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**.

Un giocatore ha costruito un robot per farmare crediti su Star Wars Battlefront 2

Esistono due modi per guadagnare i crediti necessari per poter acquisire ***loot crate*** in ***Star Wars Battlefront II***: Il primo consiste nel giocare duramente e ottenere più punti possibili. Il secondo modo risulta quello meno "lecito", ed è stato mostrato da un utente **reddit**, **Lowberg**, che ha costruito un robot che gioca al suo posto.

In realtà il robot non gioca realmente: semplicemente salta e muove il giocatore in ordine così da non farlo buttare fuori dalla partita dal sistema d'inattività.
Finché i crediti vengono dalla modalità arcade piuttosto che dal multiplayer, dubitiamo che molti giocatori potrebbero lamentarsi di questo metodo più o meno lecito.

Se costruire un robot è al di là delle vostre capacità, vi consigliamo di utilizzare le bande elastiche, così da ottenere un effetto simile.

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI4NTQlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjI0ODAlMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGOUNOcHphSmstcnMlMjIlMjBmcmFtZWJvcmRlciUzRCUyMjAlMjIlMjBnZXN0dXJlJTNEJTIybWVkaWElMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UlM0MlMkZpZnJhbWUlM0U=

Top 7: Le Migliori Soundtrack da Menù del nuovo millennio

Una delle cose a cui si fa poco caso è la soundtrack presente nel menù d'avvio di qualsiasi videogame. Come per la colonna sonora, la musica presente in questo frangente ha un'importanza cruciale in quanto ci introduce al contesto, presentandosi come "un biglietto da visita", in grado di darci immediatamente un'indicazione sulla qualità di un titolo. Ecco quindi le sette migliori tracce di questo inizio millennio.

#7 Jack Wall – Suicide Mission (Mass Effect 2)

Mass Effect 2, rispetto al capitolo d'esordio, rappresenta un deciso cambio di rotta sotto tanti punti di vista, anche nelle musiche. Le ambientazioni più cupe influiscono anche sulla *soundtrack*, che abbandona i temi idilliaci ed epici di *Mass Effect* per temi più drammatici e votati all'azione. ***Suicide Mission*** è il tema principale del gioco e il tema del finale, facendo la sua comparsa dal primo secondo della schermata start.
Si avverte subito la differenza con *Mass Effect* e sarà preludio di una delle avventure migliori di sempre. **Jack Wall**, per questo tema, si è ispirato a suoni cardine della fantascienza classica, mettendo assieme elementi musicali diversi tra loro, regalando brividi dalla prima schermata

#6 Michael McCann – Main Menu (Deus Ex Human

Revolution)

In uno dei migliori *reboot* degli ultimi anni, una delle eccellenze è il comparto sonoro, gestito dal compositore **Michael McCann**, che ha dato vita, oltre al tema citato, anche al tema principale del gioco, tra i migliori della storia dei videogiochi, ovvero ***Icarus***. Proprio ispirato a *Icarus* è il tema presente nel menù, anche se più dolce nei toni, con un misto di elettronica e orchestrale, leggero ed elegante, quasi come un dolce benvenuto, o un bentornato, al rientro a casa.

#5 Jesper Kyd – Ezio's Family (Assassin's Creed II)

Benché la saga di ***Assassin's Creed*** sia composta di alti e bassi, quello che è sempre stato di buon livello è il comparto sonoro, sia per il doppiaggio ed effetti sonori sia, ovviamente, per le musiche utilizzate. Scegliere tra i vari *AC* è stato difficile ma, alla fine, la risposta era scontata: ***Ezio's family*** è ormai diventata iconica, riconducibile immediatamente al brand e base su cui si sono ispirate la maggior parte delle soundtrack dei capitoli successivi. Il danese **Jesper Kyd** è riuscito a creare un tema che introduce subito l'ambientazione rinascimentale, con note suggestive e perfettamente integrate all'atmosfera del gioco.

https://www.youtube.com/watch?v=eZvhREeVTYo

#4 Main Theme (Transformers Fall Of Cybertron)

Viviamo in un'epoca in cui i film di Micheal Bay dedicati ai robottoni continuano a deludere; per cui, perché non recuperare i titoli **High Moon Studios**, veri e propri atti d'amore per i ***Transformers***?
Il menù che presenta il pianeta **Cybertron** devastato dall'ormai secolare guerra tra **Autobot** e **Decepticon** è accompagnato da un tema che definire epico è davvero riduttivo. Veniamo accolti da due boati "**Hans Zimmer School**" e una prima parte che è soltanto la miccia all'esplosione di energia ci apprestiamo a vedere. Lo scontro finale tra **Optimus Prime** e **Megatron** sarà accompagnato dallo stesso tema.

