Not a Hero: Super Snazzy Edition

C'è chi dice che 3D e 2D sono due mondi separati e in quanto tali non convergono in nessun modo. Nella storia dei videogiochi spesso delle meccaniche proprie del 2D sono state riproposte 3D, non sempre con risultati eccellenti, ma il processo inverso è veramente raro, tanto che è difficile riportare degli esempi concreti; non siamo qui per farvi una top 10 dei giochi che hanno sfidato le leggi della bidimensionalità, però possiamo parlarvi di ***Not a Hero: Super Snazzy Edition***, un gioco interamente 2D che implementa, con risultati davvero ottimi, il **cover system** tipico dei più frenetici third person shooter 3D come ***Gears of War*** o ***Uncharted***. Questo frenetico sparatutto, uscito originariamente nel 2015 su PC e arrivato su **Nintendo Switch** soltanto quest'anno, è un mix di azione, tatticismo, violenza e follie alla **Quentin Tarantino** con una spruzzata di **humor e parlate inglesi** che donano all'intero gioco una veste unica e veramente eccezionale. Vediamo insieme questo gioco sviluppato dallo studio inglese **Roll7** e pubblicato da **Devolver Digital** che, ancora una volta, mette nella sua immensa libreria un gioco veramente audace e innovativo come i già visti ***Minit*** e ***Crossing Souls***.

Ta ta ta ta ta ta ta ta ta ta…

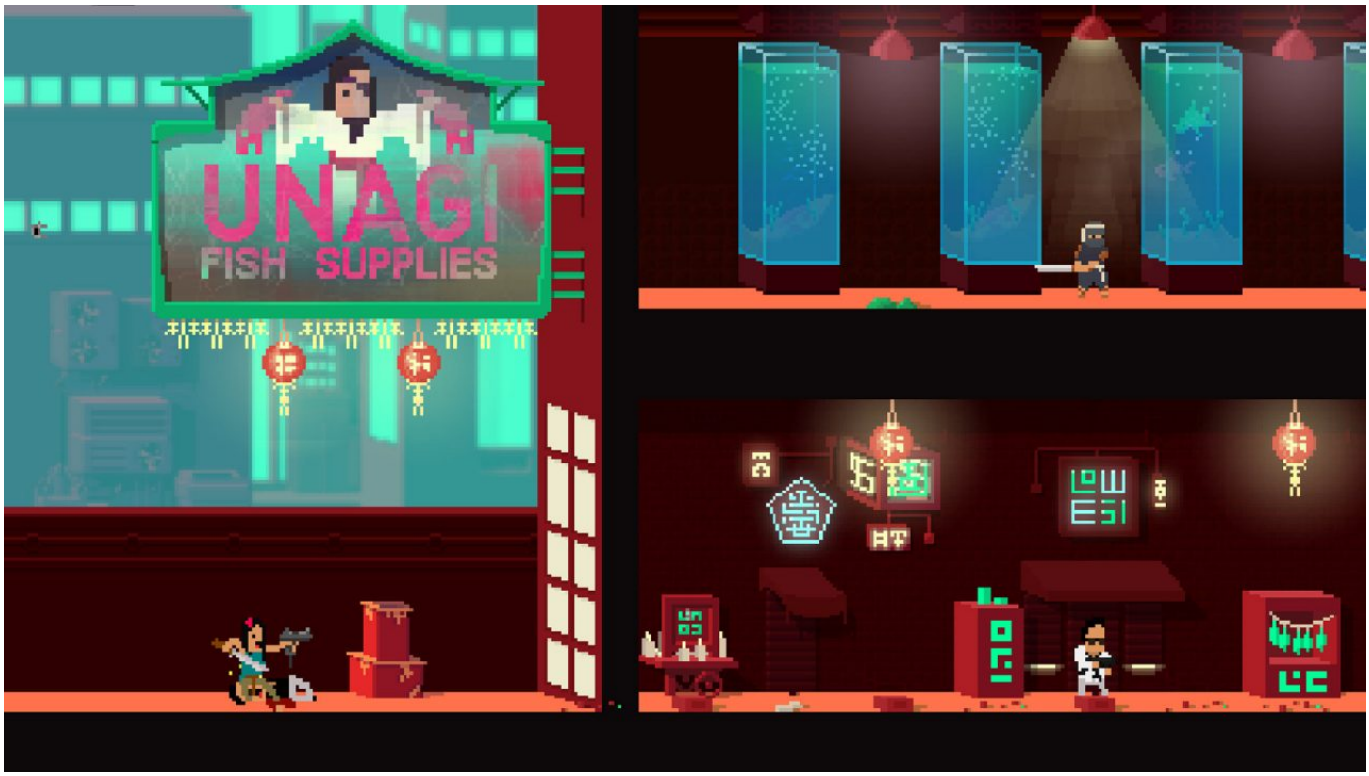
Siamo a 21 giorni da un'elezione in una città del Regno Unito e il singolare **Bunnylord**, un coniglio viola antropomorfo venuto dal futuro, vuole a tutti i costi diventare sindaco per scongiurare il crimine che, a detta sua, farà affondare la città in una crisi irreversibile. Con il poco tempo rimasto, **Bunnylord** attuerà una campagna anticrimine per mano delle peggiori canaglie del Regno Unito, sociopatici senza il minimo scrupolo quando si tratta di far fuori qualcuno; cominceremo utilizzando **Steve**, il migliore amico di **Bunnylord**, ma piano piano, una volta diminuiti i crimini, salirà il consenso e perciò sempre più folli esaltati, come **Mike**, **Samantha** e **Cletus**, cominceranno ad appoggiare il coniglio viola; ma andiamo con ordine. I livelli proposti in ***Not a Hero*** sono fatiscenti palazzi di periferia a più piani dove si nascondono intere bande di criminali: ci sarà sempre un obiettivo principale, come uccidere uno specifico NPC, rubare degli oggetti, piazzare bombe, salvare ostaggi e altri tre obiettivi secondari, come chiudere un livello in un tempo limite, uccidere tutti i nemici o chiudere una determinata sequenza di uccisioni senza essere colpito e tanti altri (a volte anche precedenti obiettivi principali) e, più obiettivi completiamo in un livello più crescerà il nostro consenso (che servirà appunto per sbloccare più velocemente tutti i personaggi). Il primo livello spiegherà la meccanica portante di ***Not a Hero***, ovvero il **sistema di scivolata**, con "**b**", **seguita dalla successiva (quasi assicurata) copertura** dietro a un oggetto del background, dalla quale rimarremo coperti dal fuoco nemico e potremo sparare quando questo non sarà nascosto come noi; capire questa meccanica è fondamentale per compiere delle run senza sbavature ma anche per sopravvivere al meglio fra le orde nemiche e dunque completare il livello. Scivolare, in fondo, è l'unico modo per trovare copertura e perciò, piano piano, dobbiamo capire come funzionano queste strane (ma interessanti) meccaniche allenandoci a premere e rilasciare il tasto al momento giusto per finire nel punto più strategico dalla quale far fuoco. Importantissimo, oltre allo scivolare, nascondersi e sparare, è ricaricare l'arma al momento giusto e nel punto giusto, possibilmente nascosti dietro a un oggetto del background e quando il fuoco nemico si fa meno denso.
I personaggi **variano a seconda dell'arma** che usano, il che influirà sul tipo di fuoco in sé (la pistola spara un colpo dritto e preciso, il fucile un colpo ampio ma con caricatore meno ampio e il mitra, con ampio rateo di fuoco ma scarsa precisione), la **velocità di movimento**, il **tipo di**

