

Join the Indie 2022: come Intel sta supportando 10 studi di sviluppo italiani a creare i loro videogiochi indipendenti

https://www.hwupgrade.it/i/n/jointheindie_720.jpg,



Giunto alla sua quarta edizione, Join the Indie permette alle piccole software house italiane di mettere in mostra le proprie creazioni e di raggiungere il pubblico dei videogiocatori

di [Rosario Grasso](#) pubblicata il **11 Giugno 2022**, alle **13:11** nel canale [Processori](#)

[Intel](#)

Join the Indie è un format creato da **Videogames Party Srl** per raccontare agli amanti di videogiochi gli sviluppatori italiani. È arrivato alla quarta edizione sempre in collaborazione con **INTEL** e quest'anno si svolge nelle giornate del 10 e dell'11 giugno dalle ore 15.00 alle ore 18.00.



La multinazionale dei processori supporta le giovani software house attraverso il programma [Intel Developer Program](#), attraverso il quale mette a disposizione la conoscenza dei team di sviluppo più esperti e delle software house che si occupano dei motori grafici. Inoltre, in occasione del Join the Indie 2022, gli sviluppatori hanno potuto utilizzare PC messi a disposizione da Intel per mostrare i loro giochi e i loro trailer.



Questi PC usano **processori Intel Core di dodicesima generazione** (nome in codice Alder Lake S-series e H-series), la prima famiglia di processori ottimizzati per l'edge con un'architettura ibrida che combina Performance-core ed Efficient-core grazie a Intel Thread Director. Con un massimo di 14 core e 20 thread, e dotati di grafica integrata Intel Iris Xe, i nuovi processori **P-series** funzionano a una potenza di base di 28 W e sono progettati per i laptop thin-and-light ad alte prestazioni, mentre i processori **U-series** funzionano a 9 a 15 W e hanno un fattore di forma ottimizzato per laptop thin-and-light. Questi processori mobile sono realizzati specificamente per offrire elevate prestazioni nei laptop

thin-and-light e per i dispositivi con fattori di forma avanzati che gli OEM presenteranno nel 2022, inclusi PC pieghevoli, 2-in-1, detachable e altri. La ciliegina sulla torta è rappresentata, invece, da **Intel Core i9-12900HK** che, con frequenze fino a 5 GHz, 14 core (6 P-core e 8 E-core) e 20 thread, Intel presenta come il processore mobile più potente al mondo.

Passando alle giovani software house presenti all'evento, **AnotheReality** ha mostrato il suo **Tennis League VR**, un gioco di realtà virtuale già pubblicato su Sidequest, la piattaforma demo di Oculus, e che arriverà nella versione completa nell'autunno 2022. AnotheReality nasce a Milano nel 2014 come studio di sviluppo videogiochi VR, per poi evolversi in società di consulenza nel 2016 grazie dall'intuizione dei tre soci, dalle competenze diversificate e complementari: Lorenzo Cappannari (CEO), Fabio Mosca (Chief Technology Officer) e Matteo Favarelli (Chief Operating Officer).



Cordens Interactive è invece al lavoro su **Vesper**, un'avventura visionaria e misteriosa ambientata in un mondo decadente colmo di trappole e di misteri da risolvere, dove le scelte del giocatore possono cambiare il futuro di un'intera razza. Vesper: Zero Light Edition è ora disponibile ora su PC e Nintendo Switch.

Jyamma Games, invece, punta sui cosiddetti soulslike, con un

progetto che si contraddistingue per la particolarità visiva e per tante linee di dialogo. Nasce così **Project Galileo**, un Souls-Like AA per pc e console, ambientato in una terra di fantasia che rispecchia le caratteristiche italiane attraverso richiami culturali e paesaggistici.