#3 EXILE feat Flo Rida – The Next Door/Indestructible (Street Fighter 4)

Diciamoci la verità, i picchiaduro sono ancora legati a soundtrack discendenti dai cabinati, cosa che riempie i vecchi appassionati di nostalgia, ma che rischia di far perdere *appeal* alle le nuove generazioni.
Proprio alla serie ***Street Fighter*** si devono cambiamenti, anche radicali, da questo punto di vista ed è col quarto capitolo che si raggiunge il picco: ***The next door*** / ***indestructible*** non è solo il tema della intro ma si fa sentire – eccome – anche nel menù. Proposta in due versioni, una giapponese mista ad inglese cantata dagli **Exile** e una versione statunitense, che vede presente anche la voce di **Florida**.
Il risultato è un tema energico, in pieno stile *Street Fighter*, in grado di mettere la carica a partire dalla selezione del personaggio.

#2 Cœur De Pirate – Aurora's Theme (Child of Light)

Nel sorprendente titolo **Ubisoft**, spicca tra le tante cose, la soundtrack, realizzata dalla canadese **Patrice Martin**, in arte ***Cœur de pirat***, una ragazza di soli 26 anni. Tutte le musiche sono bellissime, ma è il tema principale a spiccare, accogliendo il giocatore come un caldo abbraccio. Il tema, sufficientemente epico rispecchia esattamente cosa si percepisce dal gioco e dalla protagonista, la piccola grande **Aurora** che attraverso questa fiaba, affronterà mille difficoltà fino al lieto fine. Tante emozioni in una sola volta per un tema sofisticato e realizzato da una ragazza di talento.

#1 Nick Arundel – Batman Arkham City Main Theme (Batman Arkham City)

Hans Zimmer ci ha abituati piuttosto bene con la trilogia di Nolan, ma anche la serie videoludica,

per molti superiore alla controparte cinematografica, non è da meno. In ***Arkham Asylum*** non si ricordano musiche particolari, quel tema speciale che rimane in testa per giorni, cosa che trova rimedio nel sequel, dove avviene un decisivo boost per tutto il comparto audio. Il menù si apre con un tema epico, arrangiato alla perfezione e di natura orchestrale, che riempie di brividi e per un attimo ci immedesima nei panni del Cavaliere Oscuro.

Beamdog annuncia Neverwinter Nights: Enhanced Edition

Il **preorder** di ***Neverwinter Nights: Enhanced Edition*** sarà disponibile dal **21 novembre**, data alla quale verranno selezionati alcuni utenti che potranno provare l'esperienza in anteprima.

> **«*Neverwinter Nights* è stato un gioco unico, che rappresenta la vera essenza di *Dungeons & Dragons* che consente ai giocatori di costruire, condividere e agire come un Dungeon Master all'interno di esperienze uniche.»**

Dichiara **Trent Oster**, CEO di Beamdog.

Neverwinter Nights: Enhanced Edition unirà la tradizione di ***Forgotten Realms*** con nuove **feature**, come **shader rinnovati**, supporto per la **risoluzione 4K**, traduzioni in aggiornamento (anche in italiano) e bug fix richiesti dalla community. La remaster includerà tre degli originali moduli premium: ***Pirates of the Sword Coast, Infinite Dungeons e Wyvern Crown of Cormyr.***

Nuova modalità zombie per Rainbow Six Siege

È stato annunciato da Ubisoft il terzo anno di *Rainbow Six Siege*, che si svolgerà in quattro stagioni trimestrali a partire da gennaio 2018, come di consueto, e con due nuovi operativi e nuove mappe. Tuttavia ci sarà qualcosa di inusuale nel nuovo anno: un evento cooperativo chiamato ***Outbreak***. Sembra essere una modalità zombi, legata al tema del rischio biologico e di quarantena della Stagione 1, **Operazione Chimera**, che comprende due nuovi operatori specializzati in rischio biologico, di nazionalità Francese e Russa. Ubisoft Montreal dichiara che nel fine settimana si combatterà «contro qualcosa che potresti non aspettarti» in Outbreak, disponibile gratuitamente per tutti i giocatori di *Rainbow Six Siege.*