esecuzione (di cui parleremo a breve) e possibilmente **altre abilità uniche** di uno specifico personaggio. L'**esecuzione** è un tipo di uccisione che potremo compiere **quando andremo incontro a un nemico in scivolata** facendolo cadere: una volta che sarà a terra, premendo il tasto del fuoco, il nostro personaggio ucciderà il nemico, chi con colpo di pistola e chi con una mossa particolare o un oggetto contundente come un **coltello** o una **katana**. Nei livelli, inoltre, possiamo trovare delle armi secondarie, molto utili per liberare le schermate più affollate e degli upgrade per i proiettili della nostra arma, che li renderanno infuocati, esplosivi, perforanti, rimbalzanti e molto altro ancora. Ogni personaggio offrirà dunque un gameplay diverso e pertanto, per via delle molteplici variabili che contraddistinguono ognuno di loro, si vengono a creare delle spiacevoli disparità portando il giocatore a preferire giusto una cerchia di personaggi più vicini al suo stile di gioco senza necessariamente provarli tutti; tuttavia, tanti stili significano anche un gameplay veramente vario già solo sul piano della scelta e perciò il sottolineare la disparità fra i personaggi non è un fattore necessariamente (forse anche per niente) negativo nell'intero.
Not a Hero è di base uno shooter che mischia elementi da alcuni giochi classici come ***Elevator Action Return***, ***Contra*** e in parte alcuni altri classici per computer sulla scia di ***Persian Gulf Inferno*** ma si comporta nelle meccaniche come un modernissimo sparatutto sulla scia di ***Gears of War***; ciò permette un gameplay infuocato il cui tempismo tra far fuoco e copertura è fondamentale se si vuole sopravvivere alle orde di nemici, che faranno fuoco manco fossero dei napoletani a Capodanno. Grazie alla **suddivisione in tre capitoli**, in cui in ordine faremo fuori una **mafia russa**, una **gang di afro-britannici** e una **triade panasiatica**, possiamo gradualmente approcciare questo singolare sistema e capire qual è lo stile di gioco che più ci aggrada, ovvero quale fra quello più casinista e cruento o quello furtivo e tattico. Più il giorno delle elezioni si avvicina più i livelli si faranno sempre più irti di nemici più forti, che sfoggeranno nuove armi o più coriacei da eliminare; in questo ***Not a Hero***, offre una *learning curve* veramente piacevole e anche se gli obiettivi si faranno sempre più difficili (che dovranno essere soddisfatti tutti in una run di un livello) il gameplay non porterà mai il giocatore alla frustrazione.
In aggiunta alla campagna principale, è possibile trovare in alcuni livelli delle porte rosse che ci porteranno in delle aree bonus e la campagna "**me, myself and Bunnylord**", precedentemente rilasciata come DLC (il che ne fa la particolarità di questa ***Super Snazzy Edition***), in cui controlleremo in prima persona il politico che non si fa alcun scrupolo nella lotta contro il crimine. Peccato solamente che una volta completati tutti gli obiettivi delle 21 missioni (che servono per ottenere i finali migliori), più quelli della campagna aggiuntiva che includono solamente tre missioni extra, non ci rimarrà più niente da fare, accorgendoci di quanto il gioco sia abbastanza breve nonostante il buon livello di sfida e i numerosi livelli; sarebbe bastata anche una semplice partita +, magari utilizzando il solo **Bunnylord** oppure con obiettivi secondari del tutto nuovi, ma l'unica cosa che rimane è solamente l'opzione di azzerare il file di salvataggio e ricominciare un nuovo file se proprio vogliamo rigiocare da capo questo titolo (che lo merita parecchio nonostante tutto).

Menomale che Bunnylord c'è!

Not a Hero mischia grafiche vintage, principalmente quelle di **Atari 2600, Nintendo Entertainment System** e dei computer **Commodore 64** e **Atari ST**, presentando delle tonalità retrò comunque "remixate" e animate a modo per appellarsi al meglio ai giocatori odierni. Lo scenario riesce a essere immediatamente chiaro e ciò è fondamentale per il giocatore in quanto, bisogna capire sin da subito quali sono i punti in cui si possa cercare riparo. La grafica riesce a essere funzionale al giocatore e al gameplay e ciò non può che essere un punto a favore per la fruizione di questo gioco in quanto, in sostanza, ogni punto che ci sembra un riparo lo è per davvero. I personaggi sono ritratti con uno stile un po' più "atarieggiante" ma ciò non toglie la possibilità di distinguere tutti i tratti distintivi di ogni personaggio come una collana, un occhio schizzato, una determinata capigliatura, una sigaretta o altro ancora. Inoltre, per i fan de ***Il Grande Lebowsky***, in questo gioco potrete giocare con un **Jesus** molto simile a quello del film, con dei capelli neri raccolti, pizzetto, una camicia viola e un "gioco d'anca costante" – diteci come si fa a non amare questo gioco! –. Tutti i personaggi sono abbastanza "singolari" e ciò lo si può evincere dalle loro esilaranti linee di dialogo, rigorosamente prodotte con accenti inglesi veramente incomprensibili; sebbene tutte le linee testuali sono tradotte in italiano e i giocatori, per la maggior parte, possono ritrovarsi con una buona esperienza d'inglese ciò non basta per capire gli astrusi accenti che per altro sono parte dello humor delle *one-liner* qui prodotte. Insomma, per capire buona parte dell'umorismo delle linee di dialogo dei personaggi (e dei nemici) conviene allenare le vostre orecchie guardando un bel po' di puntate di ***Monty Python's Flying Circus***, per intenderci! Impossibile poi non notare la forte componente satirica del gioco che tende principalmente a ridicolizzare ed esagerare le mire politiche e la losca vita di alcuni personaggi politici del mondo attuale, supportati per altro da gente psicopatica come tutti i personaggi che useremo per "attuare" la politica di sicurezza di **Bunnylord** basata sulla forza bruta e il terrore (se questo gioco fosse stato ambientato in Italia sicuramente avremo potuto stilare qualche particolare analogia…).
Parlando invece del comparto sonoro, ***Not a Hero*** propone una colonna sonora che mischia molti generi prettamente elettronici, fra cui il **synthpop**, la **musica elettronica inglese** e la **chiptune**, ma ciò che fa da padrone è certamente la componente **dubstep**. Sebbene ci sia un richiamo

