# GamePodcast #12 – Da Epic Games Publishing al Mercato Videoludico al tempo del Covid-19

Nella puntata di oggi:
– **Epic** entra nel mondo del publishing. Sarà rivoluzione?;
– Recensione di ***Daemon X Machina*** (Versione Steam);
– Il Mercato Videoludico alza la Cresta;
Tutto questo in compagnia di Marcello Ribuffo, Gero Micciché e Andrea Rizzo Pinna
Armatevi di auricolari e restate con noi!
Venite a trovarci sui nostri canali:
TWITCH: http://www.twitch.tv/gamecompassit
FACEBOOK: http://www.facebook.com/gamecompassit
TWITTER: http://www.twitter.com/gamecompassit
INSTAGRAM: http://www.instagram.com/gamecompassit
E sul nostro sito ufficiale: http://www.gamecompass.it

---

# Control – La Tana del Bianconiglio

Evidentemente questo è un anno particolare, l'ultimo dedicato a questa generazione. Tutti stanno impazzendo e alcuni dei titoli proposti finora sembrano andar contro la mera razionalità tanto cara al videogiocatore. Se questo può essere definito probabilmente l'anno di **Kojima** e del suo ***Death Stranding***, l'influenza del ***New Weird*** che sta spopolando ultimamente è riuscita a contagiare grandi e piccoli studio e, in qualche modo, lo troviamo un po' dappertutto: ***Cyberpunk 2077***, ***Wolfenstein Youngblood***, il già citato *Death Stranding* e molti titoli indie ma ce n'è uno che sale dritto al vertice del podio (finora) come esperienza più "strana" degli ultimi anni. L'ultimo lavoro di **Remedy** è un videogioco realizzato con amore, un titolo memorabile che tutti, almeno una volta, devono giocare. Tra visioni ispirate da **David Lynch**, **Stanley Kubrick** e una spruzzata di **Carl Jung**, Control vale da solo il prezzo del biglietto.

## Al di là del bene e del male

Il primo impatto con ***Control*** è decisamente straniante: ci troviamo di fronte a fatti in pieno svolgimento e di difficile comprensione. **Jesse Faden** (Courtney Hope) non è solo una semplice protagonista ma è niente meno che la nuova direttrice del **Federal Bureau of Control**, una sorta di FBI allestita per studiare e scoprire eventi paranormali. Ma all'interno della **Oldest House**, centro nevralgico delle nostre avventure, niente è come sembra e continui colpi di scena e momenti di meraviglia vi terranno incollati allo schermo per tutta la durata delle vicende. Il mondo creato da Remedy è quasi una prosecutio di quanto allestito con ***Alan Wake***, ***Quantum Break*** e ***Max Payne***, mescolate in salsa puramente "**lynchiana**" e l'impatto dell'autore del Montana (benché non sia stato in alcun modo reso partecipe del progetto) è tangibile sin dai primi istanti di gioco, attraverso una ricercatezza stilistica che rende *Control* unico nel suo genere. La regia e l'attenzione ai dettagli è qualcosa di sublime, arricchita da quell'aria da Serie TV che lo studio ci ha ormai abituati a vedere: tra primi piani caratterizzati da una fotografia capace di generare inquietudine, piccoli "sommari" all'inizio di ogni missione principale e sopratutto il non sapere cosa aspettarsi in qualunque frangente di gioco rendono *Control* un interessante esperienza videoludica e meta-narrativa.

Di fatto, Jesse Faden, non è sola: come una novella J.D. – *Scrubs*, ovviamente – saremo diretti spettatori dei suoi pensieri, senza filtri; lei è arrivata alla Oldest House per un motivo che, come potete immaginare, aprirà la strada a qualcosa ben più grande di lei. Ma questa continua introspezione dicevamo, prende anche la forma di dialogo con un'entità astratta e fin dall'inizio tende a confondere il videogiocatore: questa entità siamo noi? È in antitesi con l'Hiss? È una presenza reale legata a Jesse per qualche motivo? Lo scoprirete solo giocando, ma è incredibile come la sceneggiatura e la messa in scena giochi continuamente con le aspettative dello spettatore. E questo, ci porta finalmente all'**Hiss**, l'entità manifestata all'interno della Oldest House e in grado di assumere diverse forme, capaci di corrompere chiunque. Il suo ruolo, come quello dell'edificio, è di fondamentale importanza, non solo come mero nemico da affrontare ma importante stimolo nell'approfondire l'intera *lore* imbastita dai ragazzi di Remedy. A tal proposito numerosi sono i documenti e video in grado di incollare le tessere del puzzle di *Control* e mai come in questo caso, la lettura e la visione dei vari contenuti diventa fondamentale. Certo, l'eccessiva mole di informazioni multimediali può far presupporre una carenza di sceneggiatura "diretta", ma questo titolo è anche questo, l'essere immersi in un mondo che gioca con le sue regole in cui persino la protagonista è a

conoscenza di fatti che per il giocatore resteranno ignari per molte ore. In poche parole, *Control* si prospetta come una delle migliori esperienze degli ultimi anni, grazie a una scrittura di livello, coerente e soprattutto magnetica.

