

[Commenti \(5\)](#)[Segui @NicoAzzolini](#)

In una fredda Milano, il giorno 15 febbraio, si è tenuta la presentazione alla stampa di **Anna Extended Edition**. Il team di sviluppo italiano [Dreampainters](#) ci accolti all'interno dello spazio Theca per parlarcene approfonditamente e per mostrarcene le succose novità.



Simone Tagliaferri (sx) e Alessandro Monopoli (dx) alla presentazione del gioco

L'avventura dalle tinte horror [Anna](#), pubblicata nel luglio 2012, ha ricevuto critiche contrastanti dalla stampa specializzata, ma è riuscita a vendere parecchio, ben al di là delle aspettative degli sviluppatori. La versione originale di **Anna** era stata creata quasi interamente nei week end come attività secondaria. Ora che il gioco ha ottenuto successo il team ha ben pensato di tornare al lavoro, questa volta full time, per andare a sistemare gli aspetti meno riusciti, arricchendo al contempo il tutto con una buona dose di contenuti aggiuntivi.

L'intero comparto grafico è stato rifinito e migliorato: il nuovo sistema d'illuminazione utilizzato riesce a donare molto bene un senso di profondità e dinamicità che mancava nell'edizione originale. Se già da un paio di screenshot il miglioramento era palese, la prova con mano non ha fatto altro che confermare questa sensazione.

Molti elementi presenti nello scenario sono stati migliorati sia dal punto di vista della modellazione che delle texture: la montagna che si può osservare all'esterno dell'edificio, prima una semplice immagine bidimensionale, è stata ad esempio sostituita con un modello tridimensionale. Oltre a questi già corposi aggiornamenti, tutti i disegni a mano e i dipinti sono stati rimpiazzati con delle nuove versioni, decisamente più credibili e ben realizzate.



Sempre per quanto riguarda il comparto tecnico, segnaliamo anche l'aggiunta di nuove tracce musicali d'effetto alla già ottima colonna sonora.

Uno degli aspetti più criticati di **Anna** è stata l'interfaccia, che in questa nuova versione è stata completamente rivista e migliorata, in particolare rispetto all'immediatezza. Interagire con il mondo di gioco e con l'inventario è ora molto più naturale e veloce.

Ad esempio, l'oggetto scelto dall'inventario rimane in selezione fino a quando non viene effettivamente utilizzato (o su indicazione dal giocatore), laddove prima era necessario aprire l'inventario ogni volta dopo ogni singolo tentativo di interazione.

Questa **Extended Edition** non è solamente una versione HD del gioco originale: la nuova versione comprenderà tantissimi nuovi contenuti, da nuovi enigmi a nuovi scenari di gioco. Importante anche l'aggiunta di cinque nuovi finali, più una decina di secondi bonus di clip ottenibili completando il gioco nel miglior modo possibile. Tra le novità, presenti anche nuovi personaggi, come ad esempio la Sposa.

Tra i nuovi membri del team assunti per migliorare **Anna** troviamo anche degli scrittori professionisti, che si sono occupati della stesura di numerosi testi che si potranno trovare all'interno del gioco in forma di libri. Mentre alcuni di questi saranno utili a procedere e a risolvere gli enigmi, altri serviranno solamente ad ampliare il lore di **Anna**.



Introdotta in-game anche un comodo diario nel quale vengono annotati automaticamente dal protagonista tutti gli elementi importanti e le vicende accadute, con tanto di disegni.

Insomma, da quello che abbiamo potuto vedere questa **Extended Edition** va a migliorare l'originale in ogni aspetto. Dopotutto, i numeri parlano chiaro: **Anna Extended Edition** occupa su disco più del doppio dell'originale, a dimostrare la quantità effettiva di contenuti aggiuntivi.

Il tutto sarà in vendita per i nuovi utenti con un leggero sovrapprezzo, mentre chi ha già la versione originale avrà a disposizione questa **Extended Edition** gratuitamente: aspettatevi quindi nelle prossime settimane un corposo aggiornamento.

Poiché il gioco è stato completamente rifatto, i salvataggi tra le due versioni non sono compatibili: esiste però un launcher iniziale che chiederà all'utente di volta in volta quale delle due edizioni avviare.

Durante la presentazione, gli sviluppatori hanno accennato vagamente ad una reale possibilità di vedere **Anna**

anche su altre piattaforme.



Aspettatevi a breve notizie ufficiali sulla release date definitiva: nel frattempo, potete tenere sott'occhio [il sito ufficiale](#) del gioco.



[Leggi i 5 commenti a questo articolo](#)

### Articoli correlati

1.



### [Anna: un diamante grezzo, ma che brilla di oscurità](#)

2.



### [Anna: un nuovo video parla del lato sonoro](#)