Alienation

La **Housemarque** produce da anni titoli *twin-stick arcade* molto curati, e giochi stimolanti come ***Dead Nation*** e ***Resogun*** hanno avuto molto successo, ed è per questo che gli appassionati del genere non potevano che attendere con trepidazione la release di ***Alienation***.
Alienation non è solo un eccellente **shooter arcade***,* ma è un titolo nel quale gli elementi rpg sono gestiti in pieno stile Housemarque, ovvero in maniera eccelsa. Ora vi illustrerò perché, a mio parere, questo gioco dovrebbe essere considerato un ***must-have****.*

I cugini di X-com

Vorrei iniziare dal suo più grande difetto, che è la totale assenza di originalità. La Terra è attaccata dagli alieni, e voi fate parte di un'unità speciale che deve fare il lavoro sporco nel corso di una serie di missioni per respingere l'assedio extraterrestre. Abbiamo troppo spesso visto in altri giochi come X-COM questo tipo di storia ma, a differenza di quest'ultimo, qui la trama viene raccontata tramite **audiolog** e schermate di caricamento, tenendo sempre a una certa distanza il giocatore in termini di coinvolgimento. ***Alienation*** si gioca esclusivamente per il gusto della frenesia, ed era ovvio che la Housemarque concentrasse tutto sull'azione e gameplay.
In *Dead Nation* il meccanismo di gioco portava a un rilascio graduale di nuove armi, ma *Alienation* si basa più su un sistema rpg vecchio stampo; durante le missioni si può giocare da soli o in co-op, si ottiene più o meno bottino per sviluppare le proprie abilità attive e passive. Per la prima missione è possibile scegliere tra **tre classi**, ognuna caratterizzata dal proprio stile e albero d'abilità: lo **specialista biologico**, il **Sabotatore** e il **Tank**. i diversi stili di gioco forniscono più varietà nel gameplay, cosa che dà la possibilità di giocare la partita tre volte godendo ogni volta di un'esperienza diversa.

RPG: old, but gold

Lo **Specialista Biologico** possiede tutti i tipi di tecniche per aiutarlo nella lotta; l'abilità più importante è che questi può ricostituire la salute di tutta la squadra con la semplice pressione di un pulsante, e può anche avvelenare gli alieni o distruggerli con uno sciame di nanomacchine. Il **Sabotatore** ha una splendida abilità che gli permette di creare un attacco aereo devastante quando la squadra è circondata da nemici. Ultima, ma non meno importante, classe d'eccellenza è il **Tank**, utilissima per andare in prima linea. La sua abilità principale consiste nel creare uno scudo per tutta la squadra. Tutte le abilità hanno la possibilità di svilupparsi grazie ai punti che si ottengono "livellando".

Le **abilità passive** sono uguali per tutte le classi, ma sta a voi trovare maggiore efficienza nella distribuzione per ognuna. Il sistema offre la scelta di concentrarsi su un'abilità o operare un'equa spartizione tra le attive e le passive, dando la possibilità di rendere il personaggio più eclettico. Si tratta di un sistema RPG raffinato con un albero delle abilità non troppo profondo, ma che funziona bene.
Questo aspetto si riflette anche nelle **armi**: giocando le varie missioni, si guadagnano nuove armi e, più alto è il livello di difficoltà, migliori sono le ricompense. L'armamentario del gioco è piuttosto esteso, in quanto svaria tra SMG, lanciafiamme, vari fucili, lanciamissili e altro ancora. Queste armi possono essere equipaggiate con degli aggiornamenti alle statistiche che si trovano nel mondo di gioco. Ciò incentiva al proseguimento della storia e all'esplorazione dei livelli.

Procedurale che non stanca

Quando, più avanti nel gioco, si vorrà scegliere un livello di difficoltà più elevato, ci si potrà accorgere quanto le prime 15-20 ore di gioco possano essere servite come tutorial. I livelli già

incontrati non saranno mai gli stessi poiché la proceduralità creerà sempre diverse sotto missioni, alieni o ostacoli differenti: ciò porta i giocatori a dover fare molta pratica, non avendo la possibilità di attingere allo schema del livello “a memoria”. Esistono inoltre, tra le possibile missioni secondarie, la possibilità di affrontare mini boss, strutturati perfettamente come i mostri elite di ***Diablo 3,*** ognuno dei quali avrà degli status atti a fortificarli, ogni volta generati casualmente. Il contenuto ***metagame*** pare più sostanzioso rispetto al resto del gioco, fattore che regala una discreta longevità.

Frenesia senza confusione

Molto spesso si ci troverà a usare il **multiplayer co-op** (il **matchmaking** funziona perfettamente fortunatamente) poiché si ci renderà conto che il numero di nemici sorpassa nettamente la vostra potenza di fuoco. In ***Dead Nation*** accadeva a volte che l’azione risultasse un po’ caotica; *Alienation* consente numerose personalizzazioni sul personaggio, dal cambio di colore dell’armature o del laser, consentendo sempre di capire quale sia la posizione anche nei momenti di mischia. Riassumendo, il gameplay, le possibilità e le varietà supplementari nelle combinazioni sono sublimi, così come l’esperienza di gioco. Lo stesso si può dire per la qualità audio-video.

