

Top 7: I peggiori porting della storia

Probabilmente diamo fin troppo per scontato, a volte, che un titolo che funziona perfettamente su una macchina debba avere gli stessi risultati su un'altra. Purtroppo molte volte non è così: i **porting**, spesso appaltati a terzi, risultano in vari casi mal gestiti, indispettendo l'utenza. Vediamo insieme i 7 peggiori risultati.

#7 Bayonetta (PS3)

Bayonetta fu un fulmine a ciel sereno, approdando su **Xbox 360**, in tutta la sua micidiale bellezza. Ma quando fu il turno della console **Sony**, le cose non andarono nel verso giusto: risoluzione non all'altezza della controparte Microsoft e problemi di frame rate impallidivano se confrontati con tempi di caricamento su PS3 così tanto lunghi che sarebbe stato possibile giocare un altro gioco al suo interno.

Il *porting*, affidato a **Nex Entertainment**, famosi per aver realizzato **Resident Evil: Code Veronica**, fu una scelta azzardata, e il risultato ha semplicemente confermato le aspettative.



#6 GTA IV (PC)

Ci sono videogiochi che ancora oggi faticano a dare il loro massimo. **GTA IV** è arrivato nel 2008 con tantissimi problemi, a cominciare da requisiti di sistema fin troppo elevati, *glitch* di varia natura, eccessivi problemi di frame rate, caricamenti biblici tanto altro.



#5 Rime (Switch)

Un pessimo *porting* fresco fresco per la neonata **Nintendo Switch**. Tutti pregustavamo l'uscita di un titolo che ben si sposava allo stile della "Grande N" ma, evidentemente, l'abbiamo dato un po' troppo per scontato. I problemi sono tanti, a cominciare da eccessivi cali di frame rate, bug e compenetrazioni, comandi che rispondono a targhe alterne e via dicendo. Probabilmente una delle più grosse delusioni del 2017.



#4 Dark Souls (PC)

From Software non è rinomata per la qualità dei suoi *porting* su personal computer e tutto ebbe inizio dal primo capitolo della celebre saga di **Miyazaki: Dark Souls**. Il titolo si presentò con una risoluzione bloccata a 720p e devastanti problemi di frame rate, risolti da una singola persona con una patch amatoriale di qualche Mb. Ancora oggi la software house, non sembra aver imparato la lezione.



#3 Resident EVIL 4 (PC)

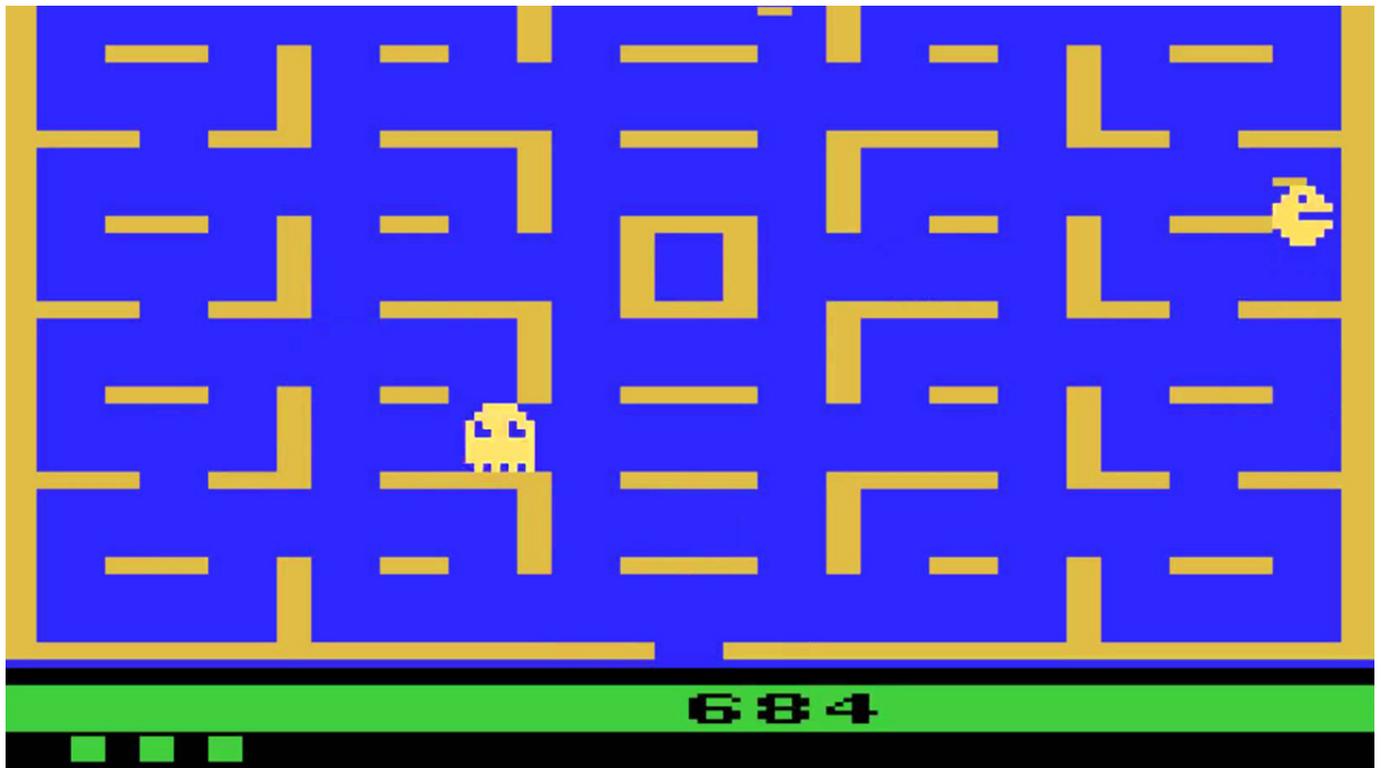
I giapponesi e i PC sono probabilmente la coppia peggio assortita al mondo. Un'altra vittima è stato il povero **Resident EVIL 4**, afflitto dai peggiori problemi del mondo, a partire dal rendering, e la fantasiosa gestione delle luci e delle ombre. Inoltre, mancava anche il supporto al mouse... questo sconosciuto. Proprio questo faceva *pendant* con controlli inutilmente complicati e alla quale **SourceNext**, che si occupa del *porting*, non seppe porre rimedio.



#2 Pac-Man (Atari 2600)

Stiamo probabilmente parlando di uno dei videogiochi più importanti della storia, famoso in tutto il globo e pietra miliare delle sale giochi, a partire dagli anni '80. Immaginate quindi l'euforia della popolazione alla notizia che questo titolo sarebbe stato giocabile comodamente a casa, grazie ad **Atari**.

Sei settimane. È bastato così poco tempo per rendere **Pac-Man** semplicemente un'altra cosa con cambiamenti grafici e di gameplay di certo peso come i fantasmi, presenti soltanto uno alla volta.



#1 Metal Gear Solid 2: Son of Liberty (PC)

Un'accozzaglia di scelte sbagliate e un inno alla negligenza. **MGS 2** lo conosciamo un po' tutti e c'è il serio rischio che si cada nella retorica. Fortunatamente in pochi l'hanno giocato su PC, assistendo a bug di un certo livello, da sembrare arte contemporanea fino alla ciliegina sulla torta: in **Metal Gear Solid 2** era presente un livello particolare, con sezioni sensibili alla pressione e ben gestite dal **Dualshock PlayStation 2**. Immaginate la situazione con una tastiera... ingiocabile. Il tutto per un peso complessivo di ben 7GB, in un mondo dove la normalità era di circa 1,5.