Abbiamo solo alcuni frammenti di informazioni sulle altre stagioni. La seconda stagione ci porterà in una nuova sede in Italia e includerà due nuovi operatori **GIS italiani**; La terza stagione includerà una rielaborazione completa di una mappa esistente (TBA) e includerà operatori di Scotland Yard (Regno Unito) e Delta Force (Stati Uniti); la Stagione 4 porterà in una nuova posizione in Marocco e includerà due operatori GIGR marocchini.

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUlMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGOHhfRW1IZ3NLY1klMjIlMjBmcmFtZWJvcmRlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UlM0MlMkZpZnJhbWUlM0U=

RiME

Un mondo aperto circoscritto in un’isola silenziosa, colori vivi e tanti puzzle da risolvere. Non è l’ennesimo epigone di ***Myst***, ma un titolo atto a portarci nella dimensione del sogno. ***RiME*** ci introduce infatti al suo mondo con un naufragio: l’avventura ha inizio da una spiaggia dalla quale il giovane protagonista si dirige verso una gigantesca torre che troneggia al centro dell’isola. Sarà l’inizio di un viaggio misterico, irto di pericoli e disseminato di simboli.

Il gameplay richiama fin dagli inizi certi lavori di **Fumito Ueda**, ***ICO*** su tutti: per andare avanti nel gioco dovremo arrampicarci, spostare oggetti, azionare leve, trovare giusti incastri e, in vari casi, giochi di ombre e luce. Inadatti a ogni combattimento, dovremo servirci di un combinato di logica e abilità per superare gli enigmi di un titolo che, pur non risultando eccessivamente astruso, ci metterà spesso alla prova.
RiME è un puzzle game d'avventura in terza persona che fa della narrazione icastica il proprio punto di forza: non sono presenti linee di dialogo, ma la storia si dipana chiara e potente nella sua studiata pentapartizione. Il lavoro di scrittura in questo senso è pregevole, costruito su metafore potenti e allegorie arcane che si adattano alle **5 fasi** della rappresentazione, chiaramente basate sulle note teorie della psichiatra **Elisabeth Kübler-Ross**.

Al centro della storia sta infatti l'attraversamento del dolore in ogni suo momento, e già sul piano visivo *RiME* restituisce ogni passaggio e transizione di questo processo: l'art style si adatta benissimo a queste variazioni, alternando il giorno e la notte come i chiaroscuri e le sfumature cromatiche in un'ambientazione che ricorda molto da vicino ***The Legend of Zelda: The WindWaker*** soprattutto negli ambienti aperti, con modelli in **cel-shading** nei quali si ritrovano le influenze artistiche più disparate, dai lavori di **Joaquín Sorolla** alla più prepotente presenza surrealista di **Salvador Dalì** e **Giorgio De Chirico**. Anche nei personaggi non mancano i richiami ad altre opere videoludiche, dalla figura rossa incappucciata di ***Journey*** (con il quale ***RiME*** condivide certe atmosfere rarefatte e trasognate, nonché il potente impianto sonoro) alle stesse ombre di chiara ispirazione uediana. Il rifacimento risulta armonico e mai pedissequo, tutto si innesta bene in un quadro che, seppur ricco di richiami, serba una sua propria identità autoriale.

Ma, se la forza visiva del titolo risalta fin dalle prime battute, a diventare preponderante nel corso del gioco in un crescendo lento e progressivo è proprio il comparto sonoro: il lavoro compositivo di **David García Díaz** veste letteralmente ogni scena di sonorità armoniche ed evocative, amplificando l'effetto onirico dell'opera con melodie di grande impatto emotivo. Il richiamo ai lavori di **Austin Wintory** (autore delle musiche di ***Journey*** e ***Abzû***) è lampante, ma la colonna sonora del compositore iberico è ricca di rimandi anche ad artisti al di fuori dell'ambito videoludico, da **Joe Hisaishi**, storico compositore di alcuni straordinari film di **Miyazaki**, i cui lavori hanno certamente influenzato anche l'impianto visivo di ***RiME***, a **Ludovico Einaudi**, di cui si ritrova un certo minimalismo emozionale. Brani come ***The King*** e ***Touching The Stars***, nelle loro scale discendenti, sono atti a sublimare le sequenze di gioco in più momenti, in un *climax* di meraviglia orchestrale che potrebbe consegnarli alla storia fra i grandi temi musicali videoludici.