Niente è così soddisfacente nel gioco come eseguire un **attacco aereo di successo**, assistendo successivamente allo smembramento ben realizzato del gruppo di alieni appena massacrati. Ottimi **particellari** dipingono lo schermo regalando molta soddisfazione ai vostri occhi. Poi, naturalmente, c'è il suono, che si rende spesso protagonista del gioco: le armi hanno un suono forte e chiaro, come dovrebbe essere in tutti i titoli del genere. Non mancano neanche i colpi di classe, sul piano sonoro, come nel caso della ricarica della propria arma, della quale si può sentire il rumore attraverso l'altoparlante del proprio joypad. Gli effetti in termini di **grafica** e **audio** sono ben realizzati, senza tralasciare la colonna sonora, che si abbina perfettamente l'avventura.

Conclusioni

La Housemarque con ***Alienation*** ha ottenuto un ottimo risultato in termini di gioco. Un titolo che fornisce ore di divertimento, di cui si apprezza ogni secondo, soprattutto la dinamica di gameplay mentre si cercano ovunque orde di alieni e nuovi bottini per sviluppare il nostro personaggio.
L'azione e la giocabilità sono "ricercate", rendendo il tutto una gioia per l'esperienza. Aggiungete il fatto che difficilmente si trovano bug e difetti, lasciando l'esperienza sempre godibile sia in modalità solista che in co-op.
Concludendo, possiamo definire *Alienation* un **must** nel genere **sparatutto arcade twin-stick**, un titolo che mi sentirei di consigliare a tutti gli appassionati del genere.

Prey – Ottimo Direi

Dopo aver giocato e recensito il primo ***Prey***, datato 2006, abbiamo messo le mani su l'ultima fatica di **Bethesda** che, dopo abbandonato lo sviluppo di *Prey 2*, si è lanciata verso un totale *reboot* del *franchise*. Il nuovo ***Prey*** è un opera complessa e ricca di sfaccettature. Vediamo assieme quali sono i suoi pregi e i suoi difetti.

Total recall

Il mondo come lo conosciamo è fondamentalmente diverso: ci troviamo infatti in una **timeline** alternativa dove, nel 1963, J.F. Kennedy è riuscito a sfuggire all'attentato di Dallas e ad avviare così una massiccia corsa verso lo spazio. Per questo nel 2032, anno in cui sono ambientate le vicende raccontate nel gioco, siamo su **Talos I**, una gigantesca stazione spaziale in orbita intorno la Luna, dove le più grandi menti scientifiche sono riunite per portare l'umanità su un livello più alto. Talos I per certi versi potrebbe ricordarvi la **Rapture** di ***Bioshock*** e le somiglianze di certo non si fermano qui: *Prey* prende infatti spunto da diversi capolavori – videoludici e non – di genere fantascientifico ma, ciò nonostante, riesce a serbare una sua identità, creando una trama avvolgente, ben strutturata e ricca di colpi di scena da maestro.
Proprio la corsa allo spazio ha attirato l'attenzione dei **Typhon**, una razza aliena avanzata con in dote diversi poteri. Dal loro studio si arriverà alla creazione delle **Neuromod**, oggetti che permettono a chiunque di acquisire qualunque abilità, se sprovvista, e che ovviamente avranno un grosso peso all'interno del gioco. Ma qualcosa durante i test va storto, e Talos I diventerà vero e proprio palcoscenico della prima invasione aliena.
Toccherà a **Morgan Yu** trovare la soluzione al problema.
Nulla è ciò che sembra e proprio grazie alla sceneggiatura di **Chris Avellone**, famoso per aver contribuito alla creazione di ***Fallout 2*** e, soprattutto, di ***Planetscape: Torment*** (e al momento al lavoro su ***System Shock 3***), *Prey* diventerà un bellissimo concentrato di storie personali che si integreranno perfettamente al *plot* principale, come tanti pezzi di puzzle atti a regalare un finale appropriato a ogni percorso intrapreso. Proprio un punto forte del titolo – e non è cosa da poco – è il

coinvolgimento generale: tutto ciò che vediamo e sentiamo è in perfetta armonia e addirittura gli **audiolog** che, non solo hanno rilevanza ai fini narrativi, ma sono anche molto interessanti, veridici e intrecciati tra loro. È uno dei pochi titoli che spingono ad approfondire e soprattutto rigiocarlo visto, come detto, la presenza di finali multipli che non saranno mai banali.
Siamo abituati a **vedere** le scelte magari con un cambiamento di colore in una linea di dialogo o gesti ancora più palesi. Qui no, ed è proprio questo a conferire a *Prey* quel qualcosa in più dal punto di vista narrativo: siamo liberi, soggetti pensanti in grado di usufruire del libero arbitrio, al punto che anche elementi che potrebbero non sembrare importanti – magari inerenti al puro gameplay e al vostro stile di gioco – influenzeranno il corso della storia.

Chi e cosa sono io?