## Un po' Sylar, un po' Chuck Norris

Tutte le vicende a cui prenderemo parte saranno all'interno della **Oldest House** con i suoi oscuri segreti. A volte si ha come l'impressione che lo stesso edificio sia un personaggio, alla stregua dei vari comprimari con cui potremmo interagire grazie a dialoghi ben scritti e recitati, permettendoci di approfondire il contesto. La struttura di gioco dunque, replica quella dei "**metroidvania**", stile visto in tantissime salse ma che qui sembra avere una rilevanza particolare: ogni luogo scoperto o esplorato è un piccolo mondo, anch'esso con una storia alle spalle capace di integrarsi perfettamente all'intera sceneggiatura del titolo. L'esplorazione, benché contornata da un consultazione della mappa abbastanza difficoltosa, è semplicemente un piacere, sospinti dalla curiosità, cercando di scoprire le tante sfaccettature della F.B.C.
In questo contesto, dove gameplay e trama sembrano estremamente interconnessi, le **fasi *shooting*** vivono di vita propria grazie all'arma in dotazione del Direttore in grado di assumere diverse forme, dalla classica pistola, alla mitragliatrice sino a una sorta di lanciagranate. È possibile switchare in tempo reale tra due modalità d'arma che risulta essere al contempo utile e limitante: se passare ad esempio da lunga a corta gittata crea dei vantaggi sottintesi, lascia un po' l'amaro in bocca la sola possibilità di ulteriore cambio modalità senza l'ausilio del menu apposito, mettendo in pausa il gioco. Le cinque modalità disponibili, se intercambiate in tempo reale avrebbero portato ancor più varietà e tatticismo a un gameplay che comunque, nonostante ciò, risulta molto appagante. Jesse non è un essere umano qualunque e l'incontro con alcuni **Oggetti del Potere**, oggetti speciali in grado di racchiudere peculiarità particolari grazie all'influenza dell'Hiss, la renderanno una macchina

paranormale micidiale; senza elencarli tutti per non rovinare la sorpresa, ci soffermeremo sul **Lancio**, ovvero l'uso della telecinesi per attrarre gli oggetti per poi spedirli contro i nemici. Questa abilità rispecchia la volontà di Remedy di produrre qualcosa di estremamente esaltante e coreografico, facendo sentire il giocatore davvero all'interno del mondo di gioco: l'interazione ambientale è ai massimi livelli così come, ovviamente, la distruttibilità ambientale; ne consegue che durante gli scontri, avremo l'inquadratura stracolma di elementi, in grado di enfatizzare ogni piccolo anfratto di gameplay. Anche il resto dei poteri a disposizione è estremamente appagante da usare, potenziabili ulteriormente attraverso classici punti esperienza, così come l'arma in dotazione che, grazie all'uso di perk casuali, può generare effetti diversi a seconda delle nostre esigenze, come una ricarica più rapida dell'energia o il minor consumo di proiettili (comunque infiniti).
Tutto perfetto quindi? Benché *Control* riesca a rendere quasi tutto ciò che vediamo a schermo memorabile, è difficile non rimanere basiti (in senso negativo), dalla realizzazione dell **boss fight**, in netto contrasto rispetto al resto del titolo. In poche parole prive di mordente e a tratti noiose.
Ma tralasciando questo aspetto, *Control* è un'esperienza appagante anche dal punto di vista del gioco in senso stretto, con ampia libertà lasciata al giocatore. Nel bene o nel male, la Oldest House è il nostro parco giochi.

## Semplicemente un miracolo

Quello che risalta immediatamente, come già accennato, è la gestione della fisica che, tralasciando qualche lecito svarione nel riprodurre la giusta massa degli oggetti, è tra le cose più riuscite del titolo. Si ha sempre la sensazione di stare in un luogo concreto, dove la minima interazione crea delle conseguenze. Tutto questo grazie anche al **Northlight Engine**, lo stesso utilizzato in *Quantum Break* ma qui in pieno spolvero: la gestione di un alto numero di poligoni, la loro interazione e filtri di ottima fattura sono solo la punta dell'iceberg di un motore che da il suo meglio nella **gestione**