RiME è un titolo figlio di una gestazione travagliata sia sul piano produttivo che distributivo e, se il porting su Nintendo Switch sembra non aver esordito nel migliore dei modi, la versione per **PS4** e **Xbox** non presenta invece eccessivi problemi, risultando godibile e ben giocabile. **Tequila Works** regala così al pubblico un poema di carattere allegorico, la cui poesia si dipana in un bellissimo intreccio di armonie sonore e meraviglia visiva che rende trascurabili i piccoli difetti tecnici e alcuni sporadici cali di frame rate. Il messaggio del titolo emerge potente, restituendo attraverso immagini suggestive e paesaggi sognanti una toccante metafora della perdita di ciò che è caro. Il viaggio di *RiME* è la storia di chi guarda nell'abisso fino a sprofondarvi, il racconto di una "cognizione del dolore" impervia e graduale che, alla fine di un viaggio attraverso le ombre di una notte senza fine, conduce sino alla catarsi di una nuova alba, nell'incessante ciclo circadiano dell'esistenza umana.
Con questo titolo imperfetto Tequila Works ha imbracciato una grande sfida uscendone egregiamente, regalando un videogame degno di essere ricordato e aggiungendo un tassello di poesia al grande mosaico della creatività contemporanea.

THQ Nordic acquisisce il 100% delle azioni di Experiment 101

In un recente comunicato stampa, è stato rivelato che **THQ Nordic** ha acquisito il 100% delle azioni di **Experiment 101** e, con esso, tutti i diritti del loro prossimo titolo, *Biomutant* che ora fa parte dell'immenso "portafoglio".

Per coloro che non hanno mai sentito parlare di questo titolo, ecco un piccolo recap: quest'ultimo è stato rivelato solo all'inizio di questa estate alla **Gamescom**. Si dice che il gioco abbia un sistema di

personalizzazione molto libero, un gameplay ARPG(gioco di ruolo d'azione) con una narrazione personalizzabile per la storia.

L'acquisizione di quest'ultimo viene gestita da **THQ Nordic**, con sede a Karlstad, in Svezia, mentre le attività quotidiane saranno gestite da **THQ Nordic GmbH**, con sede a Vienna, in Austria.

Biomutant sarà rilasciato su PC, PS4 e Xbox One nel 2018.

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)