Prey è un titolo complesso sotto diversi aspetti, non solo per una trama stratificata, ma anche per un gameplay ben strutturato e che probabilmente avrà pochi rivali nel corso di quest'anno. Tutto è stato studiato nei minimi dettagli, a cominciare dal **level design**, tra i migliori visti negli ultimi anni, dove ogni ambiente è ricco di percorsi diversi, ricordando per certi versi i recenti ***Deus Ex***.
Possiamo dire che tutto ciò che troviamo in *Prey* può essere espresso in una sola parola: **libertà**.
Possiamo approcciare le situazioni come meglio vogliamo, decidere se essere elusivi o andare spediti verso l'obbiettivo, sfruttare l'ambiente per mimetizzarci, nasconderci o addirittura attaccare i nemici e tanto altro. Tutto ciò aumenta non poco il livello di immedesimazione, permettendo non solo di conformare ulteriormente il gameplay alla narrazione ma anche il nostro tipo di approccio, e soprattutto la nostra capacità d'adattamento. Come da titolo, infatti, saremo una costante **preda** dei **Typhon**, la razza aliena che sembra aver preso possesso di Talos I, diversi tra loro per tipologia e poteri a cominciare dai **Mimic**, che possono prendere le sembianze di qualunque oggetto poiché di massa simile. Questo significa che potenzialmente la maggior parte degli oggetti potrà attaccarci,

aumentando le possibilità di un attacco cardiaco per lo spavento. Come se non bastasse vi sono gli **Spettri,** Typhon che hanno preso possesso di esseri umani inconsapevoli, di diversa tipologia e con punti di forza e deboli ben precisi. È da qui che ha inizio la profondità del gameplay di *Prey:* ogni nemico è infatti scannerizzabile attraverso lo **Psicoscopio**, permettendoci non solo di studiare il nostro obbiettivo e, di conseguenza, di capire come approcciarlo, ma anche di sbloccare diversi poteri alieni che potremo apprendere grazie alle **Neuromod**, molto simili per funzione ai plasmidi di *Bioshock*.
Anche qui si apre un enorme ventaglio di possibilità: lo **schema dei poteri** è suddiviso in **sei sezioni**, dove i primi tre raffigurano poteri che potremmo definire **classici**, come la possibilità di spostare via via oggetti più pesanti, potenziare la salute, la tuta e così via. La parte più interessante riguarda però le **potenzialità aliene**, grazie alle quali potremo utilizzare i poteri dei nostri antagonisti: onde psichiche, vortici elettrici e di fuoco e addirittura prendere le sembianze di alcuni oggetti come fanno i Mimic. Sbloccare tutte le **abilità** in una sola **run** è praticamente impossibile, per cui servirà scegliere con attenzione quale **skill** sarà in grado di adattarsi al nostro stile di gioco.
Ma in *Prey* nemmeno il potenziamento del personaggio renderà le cose più facili: innanzitutto, più poteri dei Typhon utilizzeremo, maggiore sarà la probabilità che i sistemi di sicurezza di Talos I ci prendano di mira scambiandoci per per uno di loro. Sarà dunque indispensabile fare attenzione anche a questo aspetto, poiché il gioco non è per nulla semplice: poche munizioni, pochi medikit e nemici estremamente reattivi e cattivi scoraggiano un approccio alla ***Doom***, per cui bisognerà esplorare a fondo la stazione se si vuole sopravvivere. L'esplorazione è direttamente correlata al geniale **sistema di crafting**, perfettamente contestualizzato, che richiederà la raccolta di materiali diversi, il loro compattamento attraverso dispositivi di riciclo e infine il loro assemblaggio in un altro macchinario per poter creare ciò che serve, ma solo se prima abbiamo trovato gli appositi **schemi di realizzazione**.
Prey è dunque un **RPG** in tutto e per tutto, che prende il meglio dai capisaldi del genere e li mescola sapientemente in qualcosa di unico e completo sotto tutti i punti di vista, a parte le fasi incentrate sulle sparatorie: è proprio l'aspetto **shooting** il punto dolente del titolo, a volte macchinoso e impreciso e davvero frustrante in alcune situazioni. I movimenti non risultano fluidi e davanti a un nemico estremamente rapido usare i proiettili può diventare inutile. Ma come detto ci sono tante strade, e in una di queste è previsto l'utilizzo dell'arma iconica del gioco, il **Cannone Gloo**, un vero e proprio fucile spara-colla che ci sarà davvero utile in diverse situazioni, come quando dovremo immobilizzare temporaneamente i nemici, assorbire incendi e addirittura costruire muri o scale per arrivare in zone altrimenti inaccessibili. Insomma, quelli di **Arkane Studios** hanno veramente pensato a tutto e, se aggiungiamo il fatto che è possibile potenziare armi e torrette, riparare oggetti guasti e interagire con la maggior parte degli oggetti di scena, non immagino davvero quale lavoro migliore potremmo aspettarci per quest'anno in questa tipologia di titoli.

