Pokémon GO ha aumentato gli incidenti stradali

Al lancio di ***Pokémon Go***, molte persone erano entusiaste e altre pensavano che il gioco potesse essere causa di distrazione in momenti importanti, come per esempio mentre si guida. Per evitare ciò, attraverso vari aggiornamenti vennero aggiunte delle segnalazioni di pericolo che cercavano di sensibilizzare l'utente. Successivamente venne anche aggiunta la funzione che non permetteva l'incontro dei pokemon se l'utente si stava muovendo troppo velocemente. Una ricerca, intitolata Morti a causa di *Pokemon GO*, condotta da due scienziati Americani, ha mostrato dei dati per cui il gioco sia la causa di molti incidenti. In Tippecanoe, Indiana, sono stati registrati circa 12.000 incidenti d'auto tra il 1° Marzo 2015 e il 30 Novembre 2016, di cui sembra colpevole il gioco poiché i vari incidenti sono avvenuti vicino i punti di **Pokéstop**. Oltre ciò, risultano anche 31 feriti e 2 morti, e circa 500.000 dollari di danni che potrebbero essere stati fatti a causa del gioco. Questi due scienziati hanno estrapolato dei dati lungo tutti gli Stati Uniti, ammontando a circa 145.632 incidenti, 29.370 feriti e 256 morti, così come dei danni tra i 2 e i 7.3 miliardi di dollari. Questi dati, però, non sono scientifici. La correlazione tra il numero di incidenti, comunque, dovrebbe essere un campanello di allarme. Non è sicuro che la causa sia *Pokémon Go*, ma negli ultimi mesi c'è stato un incremento degli incidenti che si potrebbero attribuire ad esso.

The correlation between the number of accidents is perhaps a stretch to pin beyond doubt on *Pokémon Go*, but particularly during those early months it sounds plausible that the game was responsible for at least some of the increase.

Resident Evil 7 ha raggiunto le 4 milioni di copie vendute

Resident Evil 7 ha raggiunto il target prefissato dalla **Capcom**, ovvero quello di 4 milioni di copie vendute. Il gioco è stato rilasciato il 24 Gennaio 2017 su PC, Xbox One e Ps4. L'obiettivo della Capcom era quello di raggiungere i 4 milioni di copie vendute prima della fine del proprio anno fiscale, il 31 Marzo 2017. Il sito ufficiale di Resident Evil 7 UK riporta dei dati molto interessanti in cui vengono mostrate 3.5 milioni di copie vendute e altre 2 milioni da vendere prima di Marzo 2018. Dopo tre giorni dal rilascio, Capcom ha annunciato la vendita di 3 milioni di copie e due settimane dopo vennero aggiunte alla lista altre 500.000 copie, per un totale di 3.5 milioni di copie vendute. A Maggio, Capcom ha annunciato di voler arrivare a 10 milioni di unità vendute. Con questi dati, *Resident Evil 7* sembra essere il sesto titolo più venduto del franchise, dopo ***Resident Evil 2***. In tutto, la saga di ***Resident Evil*** ha raggiunto le 78 milioni di unità vendute.

- ***Resident Evil 5*** – 9.5 milioni;
- ***Resident Evil 6*** – 8 milioni;
- ***Resident Evil 2*** – 4.96 milioni;
- ***Resident Evil 7*** – 4+ milioni;
- ***Resident Evil 3 Nemesis*** -3.5 milioni;

- ***Resident Evil*** – 2.75 milioni;
- ***Resident Evil: Operation Raccoon City*** -2.5 milioni;
- ***Resident Evil 5: Gold Edition*** – 2.3 milioni;
- ***Resident Evil 4*** – 2.3 milioni;
- ***Resident Evil Revelations 2*** – 2.2 milioni;
- ***Resident Evil 4 Wii Edition*** – 2 milioni;
- ***Resident Evil (HD Remastered)*** – 1.9 milioni;
- ***Resident Evil Revelations*** – 1.7 milioni;
- ***Resident Evil 4 (GameCube)*** – 1.6 milioni;
- ***Resident Evil Outbreak*** – 1.45 milioni;
- ***Resident Evil 0: HD Remaster*** – 1.4 milioni;
- ***Resident Evil Code: Veronica X*** – 1.4 milioni;
- ***Resident Evil (Game Cube)*** – 1.35 milioni;
- ***Resident Evil: The Umbrella Chronicles (Wii)*** – 1.3 milioni;
- ***Resident Evil 0 (GameCube)*** – 1.25 milioni;
- ***Resident Evil Director's Cut Dual Shock*** – 1.2 milioni;
- ***Resident Evil Code: Veronica (Dream Cast)*** – 1.14 milioni;
- ***Resident Evil Director's Cut*** – 1.13 milioni;
- ***Resident Evil 6 (PS4/Xbox one/DL)*** – 1.1 milioni.