nostalgico nelle melodie, il gioco vuole proporre comunque qualcosa che tutti possano apprezzare e pertanto viene offerta una colonna sonora di tutto rispetto, fatta con bisunti **chip sonori** e con sintetizzatori moderni: ogni livello, ha un suo brano originale, perciò possiamo affermare che è stato fatto davvero un bel lavoro, anche perché i temi sono veramente graziosi.



Vota Bunnylord!

Ancora una volta i giochi proposti da **Devolver Digital** non si smentiscono e abbiamo di nuovo un piccolo capolavoro fra le mani. ***Not a Hero: Super Snazzy Edition*** è certamente un titolo da tenere in considerazione, specialmente in vista di qualche periodo di saldo in cui potremmo aggiudicarcelo per un prezzo ancora più basso di quello standard (12,99€). Questo insolito e, in parte, sconosciuto titolo potrà certamente regalare tantissime ore di sano divertimento a qualsiasi giocatore, specialmente quelli più abituati a vedere questo tipo di giochi in tre dimensioni, pur accettando la sua veste retrò e il suo humor pungente. Nonostante qualche lieve bug è sempre un vero peccato che questo titolo non si annoveri fra gli indie più gettonati del panorama recente; diamo a **Bunnylord** il rispetto che merita (o altrimenti ci manderà a casa uno dei suoi killer psicopatici!).

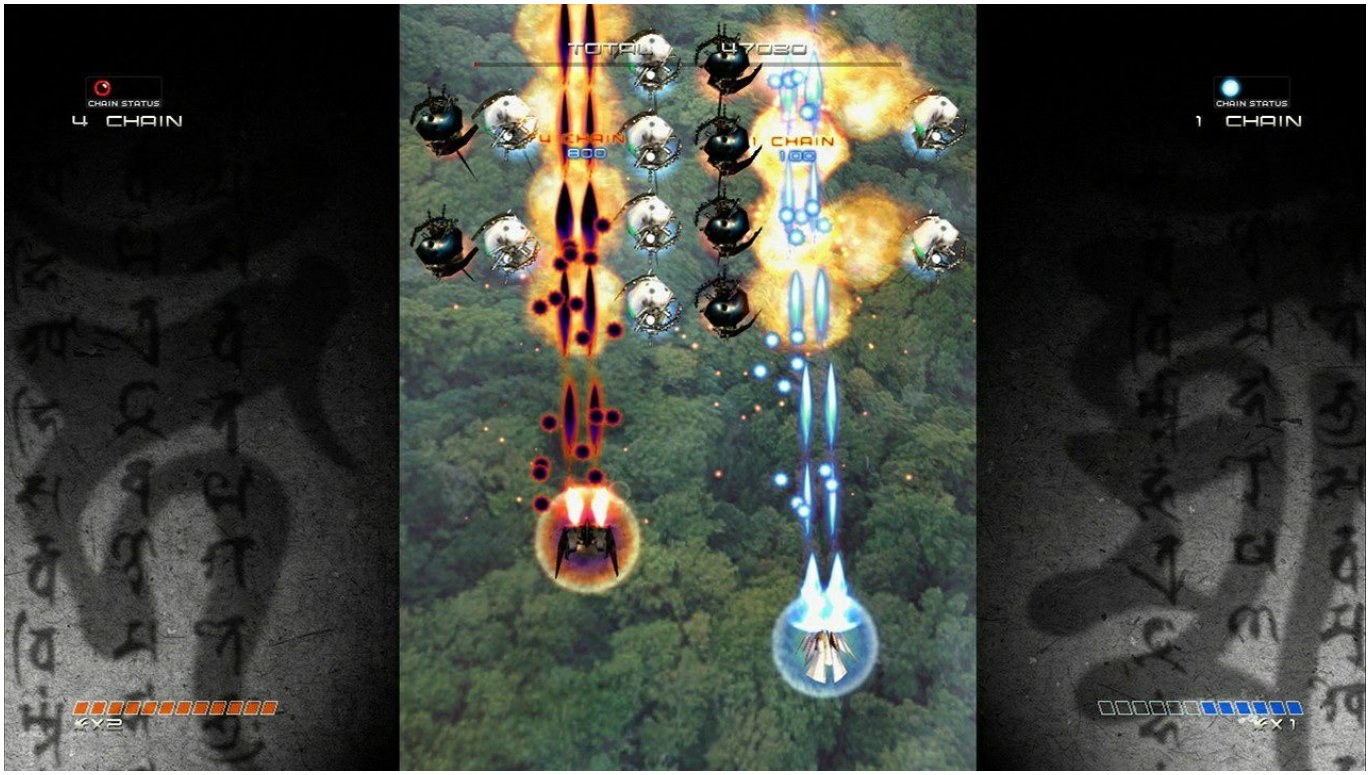
Ikaruga: la potenza proveniente da due energie