È bello ciò che piace

In mezzo a tutte queste vette d'eccellenza, la parte che fa meno strabuzzare gli occhi è il **comparto tecnico** che, pur utilizzando il **CryEngine**, fatica a regalare il cosiddetto "effetto wow". Nonostante la buona modellazione di oggetti, personaggi e scenari, tutto è un po' sporcato da *texture* e *shader* a volte a bassa risoluzione e luci ed ombre in qualche caso imprecise. Fortunatamente, il motore grafico – che ha fatto le gioie di **Crytek** – fa un buon lavoro sui particellari: fiamme, scintille, scariche elettriche e persino l'acqua sono ben rese mitigando così le sensazioni provenienti dallo schermo.
Ma a mitigare ancor di più, se non addirittura a far chiudere un occhio su alcune deficienze, è il **comparto artistico** che, prendendo spunto da quanto visto nei due ***Dishonored***, gode di un sapiente uso di filtri particolari e di colori che rendono il tutto simile a un dipinto a olio, cosa che aiuta molto a non focalizzarsi sui dettagli di minor valore. Proprio questa direzione artistica è in grado di regalarci scorci mozzafiato, grazie anche al miscuglio di elementi diversi, dall'**Art déco** al **Retrofuturismo** che, come in ***Bioshock***, rendono *Prey* un titolo memorabile per gli anni a venire.
Anche i nemici sono davvero ben realizzati e, se è vero che siamo fatti della stessa materia di cui sono fatti i sogni, i **Typhon** sono probabilmente fatti della stessa materia di cui sono fatti gli incubi: ombre in perenne movimento accompagnate da suoni sinistri che nel contesto risultano davvero suggestivi.
Un ulteriore elemento distintivo è poi il **comparto audio**: nel corso dell'avventura saremo per lo più accompagnati dai rumori all'interno della stazione spaziale con una bella distinzione tra le zone in assenza di gravità, quelle in cui è presente e lo spazio aperto. Tutto è **campionato** con dovizia, anche nella realizzazione dei suoni prodotti dai Typhon nelle loro varie connotazioni.
Ovviamente non mancano le musiche, soprattutto d'accompagnamento, in stile stile retrofuturistico con una punta di post-rock, perfette per introdurci in determinate sezioni o per enfatizzare i momenti più concitati. La colonna sonora è stata affidata a **Mick Gordon,** già compositore per

Bethesda delle OST di ***Doom*** e ***Wolfenstein: the new order***.
Anche il **doppiaggio**, infine, completamente in italiano – così come tutta la parte testuale – risulta ben realizzato, ben recitato e, soprattutto, studiato con le giuste tonalità nei momenti adatti. Questo fa la differenza soprattutto negli **audiolog**, davvero piacevoli da ascoltare e che soprattutto invogliano il giocatore ad approfondire non solo il *plot* principale, ma anche le storie personali dell'equipaggio di Talos I.

Commento finale

Prey è un titolo riuscito in quasi tutti i suoi aspetti: **Arkane Studios** è riuscita a trasportarci nei meandri di Talos I come se ci avesse portato al cinema a vedere un gran film di fantascienza. Titoli come ***Bioshock***, ***Half Life***, ***System Shock***, ***Total Recall***, ***Dishonored*** e tanti altri sono presenti in questo lavoro **Bethesda** amalgamato in modo sontuoso e che, come dicevamo, conserva una propria, forte identità.
Peccato solo per una fase di **shooting** poco accurata e per un **impianto tecnico** non all'altezza di altre produzioni tripla A, difetti che non minano comunque un'esperienza assolutamente positiva.
Questo *Prey* risulta forse un titolo meno "unico" dell'originale, ma è di certo un'avventura che difficilmente troverà concorrenti all'altezza tra quelli di quest'anno e che probabilmente sarà ricordato come uno dei migliori giochi di questa stagione.

Sony pronta a entrare nel mobile gaming

Sony sta per entrare nel mondo del mobile gaming e, per farlo, ha da poco istituito una nuova divisione incaricata: **ForwardWorks**. È la seconda volta che **Sony** tenta di entrare nel mondo mobile, dopo il primo, fallimentare tentativo di **PlayStation Mobile**.

Il quotidiano *The Independent* ha riferito che il compito della nuova divisione sarà quello di "**implementare nuovi servizi verso il mercato degli smartphone in continua espansione**."
Sony Computer Entertainment (che sarà conosciuta come **Sony Interactive Entertainment** dal 1 ° aprile) ha annunciato che **ForwardWorks** potrà utilizzare la proprietà intellettuale di **Playstation** nei suoi giochi per cellulare.
È stato dichiarato, inoltre, che i primi titoli **ForwardWorks** saranno rivolti agli utenti del Sol Levante. Se i risultati dovessero essere soddisfacenti, **Sony** estenderà il progetto al resto del mondo.
Questa nuova divisione sarà guidata da **Atsushi Morita**, attuale presidente di **SCE** in Giappone e Asia.
Che sia finalmente il momento giusto per aggredire questo mercato?

Tales from the Borderlands

Abbiamo approfittato dei titoli gratuiti del PS+di maggio per provare quello, a nostro parere, più interessante: ***Tales from the Borderlands,*** uno **spin-off** della famosa saga ***Borderlands*** prodotta

da **Gearbox Software** e pubblicata da **2K Games**. Questo capitolo si inserisce dunque al di fuori della saga ordinaria, ed è stato affidato a **Telltale Games**.
Pubblicato nel 2014, ***Tales from the Borderlands*** è un'avventura grafica a episodi – in totale se ne contano 5 – basati su una grafica cartoonesca che ricorda quella di altri due lavori di **Telltale**: ***The Walking Dead*** e ***The Wolf Among Us***.
La storia è ambientata sul pianeta **Pandora** e narra le vicende di **Rhys**, un impiegato alla **Hyperion**, e **Fiona**, un'abile truffatrice, il primo affiancato dal migliore amico, mentre la seconda dalla sorella, anch'essa ladra di professione.