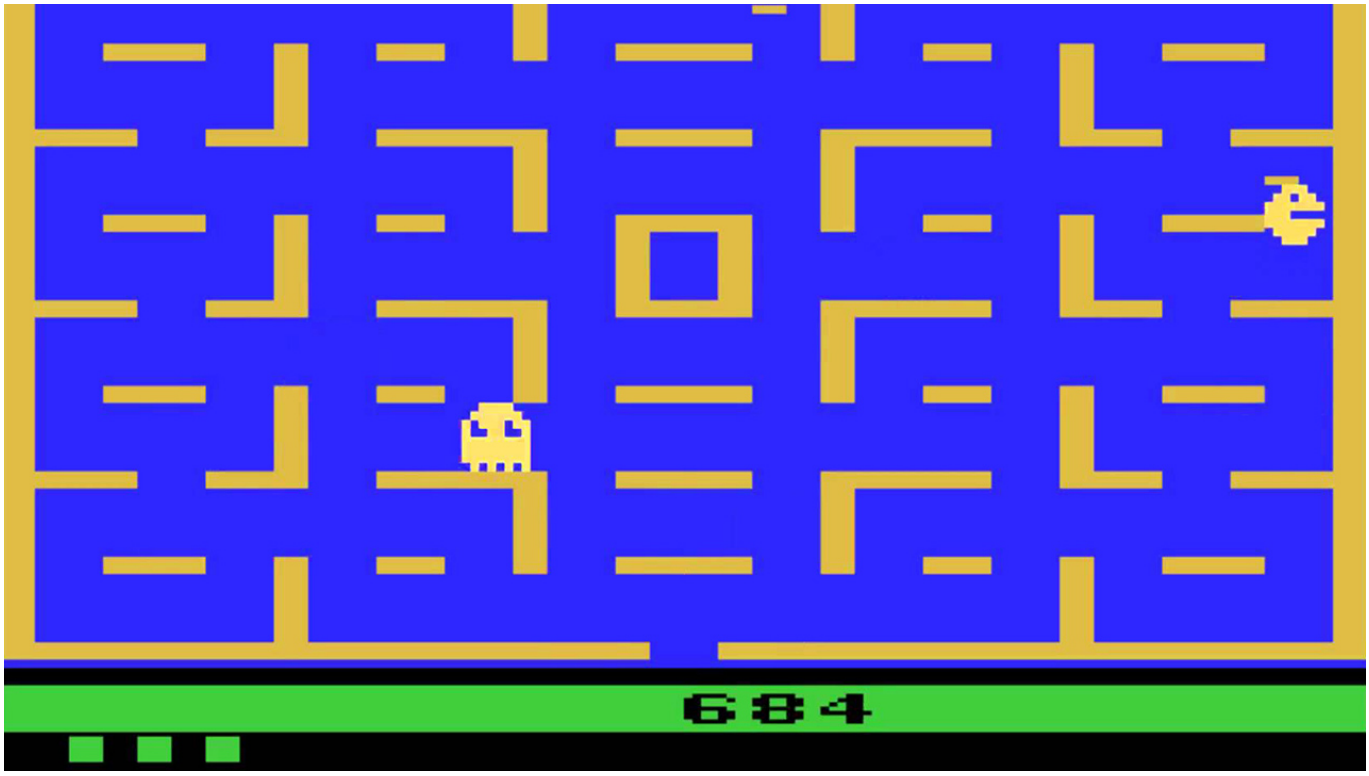
From Software non è rinomata per la qualità dei suoi *porting* su personal computer e tutto ebbe inizio dal primo capitolo della celebre saga di **Miyazaki**: ***Dark Souls***. Il titolo si presentò con una risoluzione bloccata a 720p e devastanti problemi di frame rate, risolti da una singola persona 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 **SourseNext**, che si occupo 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.

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.»

NVIDIA e i rumors sulla nuova generazione di GPU “Ampere”

Sul sito tedesco Heise.de è apparso quello che sembra essere il nome della prossima generazione di **GPU** di **Nvidia**. Pare infatti che l’architettura **GPU** che prenderà il posto della serie **Pascal** e che Nvidia intende presentare alla GTC 2018 per il settore gaming si chiamerà “**Ampere**“. Attualmente non sono disponibili dettagli, ma si vocifera che Nvidia salterà direttamente da Pascal ad Ampere, almeno per quanto riguarda la linea **GeForce**. Il sito afferma che la famiglia di schede grafiche **Ampere** succederà quella delle GeForce serie 10 basate sull’architettura Pascal.
Nvidia che nel **Q3 FY18**, ha registrato un fatturato record di **2,64 miliardi di dollari**, ha visto aumentare entrambi i mercati, Datacenter e Gaming, in maniera straordinaria, con il mercato del gaming con una crescita pari al **59%** e **19%** in più per quello dei datacenter. Questi risultati ci fanno capire che le GPU basate su Pascal stanno ancora andando forte mentre le GPU **Volta** hanno a loro volta dato una spinta al mercato Datacenter con un incremento dei guadagni di quasi 100 miliardi di dollari rispetto al primo trimestre dell’anno fiscale.
Quest’ultime stanno mostrando il loro potere facendosi strada in ogni azienda operante nel mercato del cloud computing come ad esempio **Amazon** e **Baidu**. Nvidia ha anche altri prodotti di punta oltre alle V100 basate su Tesla sviluppate attorno alle GPU Volta, come le schede **Xavier SOC** e **Drive Pegasus**, che ricoprono soluzioni a scheda video dedicata o in versione SOC.
Anche se questo rumor sembra dirci il contrario, la roadmap Nvidia ci dà le GPU Volta in versione GeForce e Quadro in uscito per l’inizio dell’anno prossimo.