Boom! Kaboom! Spepepepeum! Quanto è bello provocare il caos a bordo di una navicella spaziale che svolazza a tutta birra nel cielo! Il genere **shoot 'em up** è un vero e proprio pilastro del gaming moderno, basti pensare a titoli come ***Space Invaders***, ***Galaga***, ***Xevious***, ***Gradius*** o ***R-Type*** per capire il peso di questa categoria nella storia del gaming. Col tempo, nonostante le uscite continue di ottimi shooter come ***Thunder Force V***, ***Einhänder*** o ***Darius Gaiden***, il genere è stato messo in disparte per giochi meno arcade e più focalizzati sulle storyline, ma oggi, grazie ai diversi **Shmup** indipendenti su **Steam** e **Nintendo Switch**, si sta assistendo a un vero e proprio revival di questo genere. Insieme ai nuovi titoli, come ***Super Hydorah***, ***Crimzon Clover WORLD IGNITION*** e i **bullet hell** di **Cave**, ci sono da tenere in considerazione tutti i classici riscoperti in questo periodo, primi fra tutti gli shooter di **Treasure**, considerati dagli appassionati i più raffinati del genere. Oggi su **Dusty Rooms**, per il suo **26esimo anniversario** dalla sua importante uscita su **Sega Dreamcast**, vi parleremo di ***Ikaruga***, uno shooter unico nel suo genere, considerato un must per coloro che vogliono esplorare questo genere videoludico e della sua importanza nella scena videoludica generale.

Radici e meccaniche

In pochi sanno che ***Ikaruga*** è in realtà un sequel spirituale di ***Radiant Silvergun***, altro fantastico shooter di **Treasure** uscito prima per arcade e poi per **Sega Saturn** (ove diventò un *cult classic* fra i suoi collezionisti). Il suo titolo in fase di progettazione era proprio ***Radiant Silvergun 2*** ma, con l'evolversi dello sviluppo, il gioco assunse sembianze quasi totalmente diverse nonostante mantenne alcune delle sue caratteristiche chiave: il mantenuto design generale, un rimando alla storia del suo prequel spirituale (che vedrete alla fine del gioco), l'assenza totale di power up e il suo sistema di combo basato sul distruggere i nemici di uno stesso colore. Quest'ultimo elemento fu la base per costruire l'intero sistema delle polarità di ***Ikaruga*** (ispirato in parte dal platform di **Treasure**, ***Silhouette Mirage***), caratteristica che lo fa spiccare all'interno del suo genere: a differenza di un qualsiasi **Shmup**, in cui un qualsiasi proiettile o laser è da evitare, qui ci è concesso assorbire i proiettili del colore della nostra nave, che possiamo cambiare con un tasto. I proiettili possono essere bianchi o neri e, quando li assorbiremo, la loro energia si immagazzinerà in una barra di energia (indipendentemente dal colore); quando vogliamo, possibilmente con la barra caricata al massimo, possiamo liberare questa energia per abbattere più nemici possibili con un colpo solo. Il titolo offre al giocatore due strategie per approcciare il suo unico gameplay: si può far fuoco ai nemici di polarità inversa per arrecare più danno, e dunque liberare le schermate più velocemente possibile, oppure possiamo far fuoco ai nemici della nostra stessa polarità per poi far sì che le navi, esplodendo, rilascino dei proiettili del loro colore per poi assorbirli e immagazzinarli nella nostra barra (e questo è il metodo preferito dai giocatori più ambiziosi). Capito tutto questo possiamo gettarci nella mischia e provare ad arrivare a fine gioco con… meno gettoni possibili!
La storia si cela fra il manuale e qualche frase durante il gameplay, esattamente superata la fase di ***dogfight*** iniziale (un termine per gli appassionati del genere che sta a indicare una sorta di pre-stage). Un tale **Tenro Horai**, dell'impero degli **Horai**, scopre un potere magico vicino a quello degli dei; consegnatolo alle genti della sua nazione, questi cominciano a razziare il mondo con quest'arma micidiale. Un gruppo di ribelli, noti come i **Tenkaku**, si oppongono all'impero cadendo però in rovina; un loro pilota chiamato **Shinra**, dopo aver provato, un'ultima offensiva solo contro l'impero viene purtroppo abbattuto e si schianta sull'isola di **Ikaruga**. Il luogo rimane fuori dal radar

dell'Impero e la gente che l'abitava viene esiliati dall'impero **Horai**. **Shinra** spiega così agli isolani che, pur essendo rimasto solo, era determinato a distruggere l'Impero e così gli abitanti dell'isola, credendo all'ardore delle sue parole (che probabilmente sono quelle che appaiono prima di partire per il primo stage, ovvero «I will not die until I achieve something. Even though the ideal is high, I never give in. Therefore, I never die with regrets»), gli mostrano la navicella in grado di sfruttare le debolezze delle armi dell'Impero, la **Ikaruga** (lo so, non avevano molta fantasia); **Shinra** parte così con la sua nuova arma, intento a ristabilire la pace una volta e per tutte. Se gli stage di questo gioco ci sembreranno troppo difficili da affrontare in solitaria, è possibile fare entrare un secondo giocatore che potrà pilotare un altro mezzo volante, simile all'**Ikaruga**, guidato da una pilota donna di nome **Kagari**.



Agire o non agire?

Per prima cosa, ***Ikaruga*** è uno dei giochi più importanti mai usciti per **Sega Dreamcast**: arrivato originariamente per arcade, il titolo di **Treasure** arrivò sulla console il **5 Settembre del 2002**, anno in cui la sua produzione era già stata fermata. È vero che dopo ***Ikaruga*** molti altri titoli su licenza **Sega** arrivarono su **Dreamcast** in Giappone, fino al 2007, anno dell'uscita del suo ultimo gioco ***Karous***, ma questo evento fu molto importante e segnante; nonostante le scarse vendite della console **Sega** e la sua annunciata interruzione di produzione, ***Ikaruga*** ricordò al mondo che **Dreamcast** aveva ancora molto da dire, e non con semplici giochini *homebrew* ma con capolavori degni di **PlayStation 2** e **Xbox** che, nel frattempo, l'avevano eclissata. Il titolo di **Treasure**, seppur prodotto in copie molto limitate per quei pochi utenti che non abbandonarono il sistema, iniettò nuova vita al **Dreamcast** e poco dopo si assistette all'uscita di altri titoli come ***Border Down***, ***Chaos Field*** e ***Under Defeat*** che, come ***Ikaruga***, erano stati programmati originariamente per il sistema arcade **Sega NAOMI** e che potevano trovare ancora il miglior riscontro casalingo sull'ormai defunta console. Il suo art-style, la sua particolarissima grafica, i suoi strani messaggi e la sua fantastica musica erano solamente esche per attrarre il giocatore e, una volta lì, si veniva assorbiti

da ***Ikaruga*** come un proiettile di polarità uguale sul gioco.
I prezzi per la versione **Dreamcast** e quella **Nintendo Gamecube**, che permise il suo primo rilascio internazionale, sono oggi abbastanza alti e, a meno che non si ami particolarmente il gioco, è meglio starne alla larga. Tuttavia, a oggi, ci sono diversi metodi per godersi ***Ikaruga*** senza spendere un capitale: tutte le versioni digitali, ovvero **Steam**, **Nintendo Switch**, **PlayStation 4** e persino **Xbox 360**, offrono una splendida grafica HD, dashboard online con i migliori punteggi e la possibilità di giocare con lo schermo in verticale, il vero modo per godersi questo shooter. Anche se è un titolo non adatto ai principianti, ***Ikaruga*** è una vera e propria pietra miliare del gaming moderno e degli shooter in generale, un titolo dalle semplici meccaniche in grado di mettere in difficoltà anche il più abile dei giocatori.