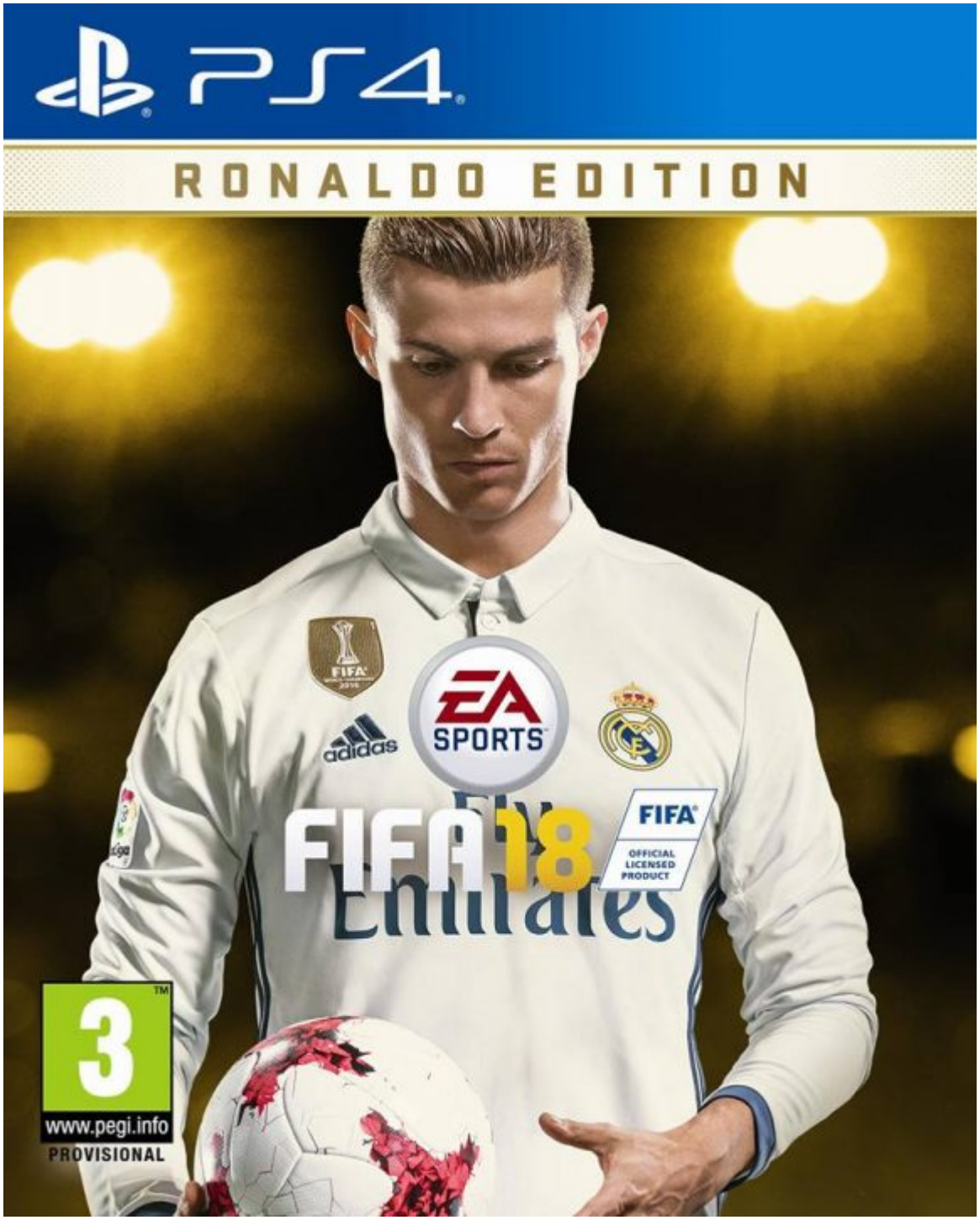
Il gioco comincia in *medias res:* i due protagonisti si ritrovano a raccontare le proprie gesta a uno sconosciuto che li ha catturati e legati e la storia si dipana in flashback, narrata proprio dai protagonisti.
Tutto inizia con **Rhys** che viene richiamato dalla propria nemesi – nonché capo della Hyperion – **Vasquez**. Durante il dialogo con Vasquez, Rhys scopre che sta per essere demansionato, ma viene interrotto da una chiamata: è qui che Rhys sente parlare di un'affare da 10 milioni di dollari che consiste nell'acquisto della **chiave di una cripta**. Per vendicarsi e far in modo di cacciare via il nuovo capo – il quale ha ucciso il precedente – **Rhys** e il suo amico **Vaughn** decidono di mandare all'aria i suoi affari.
La **storia** è raccontata con molta enfasi, grazie anche alla caratterizzazione dei personaggi e i loro caratteri in bella vista, dall'ego smisurato di **Jack il Bello** alla diffidenza delle due sorelle Fiona e Sasha. Alcuni dei personaggi provengono dalla saga principale: Jack il Bello, Loader Bot, Bassanova, il cacciatore della Cripta Zer0, Scooter e tanti altri che sono stati mutuati dai precedenti capitoli. Durante la nostra avventura dovremo fare attenzione **alle scelte che faremo**, perché i personaggi ne saranno condizionati e si comporteranno di conseguenza, ricordandosi di alcune scelte fatte, frasi dette o segreti tenuti nascosti.
Il **gioco** è accompagnato da una **soundtrack** di rango – che comprende pezzi del calibro di *Kiss the Sky* dei Shawn Lee's Ping Pong Orchestra insieme a Nino Mochella o *Busy Earnin'* dei Jungle – sulla quale si pone l'accento durante le molte cinematiche presenti e che a sua volta valorizza le sequenze

a cui fa da sottofondo.
La **grafica**, come detto prima, si avvale di uno stile fortemente **cartoonesco** e, accompagnata dalla narrazione sempre incalzante, non risulta affatto male. **Telltale** ha sfornato altri due titoli, utilizzando lo stesso **motore grafico** un po' datato, ma ancora utile.
Tales form the Borderlands è un gioco che diverte non poco, con una narrazione ben strutturata e con dialoghi molto coinvolgenti e allo stesso tempo ironici. Essendo uno **spin-off**, non è necessario giocare ai titoli della saga principale: cosa aspettate?