Una Gold Edition del gioco, con tutti i contenuti aggiuntivi, verrà rilasciata come copia digitale il 12 Dicembre 2017 in Europa e Nord America e sarà possibile giocarla su PC, Xbox One e PS4. I restanti DLC, "**Hero**" e "**La fine di Zoe**" verranno rilasciati lo stesso giorno.

Vive Tracker di HTC aggiunge al VR sensazioni più realistiche

La realtà virtuale ha fatto passi da gigante ultimamente, soprattutto sul piano grafico e audio. L'arrivo di **Oculus Go** e di **Vive Tracker** migliorerà ulteriormente l'esperienza di gioco eliminando i fili che connettono i visori al pc, ma il realismo creato dalla realtà simulata viene intaccato a causa del bisogno di tenere in mano un controller per giocare. **Vive Tracker**, disponibile dal 17 Novembre 2017 per il pre-order, migliora l'esperienza di gioco rendendo la realtà virtuale molto più reale, rimpiazzando gli accessori di plastica con altri che possono simulare il peso e la sensazione di tenere in mano equipaggiamenti sportivi o di guerra. Con l'**Hyper Blaster** ci si avvicina di più alla sensazione di tenere in mano una vera arma, essendo questa una pistola che mira a replicarne l'aspetto e le caratteristiche fisiche, che ricorda in qualche modo la vecchia **NES Zapper** anche grazie al rumore che provoca il suo grilletto e al suo vistoso colore grigio e arancione. Il segnale che viene inviato durante l'utilizzo della pistola sembra non presentare alcun tipo di lag.

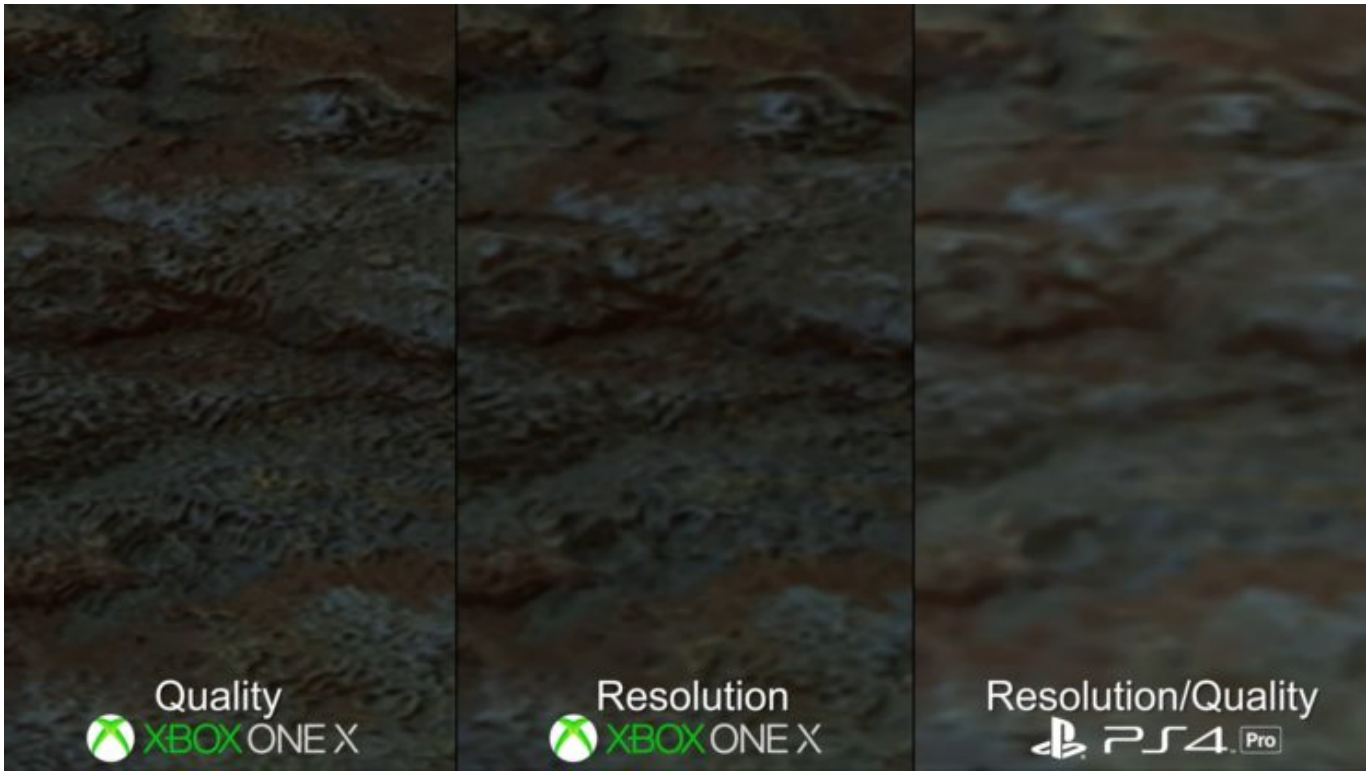
Per rendere il tutto più retrò, era possibile provare la pistola insieme al gioco ***Duck Season***, una versione aggiornata del vecchio gioco **Nintendo**: ***Duck Hunt***. Il gioco richiede ancora l'utilizzo di un controller della Vive nella mano non utilizzata, esigendo di tenere il controller con due mani come

