non ci resta altro che scaricare, ahimè, la ISO della versione europea, o americana, del titolo e giocarla su computer o masterizzarla e godersela più fedelmente in una console in grado di leggere i backup. I giochi per **Saturn** ormai non sono più in commercio da tantissimo tempo e dunque, anche se ciò che faremo non è proprio etico, non arrecheremo alcun danno economico a **Sega**. Fra le due alternative vi consigliamo la seconda perché l'emulazione del **Saturn**, nonostante siano passati diversi anni, è ancora imperfetta per via del complicato sistema degli 8 processori interni; soltato i computer più potenti sono in grado di emulare bene i giochi per questa console e perciò la migliore soluzione potrebbe presentarsi con un insolito acquisto dell'hardware originale. Sarebbe fantastico poter giocare a ***Panzer Dragoon Saga*** con la confezione e i dischi originali ma se i prezzi su **eBay** sono decisamente fuori dalla portata del giocatore medio e **Sega** non ha alcuna intenzione di fornire questo prodotto in maniera ufficiale per **PlayStation 4**, **Xbox One, Nintendo Switch** o **Steam**; a noi non rimangono altro che queste strade poco ortodosse. Purtrppo, forse, ***Panzer Dragoon Saga*** è e sarà per sempre un'esclusiva per **Sega Saturn**.

NieR Automata in arrivo su Xbox One?

Secondo vari rumor anonimi vicini al sito Jeuxvideo, pare che ***NieR Automata*** possa arrivare anche su **Xbox One.** L'RPG di **Platinum Games**, sviluppato dall'eccentrico **Yoko Taro**, è uscito lo scorso anno per **PC** e **Playstation 4**, ottenendo un successo sia di vendite che di critica.
Considerando che non esiste un accordo di esclusività tra **Sony** e **Square Enix**, publisher del titolo, e che il sito francese in passato abbia beccato alcuni giochi in arrivo sulla console di casa **Microsoft**, le voci potrebbero presto diventare realtà. Senza dimenticare che fra qualche settimana si svolgerà l'**E3 2018**, non è impossibile aspettarsi un annuncio ufficiale da parte della casa giapponese, magari direttamente dal palco del Los Angeles Convention Center.

Cartucce speciali in edizione limitata per il 30esimo anniversario di Mega Man

Capcom collaborerà con **iam8bit** per produrre cartucce funzionanti per **NES** e **SNES** di ***Mega Man 2*** e ***Mega Man X*** in occasione del 30esimo anniversario della saga del ***Blue Bomber***; i preorder sono già aperti ma queste chicche arriveranno solamente a Settembre 2018. Le cartucce saranno prodotte in **serie limitata** e costeranno **100$** a pezzo: **7500** cartucce di ***Mega Man 2*** saranno color **blu opaco** e altrettanto numero in **bianco opaco** per quanto riguarda ***Mega Man X,*** mentre altre **1000**, per entrambi i prodotti, saranno di un **blu semi-trasparente, fosforescente**

più scuro e saranno distribuite in **maniera casuale** all'interno di scatole non numerate. Ricevere l'una o l'altra versione delle cartucce è solo questione di fortuna!

La forma della cartuccia di ***Mega Man X*** ci suggerisce che, forse, queste funzioneranno esclusivamente su **NES** e **SNES** americani; non ci sono informazioni riguardo alla compatibilità ma, con buona probabilità, potrebbero funzionare solamente su console d'oltreoceano.

La scatola di ***Mega Man 2*** ha una copertina apribile in due parti mentre quella di ***Mega Man X*** si apre in tre (un po' come le confezioni di alcuni LP); entrambi i prodotti includeranno un *booklet*, rispettivamente con le prefazioni del collezionista **Salvatore Pane** e lo youtuber **Jirard Khlil** (più noto come "**The Completionist**"), e altre "retro-sorprese" che saranno note agli acquirenti solamente una volta ricevuto il prodotto.

Questo annuncio avvia il "**Mega May**" promosso da **Capcom**, indicando che, durante questo mese, ci saranno ben altre sorprese per i fan del **Blue Bomber**, specialmente con l'**E3** dietro l'angolo. Il robottino più famoso del gaming ritornerà in questo 2018 con ***Mega Man 11***, un gioco inedito che uscirà più tardi per **PC**, **Playstation 4**, **Xbox One** e **Nintendo Switch**.

Shadow of the Tomb Raider: tutti i dettagli

Come annunciato un paio di settimane fa, il nuovo ***Tomb Raider*** è stato annunciato ufficialmente, accompagnato da un trailer – purtroppo in CGi – dove cominciare a speculare sul nuovo titolo **Eidos Montreal** – conosciuti per il reboot di ***Deus Ex*** – visto che **Crystal Dynamics** è impegnata assiduamente su un altro franchise.
Il terzo capitolo *Shadow of the Tomb Raider* ci porta nella misteriosa terra dominata a suo tempo dalla **civiltà Maya**, della quale superstiti sembrano esserci ancora oggi. Scorci mozzafiato con le classiche piramidi ma anche piccole cittadine abitate, faranno da contorno alle nuove avventure di Lara Croft, arrivata a un bivio importante.
Da quel che traspare, Lara ha abbandonato la vecchia se stessa, insicura e inesperta per divenire un soldato perfetto, quasi priva di morale e rimorsi dopo aver fatto fuori un nemico. Qualcuno potrebbe pensare – anche leggendo il motto "**The end of beginning**" – che finalmente siamo giunti alla Croft che abbiamo conosciuto tanti anni fa, eppure c'è qualcosa di diverso. Queste sensazioni però, andranno approfondite sicuramente più avanti; quel che sappiamo è che l'archeologa cercherà vendetta nei confronti di **Trinity**, l'ordine che da tempo immemore, ha come obbiettivo quello di governare il mondo. Ma ci sarà anche un'apocalisse Maya da scongiurare.
Shadow of the Tomb Raider sarà un'evoluzione di quanto sviluppato finora, ma l'esperienza del nuovo team porterà sostanziali novità: probabilmente verrà dato **maggior risalto alle fasi stealth**, interagendo con l'ambiente circostante così da sorprendere i nemici. Proprio l'ambiente potrà essere nostro alleato e, a quanto promesso, sarà il più ricco e interattivo della serie. Vengono introdotte anche **sezioni subacquee esplorative** che fanno *pendant* a una nuova e più complessa ricerca delle tombe Maya.

Rilasciate anche informazioni sulle edizioni che troveremo nei negozi: *Standard Edition*, *Collector's Edition*, *Croft Edition*, *Digital Croft Edition*, *Digital Deluxe Edition* e la versione *Steelbook*. Tra i contenuti speciali, per gli amanti dei collezionisti, l'immancabile **action figure di Lara**, un apribottiglia a forma di piccone, una torcia, colonna sonora su CD e, in game, tre nuove armi e nuovi

costumi.

Insomma: ***Shadow of Tomb Raider*** potrebbe riservarci moltissime sorprese, a cominciare dalla narrazione che vedrà la protagonista compiere scelte “azzardate” e l’ambientazione, che potrebbe regalarci alcune delle più belle immagini di questa generazione. Attendiamo dunque il prossimo **E3** per vedere del gameplay fatto e finito.

Reverse: God of War al contrario

Reverse è una nuova rubrica ricavata da un’idea presa in prestito da un format dello ***Zoo di 105*** di qualche anno fa. Prendete il vostro videogioco preferito e immaginatene la trama partendo dalla fine. Un Benjamin Button delle trame videoludiche, insomma, con alto contenuto di spoiler, che troverete da qui in poi.
L’uscita del nuovo ***God of War*** pare l’occasione ideale per esordire ripercorrendo a ritroso la saga, che ha al centro le vicende di Kratos, il quale, pur di vincere una battaglia, fu disposto a dare la sua anima ad **Ares**, il Dio della Guerra. Questo finì per consumarlo gradualmente, portandolo a uccidere sua moglie e sua figlia, atto che mise le basi per la sua sete di vendetta verso Ares, del quale prese il posto dopo averlo ucciso.
Storia bella, anche se forse un po’ banale, ma che ha decisamente segnato un’epoca, portando il concetto di **epicità** nei videogame a livelli mai visti. Ma proviamo a leggerla al contrario:

Kratos, il Dio della guerra, decide di alzarsi dal trono per noia, facendo lo stesso giochetto del ***Principe cerca moglie***: vuole essere accettato per quello che è realmente e non come Dio. A un certo punto esce dal mare, con le sue spade che si trasformano senza motivo, trovandosi improvvisamente nel tempio dell'**Oracolo di Atene**. Una luce lo pervade, agglomerandosi e trasformandosi in un tizio con i capelli di fuoco e una lunga spada conficcata in gola. Kratos decide di estrarla e i due cominciano a lottare, forse perché il Dio è stato disturbato nel suo sonno.
A un certo punto Kratos ne ha abbastanza e decide di punto in bianco di chiudere il **Vaso di Pandora** e di riportarlo al proprio posto. La via più breve è morire: quindi, si infila in una tomba per raggiungere l'Ade. Al suo risveglio, sente un leggero bruciore allo stomaco, forse a causa di qualcosa che ha mangiato la sera prima, ma più probabilmente a causa del palo conficcato nel suo ventre. Gentilmente delle arpie riportano il vaso ai suoi piedi e il tizio con i capelli di fuoco contro cui aveva lottato poco prima riesce a togliere il palo da Kratos con la sola forza del pensiero. Il Dio guerriero così è libero di recarsi in varie stanze camminando in stile "Moonwalker" e a riportare il vaso al suo posto. Nel frattempo tornano in vita bestie e mostri di vario tipo, fioccando direttamente dalle mani o dalle spade del protagonista, forse divenuto più magnanimo nel corso dell'avventura.
Scendendo dal **Titano Crono**, Kratos trova una fanciulla ignuda ad Atene, ma è così indispettito dal suo petto a bassa definizione che la appende in alto dandola in pasto alle arpie. Continuando a camminare col *moonwalk*, si ritrova su una nave in pieno Mar Egeo, dove salva l'**Idra** dai pericolosissimi alberi dell'imbarcazione e salva a sua volta un uomo dallo stomaco della bestia con la sola forza del pensiero.
Dopo aver passato "**una notte da chimere**" con un paio di procaci ancelle, vede improvvisamente il suo corpo sbiancarsi e dalle sue lame comparire una bambina e una donna, della quale si innamora all'istante, senonché un'orda di Barbari interrompe il suo sogno d'amore.

Il suo desiderio è però ormai esaudito, Kratos è stato finalmente accettato come umano, ma c'è un'ultima cosa da fare: sconfiggere i Barbari. Per non rendere le cose troppo facili, decide di restituire la testa al loro Re e di farsi togliere le Spade del Caos e, cavalcando al contrario, farà capire a entrambi gli schieramenti che la guerra è inutile, convincendoli a tornare tutti a casa. Nel finale, riabbraccia la donna e la figlia, abbandonando per sempre le ire e i tumulti di un Dio della guerra.

Non trovate che sia più bella così? Basta solo invertire il punto di vista per creare storie totalmente nuove. *God of War* è solo il primo di una lunga lista ma, se vi è piaciuta (o se non vi è piaciuta), fatecelo sapere.