Presentato FIFA 18

Come annunciato ieri, oggi è stato il giorno del *reveal* di **FIFA 18**, titolo calcistico **Electronic Arts**, ormai con una storia trentennale.
Il focus principale è su **Cristiano Ronaldo**, protagonista della stagione stellare del Real Madrid, che sarà il testimonial del titolo, oltre ad aver dato un grosso aiuto agli sviluppatori, in uno studio mobile **EA Motion Capture** a Madrid, per introdurre le novità che vedremo il 10 giugno, in una presentazione ancor più corposa.
Nonostante il cambio di partnership, passata da Xbox a Sony, su entrambe le console saranno disponibili diversi pacchetti come **FIFA Ultimate Team Icons** che aggiunge i calciatori che più hanno fatto la storia oltre all'accesso anticipato per chi preordinerà il gioco.
Infine, giungono notizie anche sulla versione per **Nintendo Switch**, la quale sarà sviluppata da **EA Vancouver**, avrà caratteristiche esclusive ma non si avvarrà del **Frostbite Engine** per limitazioni hardware, dunque sarà alla pari delle versioni **PS3** e **Xbox 360** che fanno il loro ritorno in campo.
Ufficializzata anche la data di uscita: **29 Settembre** in tutto il mondo su Xbox One, Playstation 4, Nintendo Switch e PC.

Dunque attendiamo l'EA Play, la conferenza pre-E3 organizzata da Electronic Arts – il 10 giugno alle 21:00 ora italiana – per scoprire ulteriori novità.



Playstation 5 monterà una GPU dedicata

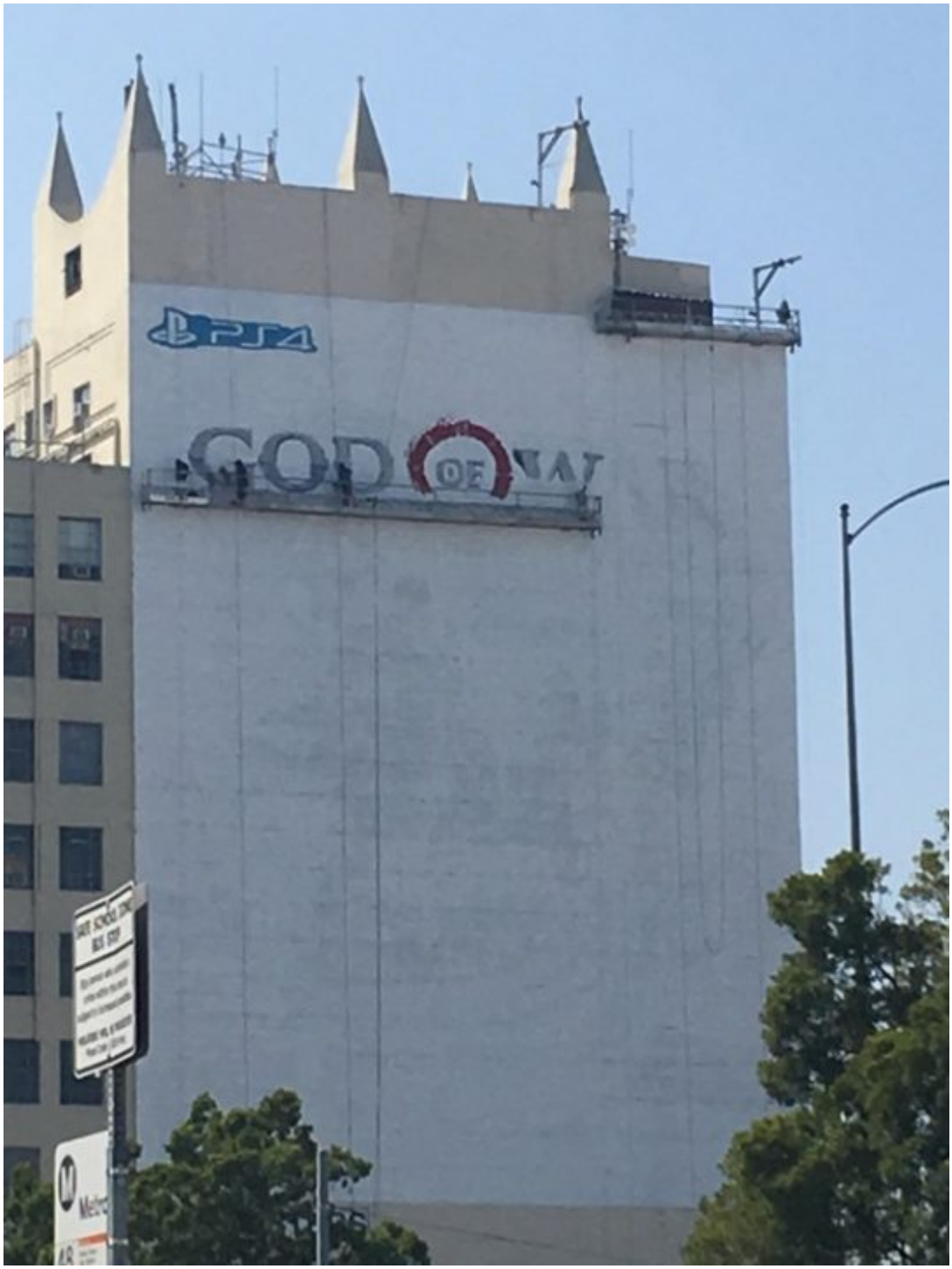
Il portale Tweak Town ha fatto trapelare un rumor, tramite il redattore **Anthony Garreffa**, secondo il quale la prossima console Sony monterà una **GPU** dedicata e non più una **APU** (soluzione che integra CPU e GPU).
Il redattore dice di avere avuto questa informazione tramite un membro non specificato di **Sony,** si tratta ovviamente soltanto di un rumor, nulla è stato confermato da parte di **Sony.**

In arrivo FIFA18

Dopo la presentazione di ***Pro Evolution Soccer 2018***, domani toccherà al titolo **Electronic Arts** mostrare le sue novità.
Il primo trailer sarà pubblicato direttamente sul canale **YouTube** dedicato, accompagnato da un comunicato che elencherà le principali novità del titolo già al suo secondo anno di utilizzo del motore grafico **Frostbite Engine**.
Nonostante alla presentazione manchino ancora alcune ore sappiamo già qualcosa: grazie all'esperienza maturata con ***Battlefield 1*** avremo certamente delle migliorie grafiche, la telecronaca sarà molto più ricca e varia e infine, abbiamo conferma che la modalità "**Il viaggio**" godrà di ulteriori implementazioni.

God Of War già presente a Los Angeles

L'**E3** sta arrivando e iniziano ad arrivare anche i primi poster sugli enormi grattacieli di Los Angeles raffiguranti i videogiochi che saranno presenti alla fiera, o almeno i più importanti. Il primo a spiccare è stato avvistato quello dell'attesissimo nuovo capitolo di ***God Of War***, sviluppato da **Santa Monica** in esclusiva per **Playstation 4**.
Il titolo non ha ancora una data d'uscita, però da un paio di settimane sul sito di *Spielegrotte*, famosissimo retailer tedesco, è comparsa una presunta collector's edition e una data d'uscita: **15 Gennaio 2018**. Ovviamente non è nulla d'ufficiale quindi per sapere di più sulla nuovissima avventura di **Kratos** dobbiamo attendere la conferenza **Sony**, che si terrà alle 3 del mattino il 13 Giugno.
Vi ricordiamo che seguiremo tutte le conferenze dell'**E3** in diretta sul nostro canale Twitch. Restate sempre aggiornati.



Destiny: stop agli aggiornamenti

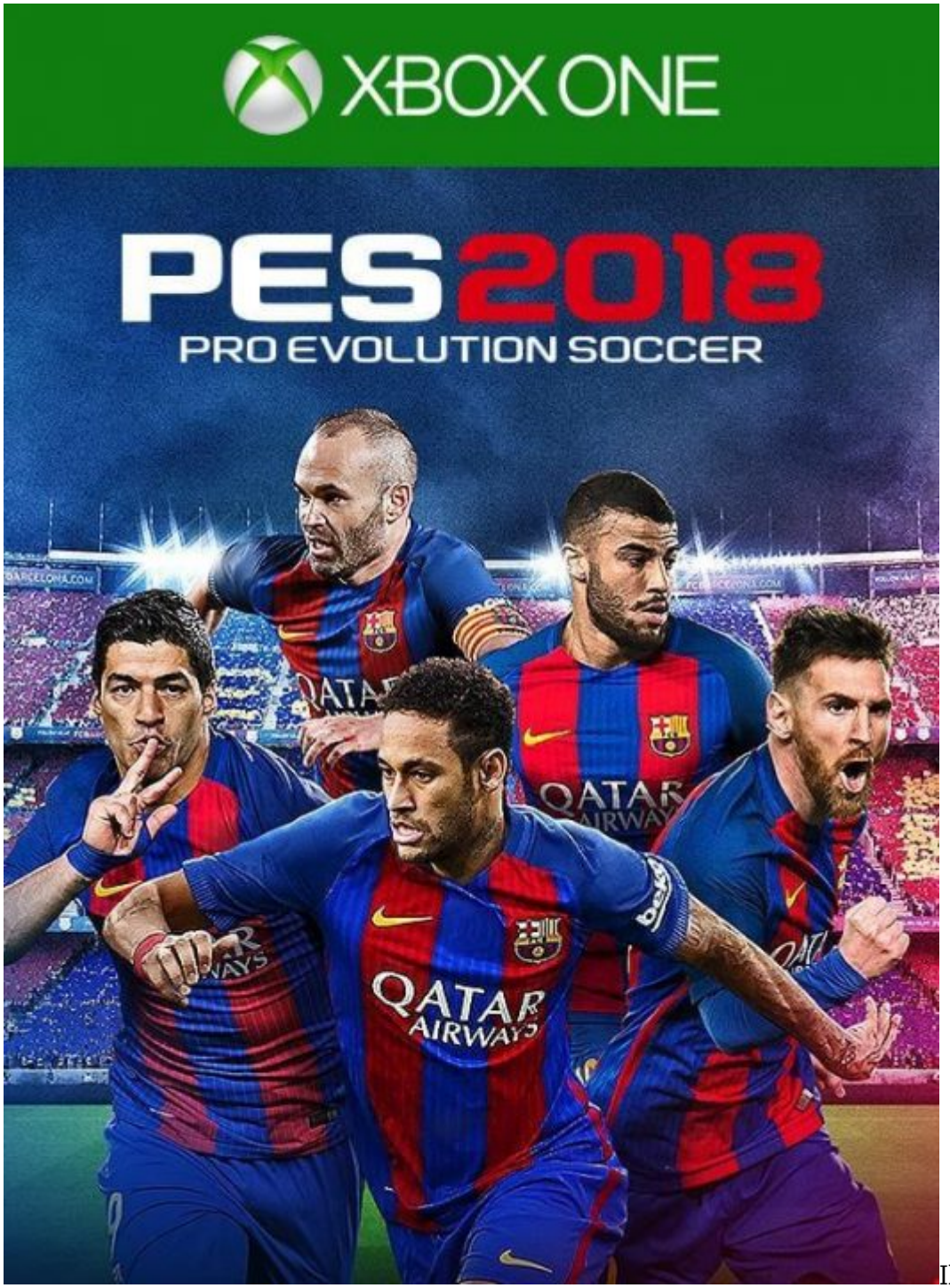
L'ultimo settimanale di casa **Bungie** ha affrontato la questione dei futuri aggiornamenti che avrà ***Destiny*** anche dopo l'uscita del secondo capitolo e dopo l'***Era del Trionfo***, ultimo evento del suo genere. *Destiny* non riceverà altri aggiornamenti né ci dovrebbero essere altri eventi, anche se molti giocatori aspettano il rilascio di un nuovo update per il bilancio delle armi, viste le lamentele dei giocatori sul nuovo meta del **PvP,** ma il direttore della community David "**DeeJ**" Dague ha affrontato questo argomento, dicendo:

«Nel nostro costante monitoraggio della community, abbiamo sentito molti di voi chiedere se l'attuale **sandbox** avrà un altro aggiornamento. Il nostro unico focus in questo momento è *Destiny 2*. Tutte le mani di casa **Bungie** sono indaffarate a rendere *Destiny 2* un seguito degno per la community. Abbiamo in programma una Beta per quest'estate che richiede la nostra attenzione. Quest'autunno daremo inizio a un nuovo ciclo di aggiornamenti continui per un nuovissimo gioco che crediamo sia la risposta a tutti i vostri commenti e suggerimenti dal lancio dell'originale *Destiny*. Speriamo che percepiate quanto il vostro **feedback** sarà importante per noi quando metterete le mani su *Destiny2*. Come al solito, vi ringraziamo per le vostre opinioni che ci aiutano a creare giochi migliori.»

Questo significa che tutti i **feedback** che verranno inviati saranno implementati in *Destiny 2*. Quindi, ancora una volta, **Bungie** ascolterà le lamentele e i consigli della community e li metterà in pratica con *Destiny 2*.
La beta si avrà quest'estate, con data ancora da decidere, ma **Bungie** sarà presente all'E3 e probabilmente avremo più informazioni.
La data di lancio di *Destiny* 2 è prevista per l'8 settembre e il titolo uscirà per **PS4**, **Xbox One** e **PC**, sulla piattaforma di **Blizzard**, **Battle.net**.
Passate con noi questo E3, saremo in live su Twitch per seguire in diretta tutte le conferenze e rimanere sempre aggiornati.

PES 2018: primissimi dettagli

Da pochi giorni sono apparse online nuove informazioni riguardanti ***Pro Evolution Soccer 2018***.
Il titolo vedrà l'introduzione di nuove funzioni, dai **dribbling strategici** alla funzione **Real Touch+ –** che renderà possibile al giocatore reagire con ogni parte del corpo consentita (petto, gambe, testa) alla ricezione della palla con un passaggio controllato che varierà in relazione ovviamente al modo (velocità, altezza, etc…) con cui arriverà il pallone – fino al nuovo sistema **REAL Capture**, grazie al quale si potrà gestire l'illuminazione negli incontri in maniera più realistica, sia di giorno sia di notte. Verranno introdotti nuovi menù e immagini reali del giocatore, sarà possibile competere con la **Lega PES** in nuove modalità – tra cui **myClub** – verrà aggiunta una modalità dedicata al **gioco co-op**, saranno introdotti **match di selezione casuale**, ci saranno nuovi **tornei pre-stagionali**, un miglior **sistema di trasferimento** e ci saranno varie migliorie grafiche che andranno dalle espressioni facciali ai movimenti del corpo. Sul piano **grafico**, gli sviluppatori promettono un'esperienza più coinvolgente dal punto di vista televisivo: saranno, infatti, presenti interviste pre-partita e immagini provenienti dallo spogliatoio come quelle dei match reali.Sono disponibili due bundle di pre-ordine: il primo includerà due agenti partner Premium per **myClub**, **UCL Agent** per myClub e un **agente esclusivo** per myClub, nonché il contenuto bonus di myClub: 4x agenti iniziali, 1x un partner del club e 10.000 GP x 10 settimane .



Il **secondo bundle** di pre-ordine, ***FC Barcelona Edition***, comprenderà invece 1x FCB agente speciale, 1x FCB un agente leggendario speciale, 1.000 monete myClub e contenuti esclusivi che saranno annunciati al più presto.
L'uscita del secondo bundle è al momento prevista per il **12 settembre** in Nord America e il **14 Settembre** in altri continenti.