se si stesse utilizzando davvero una pistola. Sfortunatamente, il titolo ha presentato problemi di sincronia con la pistola, causando ovvi problemi al gameplay. In ogni caso, l'esperienza generale sembra essere abbastanza buona e realistica. Oltre al gioco sparatutto, era possibile provare *Virtual Sports*, utilizzando una racchetta da tennis o da ping pong. Nonostante possano sembrare di plastica, i controller a forma di racchette presentano un peso abbastanza verosimile, creando delle difficoltà nella distinzione tra una racchetta vera o falsa.
Durante il gameplay, i giocatori si trovano coinvolti totalmente nel gioco tanto da sentirsi parte di una vera partita. Se per caso un giocatore "dimenticasse" di trovarsi all'interno di un gioco e provasse a posare il proprio equipaggiamento su una superficie virtuale (dove nella realtà non c'è niente), l'equipaggiamento sarebbe comunque abbastanza resistente da sopravvivere alla caduta. In ogni caso, HTC vuole aiutare l'identificazione del corpo umano all'interno della realtà virtuale utilizzando degli accessori che si mettono sulle braccia e sulle gambe così da poter simulare meglio i movimenti. Ogni set di **TrackStrap** verrà venduto con il gioco ***Redfoot Bluefoot Dancing***. Per un'esperienza full-immersion su alcuni giochi come ***Island 359*** bisogna aspettare Dicembre, mentre per altri giochi come ***Climbey***, ***Holodance*** e ***High Fidelity*** esiste già la compatibilità con questi accessori.

Il problema più grande per il Vive Tracker è la bassissima quantità di giochi compatibili al momento. Un mese dopo il lancio del dispositivo verranno aggiunti sei giochi compatibili con le armi da fuoco e altri sei giochi compatibili con le racchette. In ogni caso, HTC sta cercando di pubblicare altri cinque giochi prima della fine di Dicembre e altri 10 agli inizi del prossimo anno. I controller di base arriveranno a Dicembre e costeranno circa 100$, mentre i due pacchetti costeranno 150$ l'uno. I set di TrackStrap costeranno 25$ con il gioco di danza compreso, ma non includeranno gli altri controller.

La terra di mezzo: L'ombra della guerra mostra enormi differenze grafiche tra Ps4 e Xbox One X

Seppur la Xbox One X non sia stata ancora ufficialmente rilasciata cominciano a comparire sul web numerosi **face-off** tecnici che comparano le prestazioni delle due console di punta Microsoft e Sony, Xbox One X e PS4 Pro. Nel caso di ***"La terra di mezzo: L'ombra della guerra"***, sviluppato da **Monolith**, **Digital Foundry** ha rilasciato un video che mostra il gameplay del gioco sull'ultima versione della PS4 Pro e sulla Xbox One X della **Gamescom**. Si sono viste immense differenze sulla qualità grafica e nonostante ciò Monolith afferma che l'Xbox One X utilizzata non è ancora veramente completa, ma che potrà essere notevolmente migliorata.
In ogni caso, l'unica vera e propria differenza può essere trovata nella qualità delle texture, come potrete vedere nell'immagine qui sotto.



Stando a ciò che dice la Digital Foundry, le due opzioni che i giocatori possono scegliere sulla Xbox One X, ovvero qualità o risoluzione, portano alla stessa qualità delle texture. L'unica differenza è il filtraggio di tali, che è più basso con la scelta della risoluzione. Come ha detto **Bob Roberts** della Monolith all'**E3 2017**, scegliendo la risoluzione il gioco girerà a 2160p di default. Detto questo, la scelta tra qualità e risoluzione diventa abbastanza semplice. Scegliere la qualità, infatti, porta ad avere una migliore qualità del filtraggio texture e della qualità LOD. Attraverso questa opzione, il gioco girerà a 1980p, che è decisamente superiore ai 1620p della Ps4 Pro. Attivando la Dynamic Resolution, una delle opzioni assenti nella Ps4 Pro il gioco scalerà la propria risoluzione in base alla pesantezza delle scena. Selezionando la modalità "Quality" con il toggle Dynamic Resolution attivo la risoluzione oscillera dai 3360×1890 (che rimane sempre ben distante dal picco più basso di 1512p toccato dalla Ps4 Pro) fino ai 3840×2160 ovvero **4k** nativi, il tutto mantenendo le migliorie della modalità qualità. Questo gioco sembra essere quello che mostra più differenze grafiche tra Xbox One X e Ps4 Pro. La domanda è se altri sviluppatori saranno interessati ad esplorare le piene capacità hardware dell'Xbox One X o meno. La nuova console uscirà il 7 Novembre.