Temperia: Soul Of Majestic è un gioco di carte competitivo, veloce e strategico ispirato al Triple Triad del mitico capitolo FFVIII della leggendaria SquareSoft. □

Sviluppato da **Moonwolf Entertainment**, vede la sua particolarità nello stile di gioco totalmente a carte scoperte, oltre all'utilizzo di due mazzi in uno composto da 20 Creature e 20 Equipaggiamenti. Si giocherà quindi con cinque carte creatura fisse e 3 carte equipaggiamento che dopo l'utilizzo della singola equip se ne pescherà un'altra. In più la presenza di abilità delle creature, poteri elementali ed elementi sulla plancia di gioco da 9 spazi, darà al gioco stesso una variabilità continua. Entro questo mese arriva su PC, poi debutterà anche su mobile.

Una realtà dello sviluppo di videogiochi italiana che cresce sempre di più è poi **Nacon Studio Milan**, la quale nasce dal team indipendente **Lunar Great Wall Studios**, già responsabile di Another Sight. Nacon Studio Milan può oggi vantare un ufficio di 900 metri quadrati a Milano, con più di 50 persone nel team di sviluppo, ancora in espansione. Si occupa di sviluppo in parallelo di prodotti di generi diversi, dal racing (dopo aver realizzato **RiMS Racing**) al survival.

Reply Game Studios è al lavoro su **Soulstice**, un gioco d'azione chiaramente ispirato da Berserk e da Claymore. I giocatori devono controllare due personaggi: Briar si batte in mischia e scatena combo letali, mentre Lute domina il campo di battaglia con i suoi poteri ultraterreni. I giocatori possono sbloccare diverse armi, potenziarle e passare dall'una all'altra nel bel mezzo di una combo per infliggere danni extra ai nemici.

Di **Stormind Games** avrete con ogni probabilità sentito parlare dopo la realizzazione di Remothered, una saga di survival horror con grafica realistica. Ora, è al lavoro su un progetto decisamente differente, **Batora: Lost Heaven**, che sarà pubblicato da Team17 nell'autunno del 2022. Batora: Lost Haven è un action RPG story driven non lineare con setting interplanetario che combina caratteristiche hack & slash e twin-stick shooter.

Anche io mi sono meravigliato di veder partecipare al Join the Indie Marco Massarutto, co-fondatore di **Kunos Simulazioni**, la software house che cura Assetto Corsa e Assetto Corsa Competizione. Parliamo di simulazioni ormai di caratura internazionale, conosciutissime negli ambienti di nicchia di appassionati di giochi di guida, ma non solo. Massarutto ha rivelato che Kunos è al lavoro su **Assetto Corsa 2**, il quale presenterà parecchi elementi di differenziazione rispetto ai capitoli precedenti. Si tornerà a un **motore proprietario** (ACC è basato su Unreal Engine) con l'obiettivo di determinare una piattaforma consolidata su cui si lavorerà nel tempo (verosimilmente non ci sarà un ACC 3). Pur mantenendo il

rigore simulativo tipico dei prodotti Kunos, inoltre, Assetto Corsa 2 punterà a coinvolgerà una fetta di pubblico più ampia.

Dopo il grandissimo successo ottenuto con **Bud Spencer & Terence Hill – Slaps and Beans**, videogioco ufficiale dei due attori, **Trinity Team** è ora al lavoro su **The Darkest Tales** la cui uscita è prevista per luglio 2022, insieme al secondo capitolo di Slaps and Beans con uscita prevista a inizio 2023. The Darkest Tale è ancora un platform 2D ed è ispirato da Ori.

Infine, **34BigThings**, dopo l'enorme successo ottenuto con il primo capitolo, sta per rilasciare **Redout 2**. Ha dovuto posticipare leggermente la data di rilascio perché si è reso necessario rifinire alcuni elementi di gioco, ma Redout 2 è ora regolarmente previsto per il 16 giugno. Si tratta di un gioco di guida arcade in stile Wipeout che, rispetto al primo capitolo, presenterà controlli affinati e precisi, migliorie alla grafica, più spazio alle personalizzazioni, e molto altro ancora.

□

[Read More](#)