**delle luci** attraverso un lavoro encomiabile anche senza l'attivazione del **Ray Tracing**. Tutto questo ben di dio risulta anche ben ottimizzato e, se ci pensate, è un piccolo miracolo: nelle situazioni più concitate con distruzione "a go go", effetti luci singoli per ogni elemento a schermo e dettagli ultra, *Control* riesce a mantenersi stabile e le piccole correzioni avvenute nell'ultimo periodo ne hanno ulteriormente migliorato le performance. Tutt'altra storia invece con Ray Tracing attivo: che la tecnologia sia ancora un po' acerba lo si è capito, ma fa specie notare come a cotanta bellezza visiva corrisponda a un calo drastico del frame rate, anche con **DLSS** attivo. Nulla di ingiocabile, ma se volete godervelo appieno, a 4K e RT attivo, sappiate che qualche sacrificio bisogna farlo. Facendo notare con leggero disappunto la **mancanza dell'HDR** e **animazioni** non proprio al passo coi tempi, *Control* rimane una gioia per gli occhi, grazie a una **regia impeccabile** e con cutscene da brivido che a volte mischiano sapientemente il digitale col live-action, alla stregua di *Hellblade: Senua's Sacrifice*.
Dal punto di vista audio, il titolo si presenta solo in lingua inglese con sottotitoli, con ottima interpretazione di **Courtney Hope** nei panni della protagonista Jesse Faden, e dei comprimari, mai sopra le righe e attenti a un conteso così particolare. Nota di merito infine agli **effetti sonori**, estremamente peculiari e attenti nel restituire i giusti feedback, sia in fase puramente esplorativa sia durante la presenza dell'Hiss, con un attento studio del sound design, definito appositamente per rendere al meglio questa entità.

## In conclusione

***Control*** è semplicemente una piccola perla che, come spesso accade, rimane incompresa. I dati di vendita purtroppo non sono rosei, vuoi per una campagna marketing priva di mordente e un periodo di lancio azzardato. Ma di qualità ce n'è davvero tanta, qualità realizzata col cuore da un team di sviluppo che ha realizzato l'opera che voleva e, di questi tempi, non è cosa da poco. Il viaggio di Jesse all'interno della Oldest House è uno dei più memorabili degli ultimi anni, con *Control*, in grado di candidarsi senza alcun problema al titolo di miglior gioco dell'anno 2019.

**Processore:** Intel Core I7 4930K
**Scheda video:** Sapphire Radeon RX 580 8GB NITRO+ Special Edition
**Scheda Madre:** MSi X79A
**RAM:** Corsair Vengeance 16GB
**Sistema Operativo:** Windows 10

---

# Altri 10 giochi interessanti dell'E3 2018

Vi avevo descritto ed enunciato, **in un precedente articolo**, quelli che erano i 10 giochi più

interessanti dell'E3. Le pretese di esaustività in certi articoli stanno a zero, perciò mi ero riservato di selezionarne altrettanti.
La fiera di Los Angeles è ormai terminata da tre settimane, ed è un buon momento per chiedersi quali, dei titoli restanti, siano rimasti impressi, e su quali la curiosità permanga ancora.

## Two Point Hospital

Annunciato mesi fa e ripresentato al PC Gaming Show, non smette di destare interesse di trailer in trailer: il successore di ***Theme Hospital*** (sviluppato da Two Point Studio e pubblicato da SEGA) si presenta ricchissimo, alternando una grande cura dell'impianto gestionale "classico" della struttura ospedaliera con una serie di situazioni surreali destinate a renderlo soltanto più vario, come hanno mostrato la community manager **Lauran Carter** e il brand manager **Craig Laycock** nell'ultimo, spassoso trailer rilasciato proprio ieri.

## Ooblets

Sviluppato da Glumberland, *Ooblets* è un life simulator sulla falsariga di ***Harvest Moon*** e ***Animal Crossing*** con un tocco di ***Pokémon***, che gode di un art-style giocoso e un immaginario di grande varietà. Vi stupisce che abbia voluto pubblicarlo Tim Schafer con la sua Double Fine?

## The Quiet Man

Il titolo richiama alla mente un vecchio film di **John Ford**, ma il setting narrativo sembra allontanare ogni accostamento. Del gioco si sa pochissimo, tranne quel che ha detto Square Enix, che, dopo averlo presentato **nel corso di una conferenza a dire il vero un po' sottotono**, di ***The Quiet Man*** dice: «porta i giocatori al di là del suono con un'esperienza cinematografica narrativa e coinvolgente che può essere completata in una sola partita. Il gioco unisce alla perfezione delle scene reali in altissima qualità, delle immagini realistiche in computer grafica e azione al cardiopalma.»
E questo, unito a un trailer assai interessante, ci pare abbastanza per tenerci gli occhi puntati.