Il creatore di South Park parla di un possibile FPS dedicato al franchise

South Park non ha una grande storia nel mondo dei videogames. La serie animata esplode

veramente in ambito gaming con ***South Park: Il Bastone della verità***, e con ***South Park: Scontri di-retti*** in uscita proprio la prossima settimana. In una recente intervista con IGN, il co-creatore della serie **Matt Stone** si è espresso sul fatto che il genere RPG fosse quello che si adattava meglio per *South Park*.

> «Amo il modo in cui abbiamo creato *Scontri di-retti* e *Il Bastone della verità*, dove tutto il concetto dietro questi giochi è mostrato dal gioco stesso. Gli RPG si adattano benissimo alla scrittura. E' la miglior scelta possibile, per la serie.»

Ciò non significa, però, che i giochi riguardanti *South Park* saranno sempre degli RPG. A quanto pare, Stone ha un altro genere in mente.

> «Vorrei davvero creare un First-Person Shooter. Non sto scherzando. Qualcosa come un gioco in prima persona, utilizzando un sistema 3D che ti permetta di vedere i personaggi. Una parte di me amerebbe andare in giro per South Park. Io sono una specie di videogiocatore che ama i giochi in prima persona. Semplicemente, mi piace.»

La serie, però, ha avuto un precedente. Nel 1998, è stato rilasciato il primo gioco dedicato al franchise, ed era un FPS. Terribile. Magari chi ai tempi ha avuto modo di giocarlo su Nintendo 64 o Playstation potrà sentirne la nostalgia, ma non si può certo dire che abbia lasciato un ricordo nel tempo.

Fantasticando un po', un FPS di oggi non avrebbe nulla a che vedere con quello del passato. Il gioco sarebbe supervisionato direttamente da **Matt Stone** e **Trey Parker**, quindi aspettiamo con ansia nuove notizie.

Novità su Etrian Odyssey V e video unboxing della Launch Edition

Atlus USA ha caricato un video unboxing della **Launch Edition** di ***Etrian Odyssey V: Beyond the Myth***, e con esso ha annunciato i giorni in cui i giocatori potranno comprare i contenuti scaricabili del gioco.

La Launch Edition verrà distribuita solo in America, e conterrà:

- Un Artbook di 24 pagine.
- Un CD contenente 6 tracce del gioco.

- Una scatola speciale.

Chi prenoterà o comprerà il titolo al lancio in Europa invece riceverà il gioco e l'Artbook.

Un tema gratuito per il 3DS:
I possessori del gioco potranno scaricare un tema gratuito di Etrian Odyssey V.
Il tema è già disponibile in America, mentre in Europa uscirà al lancio del titolo.

Ecco il calendario d'uscita dei DLC:

17 Ottobre (Data di lancio del gioco):

- **New Explorers 1 ($1.99):** Uniforme scolastisca maschile;
- **New Explorers 2 ($1.99):** Uniforme scolastica femminile;
- **New Explorers 3 ($1.99):** Maglione femminile.

24 Ottobre:

- **New Explorers 4 ($1.99):** Etrian Odyssey 1 Protettore;
- **New Explorers 5 ($1.99):** Etrian Odyssey 1 Medico;
- **Wizardly Experience Quest ($1.99):** Aggiunge una nuova quest e un'accessorio che triplica l'esperienza ottenuta;
- **Wizardly Fortune Quest ($1.99):** Aggiunge una nuova quest e un'accessorio che aumenta del 100% la possibilità di ottenere oggetti dai nemici.

31 Ottobre:

- **New Explorers 6 ($1.99):** Etrian Odyssey 2 Artigliere;
- **FM Synth Arranged Sounds ($4.99):** Aggiunge una nuova funzione che permette di cambiare la musica del gioco dal menù.

Qui sotto il video dell'unboxing:

Persona 5

Parlando della saga di ***Persona***, molta gente avrebbe risposto: “Cos’è?” oppure, dopo aver guardato qualche gameplay, avrebbe detto “Ma è un gioco o un teen simulator?”. Con l’uscita di ***Persona 5*** la saga è stata rivoluzionata ancora una volta e ha avuto un successo enorme, venendo considerata addirittura come uno dei migliori giochi di ruolo giapponesi mai sviluppati. Per gli amanti della saga, l’uscita di *Persona 5* è stata molto attesa e nessuno è rimasto deluso date le diverse novità e la longevità del titolo. Per le persone al primo approccio alla saga, invece, questo gioco ha rappresentato una completa novità e una gigantesca sorpresa.
In *Persona 5* si dovranno curare le relazioni umane per poter diventare “più forti”, elemento che i vecchi giocatori conosceranno poiché hanno avuto modo di giocare ai capitoli precedenti, ma di cui non avevano idea i neofiti.
E per chi non ha ancora avuto modo di giocarlo e vuole saperne qualcosa in più, siete nel posto giusto. State attenti, o vi ruberemo il cuore.