Ratchet & Clank: 15 anni e non sentirli

Sono trascorse un paio di settimane dalla **GDC (Game Developers Conference)**, quando il team **Insomniac**, salì sul palco per parlare dei **15 anni di storia**, di una delle loro IP più conosciute: ***Ratchet & Clank***. Ma gli interventi dello stesso team di sviluppo, sono stati tutt'altro che celebrativi per quanto riguarda la famosa saga.

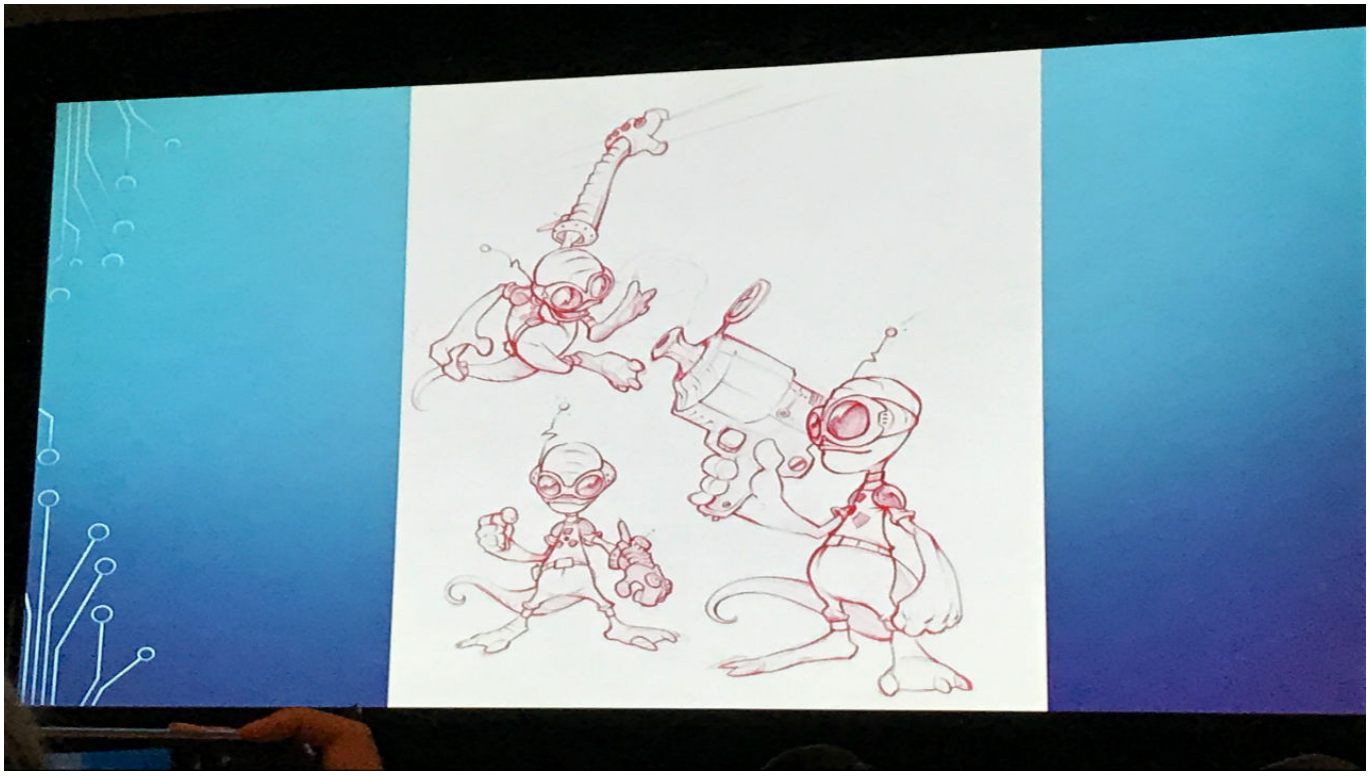
Il regista **Brian Allgier** dice:

> **«Protagonista del gioco, in principio, sarebbe dovuto essere una ragazza con un bastone, una sorta di mash-up tra *Zelda* e *Tomb Raider*, ma quest'idea purtroppo non era ben vista dal team, che avrebbe dovuto lavorare poi sul gioco. A quel punto Ted Price (Presidente di Insomniac) decise di troncare quel concept che era stato intitolato appunto "Ragazza col bastone". Era il 2001, Insomniac aveva 35 dipendenti che stavano lavorando al progetto e avevano bisogno di una nuova idea vincente. Il capo-ufficiale creativo, Brian Hasting, annotò una frase molto generica sulla lavagna degli appunti "un alieno, che gira tra i pianeti raccogliendo armi e gadget", il team accolse positivamente da subito la nuova proposta, era un idea semplice ma aveva funzionato.»**

Dopo aver cestinato un paio di concept, il team riesce a concretizzare finalmente i primi progetti di **Ratchet,** soprannominato **"Lombax"** da **Ted Price**, e del suo aiutante **Clank**. Inizialmente la squadra aveva pensato di metterne uno a capo dell'altro ma poi optarono per porli allo stesso livello. L'intenzione sin da subito, fù quella di creare qualcosa che fosse **un mix tra il poliziesco *Arma Letale* e i cartoni animati del sabato mattina**.
Durante la stesura del prototipo, il team non riuscì a far sì che la tecnologia **PS2** iniziale gestisse correttamente il gioco, per questo motivo quindi lavorò fianco a fianco con **Mark Cerny** per ottimizzare la tecnologia della console Sony, che una volta migliorata, permise finalmente a ***Ratchet & Clank*** di vedere la luce.