## Jump Force

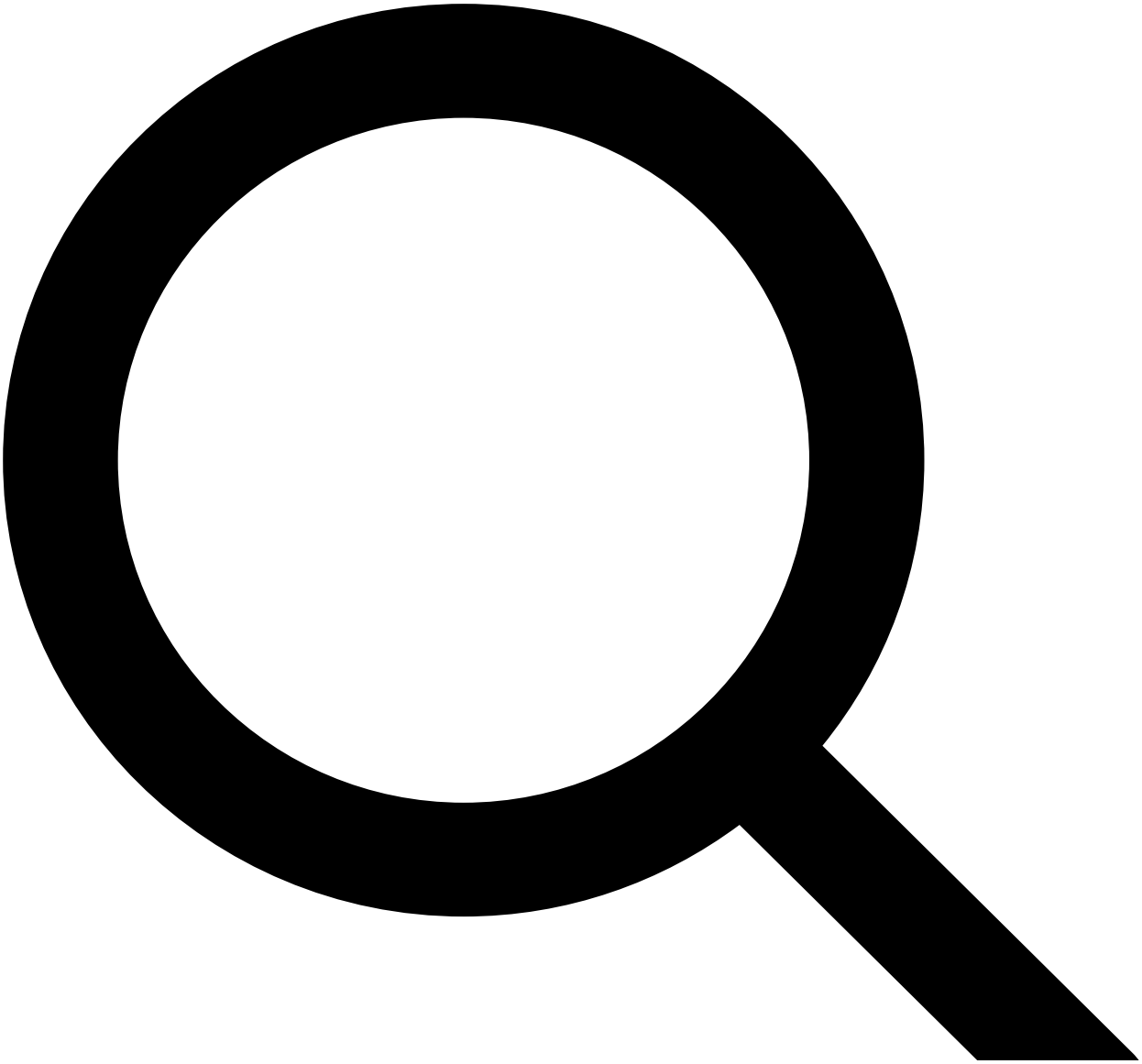
I crossover costituiscono sempre un enorme rischio, sempre in bilico tra il grande ed esaltante mash-up e un confusionario potpourri. Ma pare difficile si possa mancare il colpo quando metti insieme in un roboante fighting game alcuni dei più personaggi principali dei migliori manga e anime del momento. Il trailer lanciato **nel corso della conferenza Microsoft** mostra character da IP come ***Dragon Ball Z***, ***One Piece***, ***Naruto*** e dal più recente ***Bleach***, con combattimenti che comprendono anche sessioni **3v3**.
Scaldate i palmi delle mani, ci sarà da divertirsi.

## Noita

La pixel-art è uno dei trend del momento, in campo videoludico, quasi una moda. ***Noita*** sembra accodarsi all'effetto nostalgia con un **roguelike dungeon-crawler** che richiama visivamente svariati titoli retrò. Ma se vi dicessi che ogni pixel su schermo è in realtà "simulato"? Il gioco fa infatti leva su principi della fisica e della chimica per permettere al nostro protagonista di variare ogni singolo quadratino. Esplosioni, rocce impazzite, fiamme, liquidi, sangue… ogni cosa potrà servire all'interazione con il mondo di gioco. E i risultati sembrano pazzeschi già dal trailer.

## Hitman 2

È arrivato così, alla fine del PC Gaming Show, zitto zitto: dopo una prima stagione di buon successo, l'**Agente 47** ritorna sviluppato dalla solita IO Interactive ma questa volta pubblicato da Warner Bros. Interactive Entertainment, includendo modalità d'assassinio in cooperativa e almeno 6 location diverse sin dalla release.
Imperdibile.



## The Sinking City

I videogame tratti dall’opera letteraria di H.P. Lovecraft non hanno alle spalle una storia fortunata, pochi quelli davvero riusciti sul piano autoriale, e difficilmente hanno avuto un buon successo commerciale. Con questa avventura in terza persona, gli ucraini di Frogwares vogliono fare meglio dei predecessori, offrendo un titolo open world molto esplorativo e ampiamente focalizzato sull’investigazione.

## We Happy Few

Sviluppato da Compulsion Games e pubblicato da Gearbox Publishing, questo controverso titolo è ambientato alla metà degli anni ’60, in un’ucronia che vede un diverso esito della seconda guerra mondiale. Nell finzionale icttà di Wellington Wells (anch’essa distopica, ça va sans dire), buona aprte degli abitanti è dipndente da una droga allucinogena che li obnubila, rendendoli facilmente manipolabili. Il gico comibina caratteersithce RPG, survival e alcuni elementi roguelike in un prospettiva in prima persona e con forte attenzione alla narrativa. Elementi che ce lo fanno sembrare molto, ma molto appetibile.

## Babylon’s Fall

E arriviamo al classico last, but not least”: ***Babylon’s Fall*** sembra collegarsi ad *Attack on Titan*, come suggerisce il riferimento all’impero Helos. Nel trailer abbiamo una cronologia degli eventi che porta fino allo scontro armato fra due giganti. Insomma, le informazioni non sono tante: ma a pubblicarlo è Square Enix e, soprattutto, a svilupparlo è PlatinumGames. Vorremmo negare fiducia Kamiya e al team che ha creato *Nier: Automata* e la saga di *Bayonetta*?

---

# I 10 giochi più interessanti dell’E3 2018

Tra le **chiacchiere sulle conferenze dell’E3** e una polemica sul mancato gameplay di ***Death Stranding*** o sulla prima persona in ***Cyberpunk 2077***, spesso si adombra la parte più importante della fiera: i videogame.
Di giochi annunciati, mostrati o approfonditi ce ne sono stati tanti. Alcuni per la prima volta, altri sono stati approfonditi, altri ancora sono stati mostrati sotto una nuova luce. Quali sono stati i più interessanti? Abbiamo operato qui una selezione senza pretese di completezza, proiettando un cerchio di luce sui giochi mostrati durante le conferenze e dei quali si è parlato meno di altri ma che, per varie ragioni (da come sono stati comunicati a qualcosa di nuovo che è stato mostrato sino a quelli di cui conosciamo il semplice concept) hanno destato il nostro interesse.

## My Friend Pedro

Remake dell'omonimo flashgame della **DeadToast**, Devolver Digital decide portarlo dopo 4 anni su Nintendo Switch e PC e lo presenta nella propria conferenza. Se già il gioco originale aveva un grande potenziale, fra volteggi, sparatorie a doppia arma e virtuosismi parkour, con un art-style rinnovato e maggior lavoro alle spalle ci si può davvero aspettare un titolo frenetico e spettacolare, potenzialmente capace di tenere lontana la noia per ogni minuto di gioco.

## Control

**Remedy** ritorna con un gioco che non pare meno interessante di *Quantum Break* e *Alan Wake*. Presentato durante la conferenza Sony, in *Control* si vestono i panni di **Jesse Faden** (interpretato da **Courtney Hope**, la Beth Wilder di ***Quantum Break***), da poco nominato direttore del Federal Bureau of Control, un'organizzazione governativa segreta dagli scopi misteriosi che sembra essere alle prese con una minaccia paranormale. *Control* pare essere un titolo composito, un live action con componenti à la *Alan Wake* e una struttura da metroidvania con missioni secondarie opzionali, da condurre fino alla fine con poteri telecinetici e parti shooter in un setting artistico ispirato al movimento architettonico brutalista.

## The Awesome Adventure of Captain Spirit

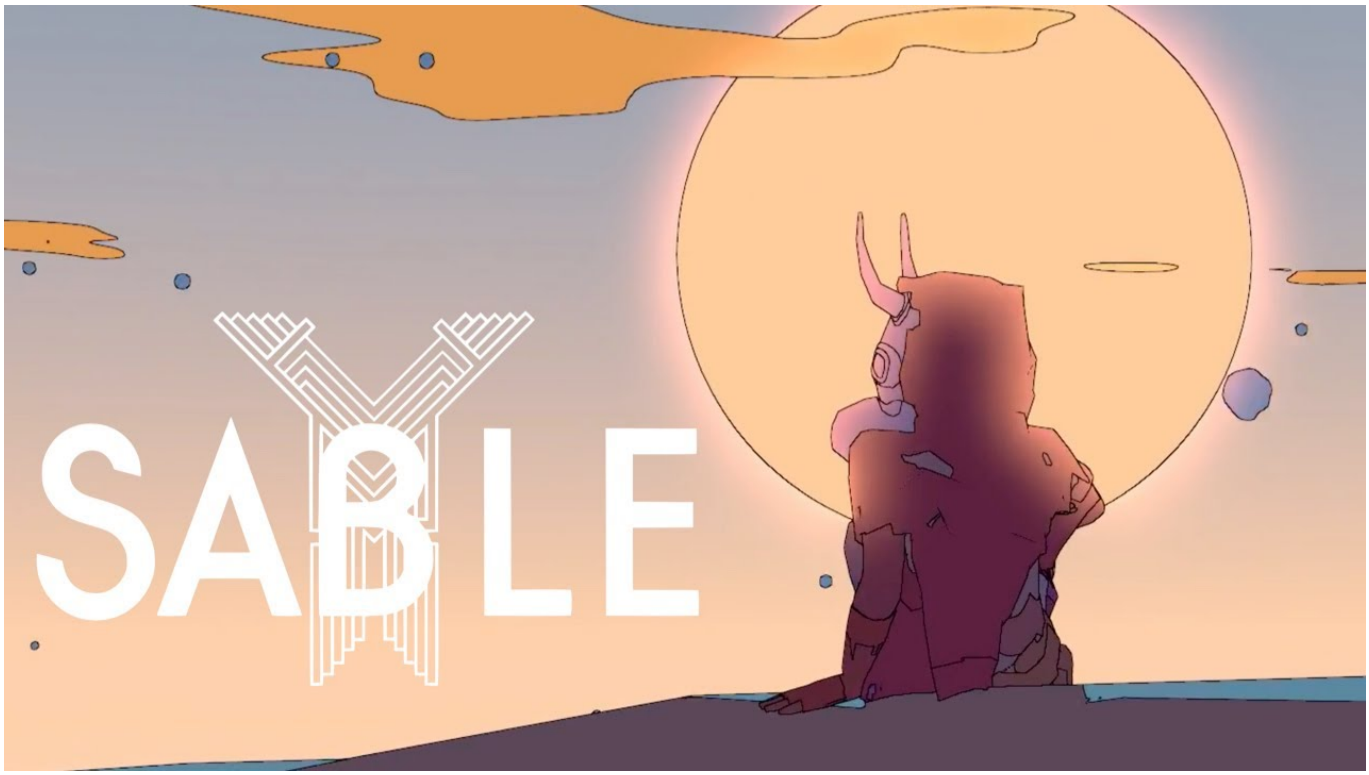
Prima del secondo *Life is Strange*, **Dontnod** ci regala (letteralmente: sarà gratuitamente scaricabile, come specificato nel corso della conferenza Microsoft) un'avventura ambientata nello stesso universo narrativo. Il protagonista è un ragazzino di 10 anni, **Chris**, che vive in una piccola cittadina e diventa Captain Spirit grazie alla forza della propria immaginazione. **Captain Spirit** sarà anche customizzabile nell'aspetto, disegnandolo tramite Chris che potrà applicargli maschera, cappello, colorarlo e altro ancora. Il titolo pare sarà breve, durerà all'incirca due ore, ma avrà un buon margine di rigiocabilità e finali multipli. Come ogni supereroe, Captain Spirit avrò degli alleati, come lo **Sky Pirate**, e un villain, **Snowmancer**.
Non pochi sembrano i richiami a *Life is Strange* in un gioco che appare non lineare, fatto d'interazione, esplorazione e dialoghi, e che pare già essere un inno all'immaginazione e alla fantasia.

## Sea of solitude

Una giovane donna di nome Kay soffre di solitudine, e così diventa un mostro in un mondo di mostri. **Cornelia Geppert**, CEO di Jo-Mai, l'ha definito durante la conferenza EA un lavoro molto personale.  Quel che è certo è che si tratta di un platform-puzzle esplorativo d'avventura con una forte componente emozionale sulla falsariga di ***RiME***, e che ci sono tutti i motivi per tenervi gli occhi puntati.

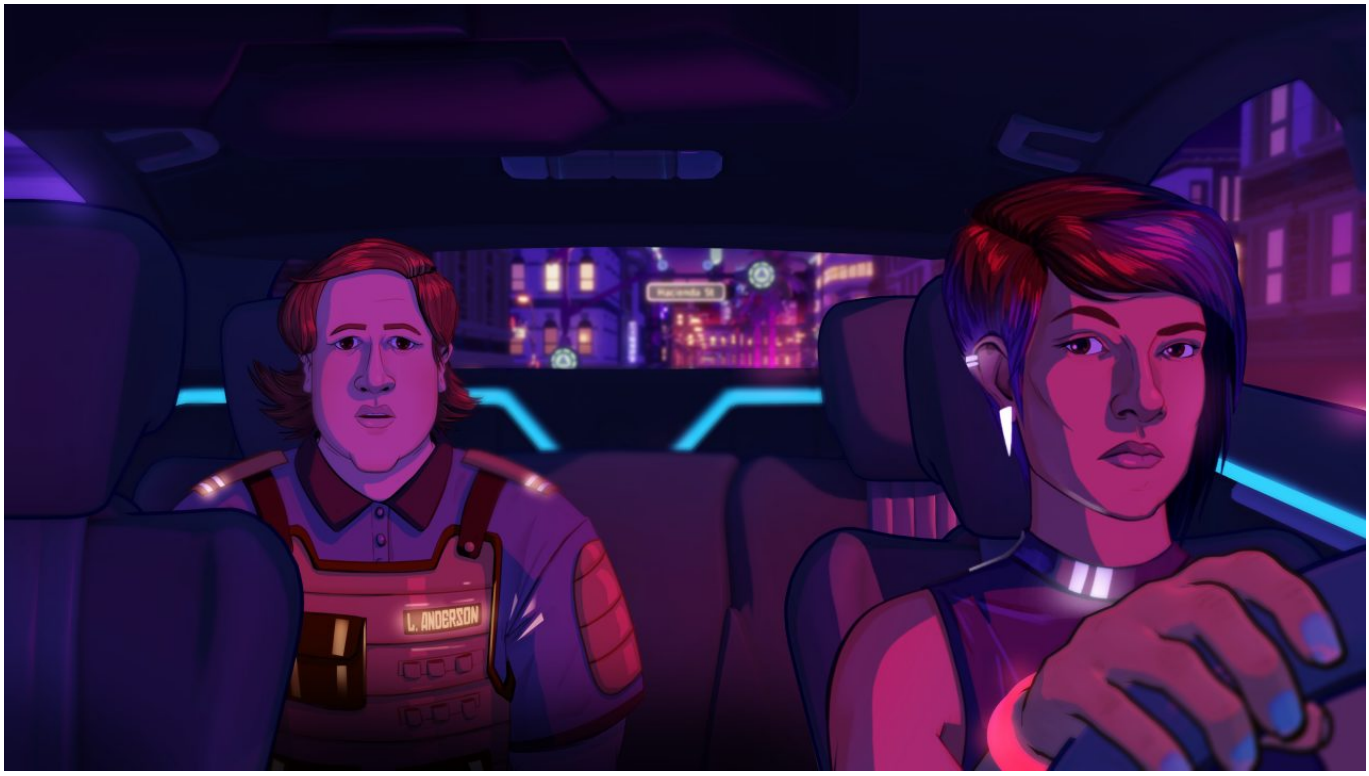
## Night Call

Una delle sorprese migliori è un'avventura narrativa che ci vede a Parigi, come tassista notturno che si trova a ottenere informazioni su un serial killer e su misteri da risolvere inerenti gli omicidi. Nel titolo sviluppato di BlackMuffin Studio e Monkey Moon, e presentato al PC Gaming Show, sarà possibile condizionare gli accadimenti tramite interagendo con oggetti e personaggi e, tra comparto artistico e premesse narrativa, c'è tutta la base per una gioco story driven di sicuro interesse.



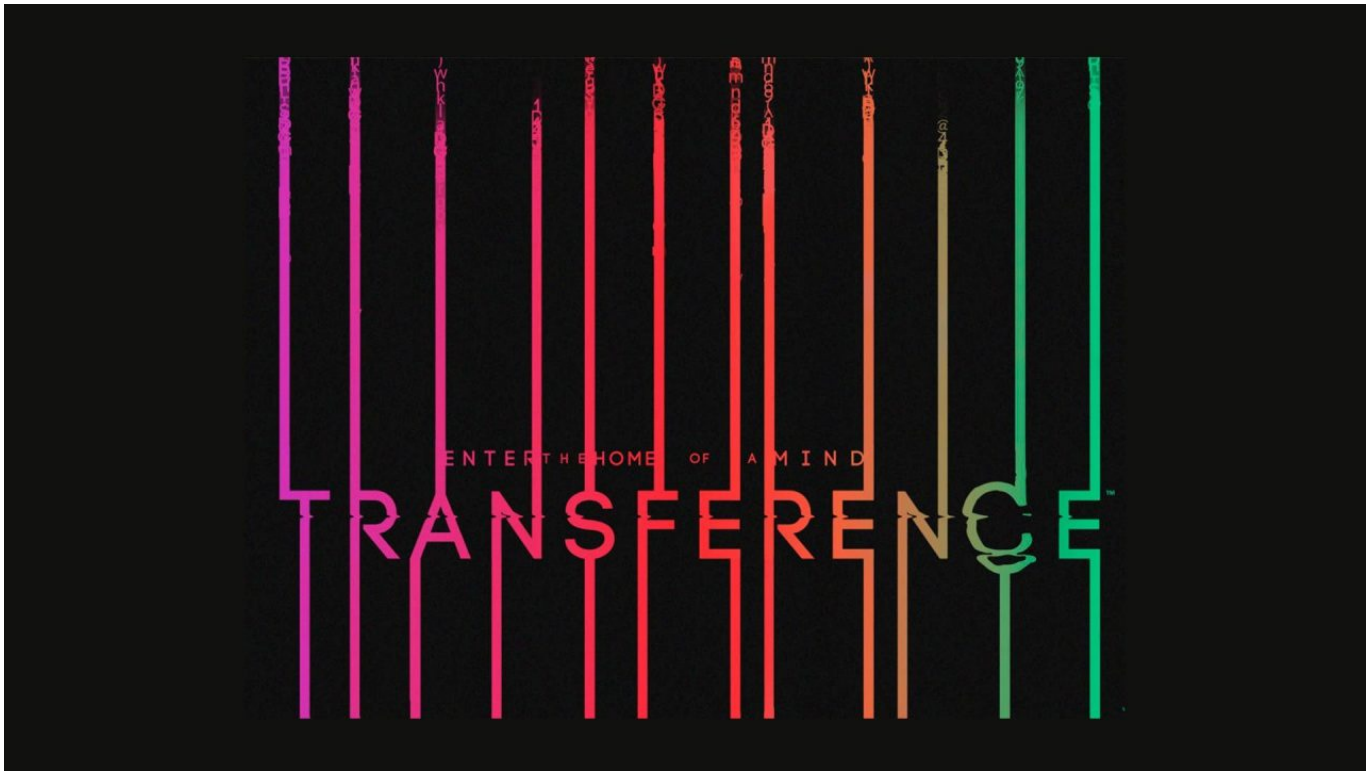
## Sable

A primo impatto ha ricordato a molti ***Journey***, far colori suggestivi e una componente esplorativa che lo avvicinerebbe di più a ***Breath of the Wild***. Ad ogni modo potrebbe essere un exploration game bellissimo, anche grazie a un comparto artistico fortemente ispirato a grandi fumettisti europei (vedi **Moebius**). Ci si chiede come due sole persone abbiano già potuto creare tutto questo, e non vediamo l'ora di poterne sapere di più per capire fino a dove sono riusciti a spingersi.




## Neo Cab

Pur essendo ambientato in un futuro dal sapore fortemente cyberpunk, questo è un titolo che potrebbe essere fra i più attuali sul piano tematico: i developer di Change Agency hanno spiegato che il tema centrale del gioco è «come le emozioni possono impattare sulle performance lavorative». Anche qui, come in *Night Call*, vestiamo i panni di un autista, uno dei pochi rimasti in un mondo in cui la maggior parte dei guidatori umani sono stati soppiantati da intelligenze artificiali. «In ***Neo Cab*** you're one of the proletariat who are just riding the line of capitalism» dice il creatore **Patrick Ewing**, non negando un certo legame a giochi come ***Papers, Please***. Tutto questo non vi fa venire una matta voglia di giocarci?




## Transference

Lo ammetto, lo aspetto già dallo scorso anno, quando ancora nulla era già stato mostrato di quest'opera in VR. Che a questo E3 si è svelata ancor più interessante nel corso della conferenza Ubisoft, rivelando la sua natura psicologica e cinematografica, con vari puzzle da risolvere e una grafica che sembra promettere il meglio.

## Tunic

Un RPG isometrico in purissimo stile zeldiano, un action fantasy con una volpa per protagonista e un art-style accattivante, il tutto sviluppato da un solo developer, Andrew Shouldice. Della storia si sa poco, ma con queste premesse volete non dargli fiducia?

## Battletoads

Di questo titolo non sappiamo davvero NIENTE, se non che sarà il remake di una grande esclusiva NES, e che sarà cooperativo e in 2.5D. L'originale è un gioco ormai iconico, noto per la sua difficoltà, ma tutt'altro che perfetto dal punto di vista del game e level design. Sarà l'occasione per un sfornare un videogame con un buon livello di sfida e più equilibrato dal punto di vista strutturale?
Mentre aspettiamo la risposta, gioiamo per il ritorno dell'IP!

Ovviamente mentre scrivevo questa selezione mi sono venuti in mente un'altra decina di titoli presentati che vale la pena seguire. Ma ve li dirò in settimana, in un altro articolo!

---

# Speciale E3: Sony annuncia Control, una nuova ip

Durante la conferenza Sony è stata mostrata un nuova IP: ***Control***, un gioco sviluppato da Remedy e

505 games. Il gameplay somiglia tanto a quella di *Quantum Break*, visto che sono gli stessi sviluppatori. *Control* uscirà per PS4 nel corso del 2019.