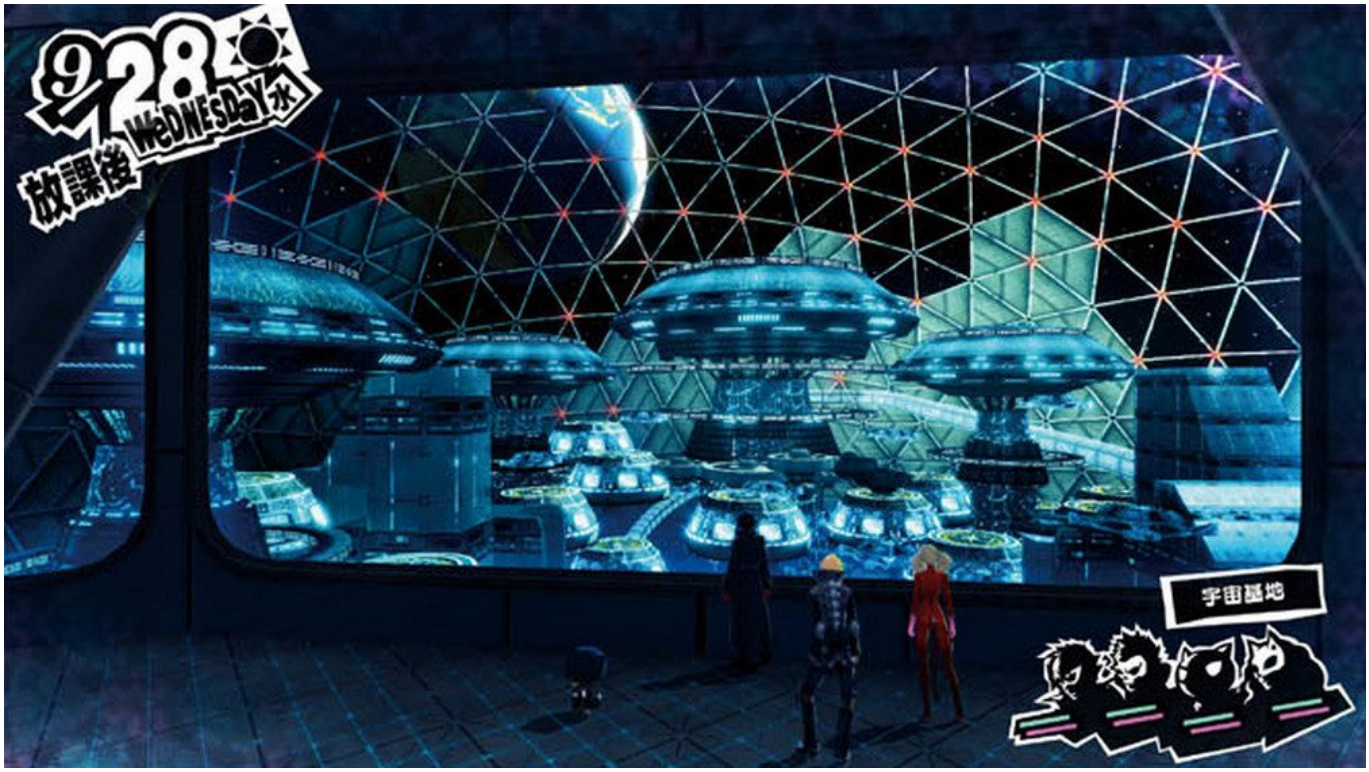
La storia

Persona 5 ha una storia intensa da raccontare. Il giocatore verrà catapultato sin da subito nell’azione (cosa non successa negli altri *Persona*), e tutto inizia in un casinò giapponese: una voce fuori campo guida la fuga di un ragazzo, chiamato **Joker**, colpevole di una serie di crimini che la