> **«Il primo gioco era innovativo e fatto bene – dice insomniac alla GDC – Ma era più un gioco di ruolo e le armi sembravano quasi opzionali. I due personaggi Ratchet e Clank non avevano moltà profondità, anche Ratchet stesso risultava essere borioso, sarcastico e non eccessivamente simpatico».**

Insomniac, decise di concentrarsi sul contorno, personaggi, armi e humor, a partire dal secondo capitolo, ***Fuoco a Volontà*** (2003). Quando successivamente arrivò anche il terzo, ***Up your arsenal*** (2004), fu un vero e proprio successo per il franchise. Finalmente ***Ratchet & Clank*** aveva una propria personalità ben definita: era un gioco in perfetto equilibrio tra un platform e uno shooter, che raccontava una vera storia d'amicizia, con un contorno di armi fantasiose e gadget intelligenti, arricchito dalla possibilità di esplorare i pianeti. Un gioco pieno di colori vivaci e umorismo.



Nel corso del **GDC**, Insomniac ha voluto sottolineare solamente dove e perché, il team ha deluso le aspettative dei propri fan. Dal terzo capitolo in poi, lo studio aveva evoluto con successo la serie da un "**platform con un carattere da sparatutto"**, a uno "**sparatutto con un carattere da platform"**.
Eppure, nonostante tutto, Insomniac stava iniziando a preoccuparsi sempre di più che i giorni del "**personaggio mascotte**" stavano per finire. Sentiva che era necessario cambiare qualcosa per mantenere la serie sull'onda del successo, il tutto racchiuso nelle parole di Brian Allgeier:.

> **«Adattati o muori, ascolta ciò che i giocatori vogliono, osserva le tendenze e amplifica ciò che contraddistingue il tuo gioco».**

Lo studio sentiva di aver raggiunto il vero successo con ***Up Your Arsenal***, ma la filosofia "adattati o muori" applicata da quel momento, avrebbe inevitabilmente portato a un "crollo". Per evitare che il franchise stancasse i fan infatti, il team di Insomniac, **ispirato dalla serie *Halo***, produsse, nel 2005 sempre per PS2, ***Ratchet: Deadlocked*** (conosciuto anche come ***Gladiator***). Era stato rimosso **Clank** dal nome («non è stato bello», ammette lo studio, che era pesantemente combattuto) e il gioco non includeva il popolare **Qwark**. Insomma, il titolo non aveva più tutte quelle caratteristiche che avevano reso un successo ***Ratchet & Clank*** e il risultato fu infatti, che ai fan non piacque, tanto che sia **Allgeier** che **TJ Fixman** (lo scrittore della serie), ammisero di aver commesso un grande errore allontanandosi da quella che era l'idea originale della serie, nello sviluppo di questa nuova veste di gioco non proprio azzeccata.

Insomniac, a quel punto, sapeva che in futuro avrebbe dovuto attenersi il più possibile al **DNA del gioco originale**, cosa che fece quando nel 2007, sviluppò il quinto capitolo della serie: ***Ratchet & Clank: Armi di Distruzione***, sui sistemi **PS3**. Fu una sfida ardua per il team, quella di effettuare un restyling completo passando da una generazione a un'altra, ma alla fine riuscì nel proprio intento, creando nuovamente quello che era per i fan il vero ***Ratchet & Clank*** di un tempo, ma questa volta con una veste del tutto rinnovata. Praticamente un successo, o quasi, poiché a molti fan non piacque

il finale, che vide **Clank** rapito dal **misterioso Zoni**. Così il team decise di dare qualcosa ai giocatori per rimediare, sviluppando un anno dopo un breve **DLC, chiamato *Alla ricerca del tesoro***, che mise una pezza al buco creato dalla precedente storia, introducendo anche diverse novità al gioco, come i dialoghi, i puzzle-game e altro.

Proprio perché non era un vero e proprio capitolo di ***Ratchet & Clank***, ***Alla Ricerca del Tesoro***, permise al team di osare sotto alcuni punti di vista tecnici, ma anche di dare un filo logico a quello che poi sarebbe stato il successivo, e ultimo capitolo, della serie, **che arrivò poi nel 2009 con *A Spasso nel Tempo***: un successo indiscusso sotto ogni punto di vista che vide, nel finale, anche **l'annientamento del super-cattivo Nefarious in una delle basi spaziali**.

L'epilogo della serie andò talmente bene che Sony pretese da Insomniac che si rimettesse a lavoro su un ulteriore capitolo della serie. Inizialmente cercarono di evitare questa forzatura narrativa che aveva visto il suo capolinea nell'ultimo gioco, **ma alla fine i fan e Sony ebbero la meglio**, convincendo Insomniac a rimettersi in carreggiata e pubblicare **nel 2011, *Ratchet & Clank: Tutti per Uno***, che costrinse anche TJ Fixman a modificare il finale della serie trovando un modo per non far sfuggire **Nefarious** al suo destino che sembrava essere stato già designato, e che, per volere di **Sony**, doveva essere presente nel nuovo titolo. Alla fine, ***Tutti per Uno*** risultò essere uno dei migliori spin-off della serie, ma purtroppo non ebbe il successo sperato. Successo che arrivò invece due anni dopo, **nel 2013**, con ***Nexus***, ultimo capitolo della serie, una storia breve ma ben sviluppata.

Da quel momento Insomniac e Sony avevano deciso di comune accordo di mettere da parte il franchise.

Almeno finché, **nel 2016**, non venne nuovamente tirato fuori da **Kevin Munroe e Jericca Cleland** che diressero per il grande schermo, ***Ratchet & Clank***: **film d'animazione basato sul gioco**, ma che si allontanò troppo dalla mitologia originale dell'IP per l'adattamento cinematografico.

Allgeier decise così di sfruttare la corrente e creare al contempo anche un nuovo titolo, **per PS4 questa volta: «Un gioco basato sul film basato sul gioco»**, dice scherzando. Proprio per aggirare il problema creatosi con il filo narrativo della pellicola cinematografica, **TJ Fixman** decise di affidare la narrazione a un personaggio improbabile e poco raccomandabile, **il capitano Qwark**, giustificando così alcune eventuali incongruenze narrative.
Il remake di ***Ratchet & Clank*** fù un vero e proprio successo, con numeri che non si vedevano dai tempi dei vecchi titoli su PS2.

Allgeier conclude:

> **«Dove la serie andrà a parare in futuro non è certo, ma una cosa lo è, "adattarsi o morire" è una opzione, ma allontanarsi da quello che è il DNA del gioco, è un errore. Abbiamo imparato tutto ciò che potevamo sulla chiave del successo di *Ratchet & Clank*, lo abbiamo migliorato e aggiornato. Adesso ci spingeremo verso l'ignoto!».**

Steam raggiunge i 17.6 milioni di utenti simultanei

Secondo una recente statistica di **SteamDB**, **Steam** ha raggiunto lo scorso sabato il traguardo di ben **17.6 milioni** di utenti simultanei soprattutto grazie all'affluenza generata da ***PlayerUnknown's Battlegrounds***, che ha visto impegnati il **43.15%** dei giocatori, con un picco di **2.940.359** giocatori su **6.813.617** attivi, generando ottime e positive notizie per **Bluehole**.

Microtransazioni di Star Wars Battlefront II bloccate da EA

Sono state bloccate le **microtransazioni** per ***Star Wars: Battlefront II***, come constatato da alcuni utenti e confermato da **EA.** Tutto ciò accade dopo molti giorni di indignazione da parte dei fan, i quali sostenevano che **EA** e **DICE** avessero implementato un sistema **multiplayer** che avrebbe agevolato chi usufruiva delle **microtransazioni**.

«Vi sentiamo forte e chiaro, quindi bloccheremo tutti gli acquisti in-game», così dichiara il general manager della **DICE Oskar Gabrielson**, «Ora impiegheremo più tempo per ascoltare, aggiustare, bilanciare e mettere a punto ogni cosa. Questo significa che l'opzione per comprare cristalli nel gioco è ora offline, e tutti i progressi saranno fatti attraverso il gameplay. La possibilità di comprarli verrà implementata solo quando avremo fatto dei cambiamenti al gioco. Condivideremo ulteriori dettagli in corso d'opera.»

Quindi le **microtransazioni** torneranno, ma in forma più gradevole ai fan.

Gabrielson ha aggiunto: «Il nostro obiettivo è quelli di creare il miglior gioco possibile per tutti voi – fan devoti e giocatori – ma ci avviciniamo alla data di lancio globale ed è chiaro che molti di voi ritengono ci siano ancora problemi nel progetto. Abbiamo sentito voci rigurdo svantaggi arrecati ai giocatori, e abbiamo temuto che questo potesse oscurare tutto quel che di buono è presente del gioco. Non è mai stata nostra intenzione. Ci dispiace non averlo fatto bene.»

Left Alive: nuovo trailer e primi screenshot

Square Enix ha rilasciato un altro trailer e primi screenshot del nuovo survival-action shooter, ***Left Alive*,** che arriverà su PS4 e PC nel 2018. Le immagini ci offrono un primo assaggio di personaggi e ambientazioni, un mondo decadente e cupo, permeato dalla guerra.

Svelato Left Alive, nuovo shooter di Square Enix

Square Enix Ltd. ha svelato oggi ***Left Alive***, nuovo action-shooter in arrivo nel 2018 su PS4 e Steam. Alla creazione del gioco stanno lavorando gli sviluppatori **Yoji Shinkawa** (già noto per essere il character designer di vari *Metal Gear*), **Toshifumi Nabeshima** (direttore della serie *Armored Core*) e **Takayuki Yanase** (che è stato mecha designer di titoli del calibro di *Ghost in the Shell: Arise*, *Xenoblade Chronicles X, Mobile Suit Gundam 00*).

Left Alive è stato presentato oggi con un **trailer** mostrato oggi alla conferenza stampa di PlayStation in Giappone. Ulteriori dettagli verranno svelati Alla fine di questa settimana al **Tokyo Game Show 2017**.

Agents of Mayhem

Ci troviamo in un periodo storico che sta segnando un netto divario nel settore videoludico, ci si discosta sempre più dalle correnti "**arcade**", soprattutto quando si parla di alcuni generi in particolare, a favore di una buona narrativa e del coinvolgimento emotivo del giocatore. Ne abbiamo avuto l'esempio con moltissimi giochi di recente uscita, soprattutto nel panorama indipendente, per citarne uno su tutti, ***Last Day of June***, gioco che punta chiaramente tutto sul peso della narrazione.

Agli antipodi, i ragazzi di **Volition** e **Deep Silver** rielaborano una "vecchia" ricetta, in parte già utilizzata in passato. Prendete un frullatore e buttateci dentro:

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

Ok! Adesso frullate tutto per bene e poi pigiate sulla ⊗ su "Nuova Partita" in ***Agents of Mayhem***!

Welcome to Seoul!

Tutto ha avuto inizio in una tranquilla e soleggiata giornata in quel di **Seoul**, quando d'un tratto dal cielo iniziarono a piovere strane capsule giganti – molto simili ad astronavi… o erano più astronavi simili a capsule? – contenenti centinaia di nemici in eso-tuta spaziale, chiamati **Legion**, armati fino ai denti, pronti a distruggere l'intera, ridente città. Ma ecco che, quando tutto sembra ormai perduto, 3 super agenti, **Hollywood, Fortune e HardTack**, si fiondano, da qualche parte su nel cielo, via per un condotto, che li farà precipitare sul luogo dello scontro atterrando "super-eroicamente" indenni. Questo scontro costringerà gli agguerriti nemici a rinchiudersi in una delle loro basi segrete e i nostri intrepidi eroi a scovarli.
Tutto questo verrà rappresentato con un simpatico cartoon che ci inizierà poi al tutorial del gioco. Tutorial che appare sin da subito semplice e divertente, proprio per l'anima arcade del gioco. Ci verranno illustrate le modalità di attacco per ognuno dei primi 3 personaggi che avremo a disposizione all'inizio del gioco, che fondamentalmente si riducono a: attacco semplice, attacco "melee" (corpo a corpo) o "dodge" (schivata). A queste vanno aggiunte le abilità speciali e le **abilità Mayhem** (davvero distruttive e variegate da personaggio a personaggio).

Prima una Panoramica

Come è ben chiaro sin dall'inizio, lo scopo del gioco è quello di eliminare da tutto il territorio la presenza dei **Legion**, quindi, una volta completato il tutorial, avremo finalmente accesso al nostro **Quartier Generale**, chiamato **ARK**. Lì verremo convocati da **Persephone**, la donna a capo dell'organizzazione, che ci farà il punto della situazione. All'interno della struttura, saranno presenti dei negozianti, grazie ai quali potremo potenziare il nostro equipaggiamento come anche il

QG stesso, poiché migliorando la presenza del **Mayhem** sul territorio, avremo accesso a nuove tecnologie che favoriranno la nostra squadra durante le missioni. Sarà possibile, inoltre, selezionare nuove missioni, contratti, sfide o reclutamenti, necessari, questi ultimi, per poter **reclutare gli altri 9 super agenti** del **Mayhem**.

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

Durante l'esplorazione, quasi sicuramente ci imbatteremo in qualche sanguinosa sparatoria con i nemici che infestano le strade della città. Per nostra fortuna, per favorire il nostro giro turistico, avremo a disposizione un'abilità comune a tutti gli agenti… **il triplo salto in alto!**
Grazie ai nostri salti – mirabolanti direi – riusciremo a muoverci agevolmente tra quasi tutti gli edifici del gioco, permettendoci, oltre che a sfuggire dai soldati dei **Legion**, anche di raccogliere alcuni dei forzieri nascosti sui tetti o dei fluttuanti frammenti di cristallo rossi. Raccogliendo **10 frammenti**, otterremo un **nucleo**, che ci servirà per l' apprendimento di una delle 3 capacità uniche di ogni agente **Mayhem**.

Le tre "S"

Salta, **S**para e **S**chiva! Questo è ***Agents of Mayhem***.

Il gameplay di ***AoM*** è molto intuitivo. Sin da subito si ha un gran feeling con il joypad e con tutte le abilità del nostro personaggio. É facile muoversi nel mondo di gioco, immediatamente vi ritroverete a saltare di palazzo in palazzo senza neanche rendervene conto. Lo stesso non può dirsi del sistema di guida delle vetture, risulta un po' legnoso e poco preciso, soprattutto nelle curve e l'uso del freno a mano, posso assicurarvi che non vi aiuterà così tanto.
Alcuni spunti da **GDR**, come il livellamento dei personaggi e dello stesso **Quartier Generale**, rendono questo titolo ancora più appetibile. L'acquisizione dei punti esperienza, ha un ruolo fondamentale nel gioco: bisognerà accumularne molta nelle missioni, per far salire di livello gli agenti, l'**ARK** e quindi progredire poi con altre nuove missioni che si sbloccheranno man mano.
Il sistema di combattimento è ben congegnato, difficilmente capiterà che possa non piacervi uno degli agenti. Sono tutti molto diversi tra loro, caratterizzati magistralmente, ognuno con uno stile di combattimento interessante e ben studiato. Come l'agente **Yeti**, un gigante sovietico, che avrà a disposizione un'arma spara ghiaccio potentissima, oppure **Kingpin**, un gangster di quartiere, che una volta assoldato da **Persephone**, la nostra affascinante capo-organizzazione, si avvarrà della potenza di una piccola mitragliatrice e di uno stereo, per stordire i nemici a suon di **rap** mentre li picchia selvaggiamente!

Che dire dei **Legion**? Sicuramente non saranno tantissimi, ma ci accontenteremo del fatto che siano davvero fighi. Non avranno una gran barra di energia ma fanno parecchio male, specialmente quando ci ritroveremo nel bel mezzo del fuoco incrociato. A volte, dopo una manciata di soldati

semplici, vedrete apparire una sorta di super-soldato duro a morire, all'eliminazione del quale riceveremo diverse ricompense e molti **PE** (punti esperienza).

Impressioni… di settembre

Pollice in su quindi per ***Agents of Mayhem***: lo si potrebbe definire un surrogato di svariati giochi, all'interno si notano chiari richiami ai ***Saints Row***, soprattutto agli ultimi capitoli della saga, ma anche alcuni spunti di ***Crackdown 1 e 2***, vecchia IP per Xbox e Xbox360, di cui si aspetta il sequel su **Xbox one**.
Graficamente il gioco è molto accattivante, bellissimi i modelli dei personaggi come anche l'intero environment, con stupendi colori vivaci e quell'accenno di **cel-shading** che ci sta su come la ciliegina sulla torta.
Di certo è uno di quei giochi che quando smetti di giocare, non vedi l'ora di poter ricominciare. Sono talmente tante le trame da poter seguire che non annoia mai, ti fa venir voglia di giocare per ore e ore. Stanco di proseguire per la trama principale? Bene allora svolgi i contratti, recluta nuovi agenti, completa le sfide e le attività o più semplicemente scendi in città ed esplorala in lungo e in largo!
Agents of Mayhem terrà i cacciatori di platino incollati allo schermo per molto… moltissimo tempo.

Data d'uscita per In The Name of the Tsar, DLC di Battlefield 1

Electronic Arts ha ufficializzato la data di uscita per la loro prossima espansione di *Battlefield 1*, *In The Name of the Tsar*: il DLC sarà disponibile dal **19 settembre** su PC, PlayStation 4 e Xbox One. I proprietari di *Battlefield 1 Premium Pass* potranno però averlo le mani sull'espansione già da martedì **5 settembre**.
In The Name of the Tsar aggiunge **sei nuove mappe**, nuove armi, veicoli nuovi, la nuova modalità "**Supply Drop**" e le nuove fazioni degli Ussari e l'esercito russo. Il DLC aggiungerà anche il supporto HDR su console e PC.

Annunciato ufficialmente Biomutant, svelata anche la Collector's Edition

Dopo che una rivista tedesca ha dedicato una pagina dedicata a *Biomutant*, creando molta attesa nei videogiocatori, ieri il gioco è stato ufficialmente annunciato.

THQ Nordic ha, da poche ore, confermato l'uscita di *Biomutant*, un nuovo **Action RPG** con

elementi **shooter** con una mappa **Open World**. Il protagonista sarà una volpe il cui aspetto e abilità potranno essere personalizzati facendo mutare geneticamente il protagonista o impiantandogli delle protesi bioniche.
Sono stati anche rivelati il costo e il contenuto della **Collector's Edition**, che avrà, oltre al gioco, anche la soundtrack, un'action figure raffigurante il protagonista e un poster in formato A1, tutto al costo di circa 119$.
Sul sito Amazon la data d'uscita è stata fissata per il **31 dicembre 2018**, ma quasi sicuramente sarà provvisoria: per adesso sappiamo per certo solamente che dovrebbe uscire nel 2018.