polizia stessa non riesce a spiegarsi. La sua fuga è vana, però, perché la polizia riesce a circondarlo e ad arrestarlo: l'interrogatorio non è di quelli canonici, ma duro, fatto di calci e vede il protagonista patire lancinanti dolori fisici, causati dalla polizia locale, e anche stordito da alcune "droghe" utilizzate per farlo confessare. Non c'è alcuna legge che possa salvare il ragazzo, se non quella del ricordo e della spiegazione, per raccontare cosa realmente sia accaduto in quel casinò e come sia stato possibile che un solo ragazzo abbia potuto "rubare un cuore". Inizia da qui l'enorme flashback di *Persona 5*, che ci proietta nelle strade di Shibuya alla scoperta del trascendentale potere che accompagna il nostro protagonista e i **Phantom Thieves**, un gruppo di ragazzi liceali che dovranno cambiare la società giapponese. Per chi pensa ancora che quella società sia splendida e magnifica come viene ritratta a volte dagli anime o da altri giochi, allora vi sbagliate di grosso. *Persona 5* proietta il giocatore all'interno della società giapponese, a Tokyo di preciso, in cui verranno messi in risalto i lati negativi dell'animo umano e della società. Le vicende del jRPG di **Atlus** sono intense ma ancor più sono raccontate costringendo il giocatore a mantenere il dubbio fino alla fine su quella che è la natura stessa dei personaggi: l'esempio più lampante è il segmento narrativo che coinvolge Kamoshida, un professore di educazione fisica ed istruttore di pallavolo che agisce nella scuola dei protagonisti che per le prime venti ore di gameplay circa che porterà a domandarsi la vera identità del reato. Il tutto è raccontato con un'immensità incredibile di linee di dialogo, tutte in inglese, e con una vena nipponica da visual novel. *Persona 5*, però, è questo: un mondo fatto di domande e di risposte non sempre date, di curiosità e della ricerca di una risposta che soddisfi l'uomo, dialoghi molto prolissi che spiegano la storia sotto tutti i punti di vista, dai protagonisti agli antagonisti, e anche dai personaggi neutrali. I vari segmenti narrativi di *Persona 5* sono questi, tutti necessari a risolvere dei casi cruciali per sovvertire l'inclinazione dei criminali e modificare il loro modus operandi, rubando loro il cuore. Un'esperienza che si divide in due grandi macrosezioni: la vita reale e la vita all'interno dei dungeon e del *Metaverse*.

La vita nel mondo reale

Per chi ha seguito la saga di Persona, non è stato difficile notare l'armoniosa combinazione tra gameplay riguardante la vita dei personaggi e gameplay di combattimento/esplorazione dei dungeon.
Parlando della "vita reale", si può incontrare subito un aspetto molto importante del gioco: i **social link**.
In verità questi non sono dati altro che dal "grado di amicizia" con i membri del proprio party (e non), ma servono anche a sbloccare delle abilità che aiuteranno sia fuori che dentro i dungeon. La vita sociale avviene dopo l'orario scolastico, ed è ambientata a **Shibuya** e in tutti i quartieri limitrofi, permettendo al personaggio di prendere delle metro per poter raggiungere i vari luoghi. Le attività sono svariate e si passa da una semplice passeggiata o chiacchierata con amici a degli allenamenti che aiutano ad aumentare le statistiche del personaggio, fino ad arrivare anche al **Metaverse**. Ma di quello parleremo dopo.
Il personaggio potrà aumentare le proprie statistiche o i social link, ma faranno così passare del tempo. C'è da stare molto attenti alle proprie scelte, poiché si può prendere parte a una sola attività per giornata e in molti giorni (o a differenza delle attività), la sera non potrete uscire, ma sarete costretti ad andare a dormire, e così passerà un giorno del gioco.
È possibile anche accettare degli "appuntamenti" tramite il cellulare. Dopo l'orario scolastico, infatti, arriveranno vari messaggi dai propri amici tramite cui si potrà decidere se passare del tempo con loro e far aumentare i social link.
L'immensità del possibile non fa altro che esaltare il dettaglio utilizzato da Atlus per la realizzazione di tutte le attività social. Il personaggio è costretto ad abitare nella soffitta del Leblanc, un café non frequentatissimo in un quartiere non del tutto ricco di elementi, dove dovrà adattarsi come meglio possibile: per potenziare, quindi, il fisico dovremo accontentarci di porre una sedia in corrispondenza delle travi del soffitto e fare un paio di trazioni alla sbarra. Dopo averlo fatto il primo giorno ci ritroveremo a terra in condizioni disastrose, con dolori lancinanti agli addominali, poi il secondo giorno riusciremo a stare in piedi, ma comunque distrutti, fino a quando il terzo giorno non riusciremo a tenerci eretti e apprezzare i nostri miglioramenti. Basterà poi, però, fermarsi un solo giorno per perdere la costanza e quindi i benefici sul breve termine del nostro allenamento. Tutte le altre attività al di fuori dell'allenamento, invece, andranno ad aumentare la stella delle nostre skill, dal coraggio allo charme, dall'intelligenza alla conoscenza e così via: per aumentarle bisognerà allenarsi in attività annesse, come per esempio leggere, esercitarsi nella creazione di nuovi oggetti e così via, dopodiché averle significherà poterle sfruttare in situazioni cruciali. Perché sono importanti tutte queste statistiche, allora?
Per poter sviluppare i **social link**, ovvio!
Nonostante sembrino una perdita di tempo, sono parte fondante del gioco. Per poterli sviluppare avremo bisogno quindi di alcune delle social skill del personaggio di un certo livello. Per esempio, per poter chiedere a una ragazza di uscire verrà richiesto un certo livello di charme, oppure per poter interagire ed aumentare certi social link avremo bisogno di un certo livello di ***Kindness***.
Un consiglio per tutti: nonostante a prima vista possa sembrare noioso, non ignorate i social link. Rendono il gioco più ricco di avvenimenti e avrete anche dei grossi benefici all'interno dei dungeon e dei combattimenti!



Nel cuore dei nemici

Quando non saremo impegnati nelle attività extra-scolastiche e quando non saremo a scuola, dovremo salvare il mondo nei panni dei **Phantom Thief**.
Dovremo entrare nei cuori degli antagonisti insieme a **Morgana**, un "gatto" che ci guiderà in tutte le nostre azioni e ci fornirà tutte le indicazioni necessarie per diventare il migliore dei ladri in gioco. Per non rendere il gioco monotono, a volte verremo interrotti da **Igor**, uno dei capisaldi della saga, onnipresente in tutti i capitoli, con la sua **Velvet Room**, all'interno della quale potrete gestire al meglio i nostri Persona. Inizierà così la spiegazione del battle system dinanzi al quale ci ritroveremo per cento ore e poco più. Ognuno dei nostri protagonisti ha un Persona sul quale fare affidamento: questi non sono altro che una rappresentazione della propria psiche e della propria vera identità, e combatteranno con delle abilità uniche al posto nostro. Il **battle system** è caratterizzato da una novità: il tasto "gun". Sarà possibile utilizzare un'arma secondaria (un'arma da fuoco, per la precisione) che avrà più possibilità di mettere a segno un colpo critico, ma ovviamente si hanno delle munizioni limitate. Ogni avversario ha delle debolezze come in tutti i jRPG, e pertanto starà a noi capire quale sia. Attaccare un nemico con un elemento al quale è sensibile ci permetterà di ottenere un turno bonus da utilizzare, così da poter eventualmente sferrare un altro colpo vincente o, in caso contrario, colpire un altro nemico. Questi, oltre a poter essere sconfitti, potranno ritrovarsi anche in una sorta di modalità Crisi, ossia in status Weak, che verrà rappresentato dalla loro reazione atterrita e sbigottita: nel caso in cui vengano atterrati tutti (tramite un colpo alle loro debolezze o un colpo critico), il sistema darà l'occasione di andare a discutere con loro. Questa fase di comunicazione è stata precedentemente utilizzata nella saga di ***Shin Megami Tensei***, ma non in quella di ***Persona***. Tramite ciò sarà possibile reclutare un nuovo Persona, chiedergli degli oggetti o dei soldi, oppure sferrare un "All-out attack", ovvero un attacco combinato che infliggerà ingenti danni a tutti i nemici. Ricordate però, colpire un nemico alle proprie debolezze o sferrare un colpo critico conferisce un turno bonus e atterra quel nemico, ma se attaccherete le debolezze del nemico atterrito infliggerete più danni, ma non avrete turni bonus. ***Persona 5***, insomma, è un titolo dal battle system estremamente complesso e profondo, che, se utilizzato bene, permetterà al giocatore di sfuggire alle occasioni peggiori.

Un’altra nuova feature del gameplay è la modalità “**stealth**” che permetterà al giocatore di sfuggire alla sicurezza e di fare un’imboscata al nemico, ottenendo così un turno in cui tutti i personaggi attaccheranno per primi. Nel caso in cui dovessimo essere colti di sorpresa, ci ritroveremo circondati e costretti a subire l’assalto nemico come prima mossa, complicando non poco l’esperienza di combattimento. L**‘Ambush**, pertanto, diventa un’altra mossa incredibilmente utile, oltre che terribilmente scenica e piacevole da vedere, soprattutto con l’urlo del protagonista: «**Show me your true form**». All’interno dei dungeon l’interazione è fondamentale non solo con gli avversari, ma anche con l’ambiente, per trovare la strada giusta, ma soprattutto per anticipare le mosse avversarie: inoltre avremo diverse casse del tesoro da aprire, comprese quelle chiuse con un lucchetto, che ci chiederanno di munirci di oggetti utili allo scassinamento, tutti da elaborare dalla scrivania nel mondo reale.
Il gioco ha anche delle missioni secondarie. In verità sono delle richieste in cui i protagonisti dovranno “cambiare il cuore” di alcune persone e per fare ciò dovranno entrare nel *Mementos*, un luogo suddiviso in piani. Più si scende, più forti sono i nemici. Il ***Mementos*** viene influenzato anche dall’atmosfera. Se per esempio piove, ci sarà la possibilità di trovare più nemici e soprattutto questi avranno una potenza maggiore. Per poter scendere in profondità, però, sarà obbligatorio andare avanti nella storia. Una cosa molto simpatica è dettata dal fatto di poter muoversi all’interno del *Mementos* in… macchina. Ma non una semplice macchina. Sarà **Morgana** a trasformarsi in un veicolo, permettendovi permetterà di guidarlo.

La Velvet Room

Come poteva mancare la **Velvet Room**?
Il famoso luogo gestito da Igor e dalle sue assistenti (sempre diverse nei vari giochi), questa volta vede due assistenti gemelle, **Caroline e Justine**. In questa stanza, nella quale sarete prigionieri ogni volta che lo desidererete, vi sarà permesso fondere i Persona per poterne creare di più forti, Igor vi chiederà di collezionare tutti i Persona possibili, così da poter sperimentare, creare e

conoscere tutto ciò che c'è bisogno di sapere sulla situazione di queste personificazioni dei sentimenti: da un lato potrebbe sembrare un'attività esclusivamente completistica, ma dall'altro è un aspetto fondamentale per la progressione in-game, perché ogni Persona ha il proprio livello, le proprie skill, la propria forza, le proprie stats, le proprie debolezze e i propri punti di forza, fattori fondamentali contro i boss o nell'esplorazione dei dungeon. La **combinazione** è un aspetto profondo, da gestire con attenzione, da amministrare e da valutare adeguatamente, perché a seconda del vostro livello potrete realizzare o meno un mash-up, così come le vostre statistiche e le vostre social skill vi permetteranno di avere un bonus sul Persona che avrete fuso. Due nuove attività possibili all'interno della Velvet Room sono quelle di un "sacrificio incerto" e di un "sacrificio per materiali".
La prima utilizza la connessione internet. È possibile scegliere un solo Persona per giorno e verrà "sacrificato" per ricevere in cambio un Persona diverso, ma non sarà possibile conoscere il risultato. Il Persona potrà essere più forte o più debole, o magari lo stesso.
La seconda, invece, sacrifica un Persona per poter avere un materiale.
Ciò che riceveremo, a differenza della prima novità, sarà visibile e decideremo quindi se lo scambio sarà conveniente o meno.

Conclusioni

Persona 5 ha ricevuto ottimi riscontri in tutto il mondo. E direi a buon ragione.
Da appassionato della saghe di *Persona* e *Shin Megami Tensei*, posso ritenermi più che soddisfatto di un titolo che tiene incollato il giocatore per oltre 100 ore senza annoiarlo e senza diventare mai monotono, con una storia molto coinvolgente e un reparto grafico e sonoro di un altissimo livello. Da amante di ***Persona 4*,** non so ancora quale tra i due mi sia piaciuto di più. La pecca di *Persona 5* è quella di rendere troppo semplice il level-up, e anche i boss extra risultano molto facili. L'unica "difficoltà" è data dalla lunghezza delle battaglie con i boss, che possono protrarsi anche oltre i 40

minuti. In ogni caso, il gioco risulta straordinario, non tradendo il livello di una saga in costante crescita.
Consiglio a tutti questo titolo, ma per poter godere pienamente di questa esperienza di gioco molto particolare, sarebbe meglio cominciare da *Persona 3* e giocare il titolo successivo, per finire poi con *Persona 5*. Sarà anche più soddisfacente vedere le differenze e tutti e tre i titoli metteranno in risalto aspetti diversi della società che prenderanno parte del cuore dei giocatori, spingendoli a riflettere.
Detto ciò, il titolo risulta estremamente godibile anche da chi non abbia giocato alcun capitolo della saga, e ogni utente che voglia un gioco dalla storia affatto banale, dal gameplay ben studiato e dall'ottima longevità non dovrebbe perdere questo piccolo gioiello di Atlus.

Da oggi è disponibile il pre-order della Xbox One X

Lawrence "Larry" Hryb, meglio conosciuto come **Major Nelson**, ha annunciato che da oggi sarà possibile pre-ordinare la **Xbox One X**.
È stato rivelato inoltre che è salita a quota 130 la quantità di titoli che verranno migliorati per la console. Tra essi sono inclusi giochi come ***The Witcher 3: Wild Hunt, Far Cry 5*** (non ancora rilasciato), ***L.A. Noire*** e anche ***Okami HD***. Questi giochi avranno uno speciale aggiornamento che permetterà di adattarli alle prestazioni avanzate della nuova console.
La data di uscita ufficiale per la Xbox One X è il **7 Novembre 2017**.

Gameplay di 15 minuti di Super Lucky's Tale

Mancano due mesi al lancio di ***Super Lucky's Tale*** ma già adesso possiamo vedere un gameplay di 15 minuti registrato durante il **GamesCom**.
Attraverso ambienti molto colorati e lo stile di gioco di un tradizionale 3D platform, il titolo sembra essere adatto a un pubblico composito, potendo attrarre i più grandi e più piccini.
Il gioco uscirà il **7 novembre 2017** su **Xbox One** e **Microsoft Windows**.

Il trailer di The Inpatient svela la data di uscita

Durante l'E3, **Supermassive Games** non ha rivelato un solo gioco per **Playstation VR**, ma due. È stato rilasciato infatti un nuovo trailer per ***The Inpatient***, prequel di *Until Dawn*, nel quale non vengono solo forniti alcuni dettagli della storia ma si rivela anche che il giocatore tornerà al Blackwood Sanatorium il **22 Novembre.**

Qui sotto potrete trovare il trailer: