L’Open Beta di GranTurismo Sport giocata da oltre 1 milione di persone

GranTurismo Sport verrà rilasciato il 18 ottobre 2017 in tutto il mondo e nell’attesa i giocatori hanno avuto l’occasione di provare il gioco grazie all’**Open Beta**, rilasciata da **Poliphony Digital** e che sarà disponibile fino a oggi.

Il producer **Kazunori Yamauchi** ha twittato stupito dei risultati ottenuti dall’**Open Beta**, che è stata giocata da oltre 1 milione di appassionati.

> I was surprised to see over 1 million players off the bat in the Open Beta. #GTsport
>
> — 山内　一典 (@Kaz_Yamauchi) October 12, 2017

Un nuovo trailer ci mostra le sabbie di Assassin’s Creed Origins

Ubisoft ha appena rilasciato un nuovo trailer per ***Assassin’s Creed Origins***, disponibile dal 27 Ottobre per **Playstation 4**, **Xbox One** e **Pc**. Questo maestoso video ci mostra l’importanza delle sabbie d’Egitto e l’eroe **Bayek** che vive per proteggere l’antica civiltà.

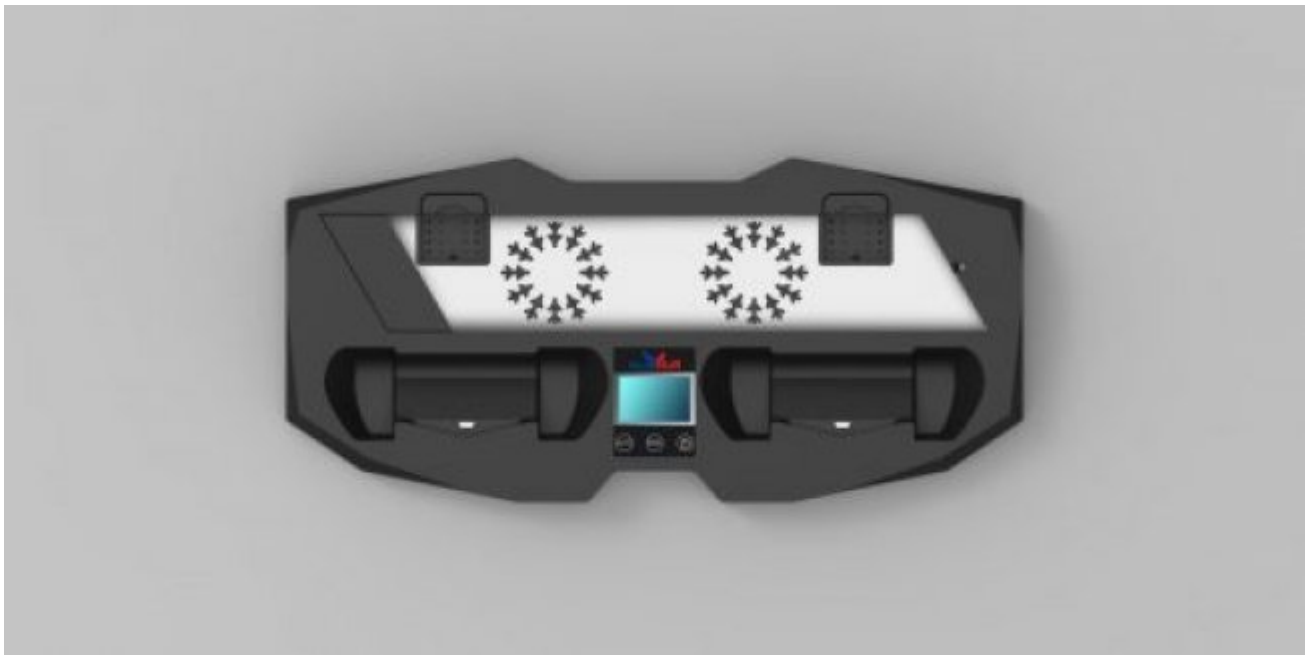
WWE 2K18 Primo Trailer

WWE 2K18 verrà rilasciato in tutto il mondo il 17 Ottobre 2017 per **Nintendo Switch**, **PlayStation 4 e Xbox One.** Non si hanno invece ancora notizie di un rilascio su PC e la sua ipotetica data di uscita. Siamo sicuri che tutti gli appassionati su PC siano in trepidazione, a maggior ragione dopo aver visto questo trailer.

https://www.youtube.com/watch?v=Mp4cDm6kiVw

PS4: nuovo dock di raffreddamento in arrivo?

Pare che **Nesbull** stia per iniziare a produrre un "**Cooling Pad Stand multifunzione 3 in 1**" per gli attuali modelli della famiglia **PlayStation 4**, il quale servirebbe a raffreddare la console con **due potenti ventole** e addirittura **due dock** per ricaricare il **DualShock 4**. Sarà provvisto di un **touchscreen** nella parte anteriore che consentirà di controllare la temperatura della PS4 (usando le impostazioni predefinite o settandole manualmente) e mostrerà anche lo stato della batteria del controller.
Per il momento, non siamo in grado di valutare la veridicità di questa notizia non essendoci state conferme **dal produttore**, pertanto aspetteremo di vedere se più avanti verrà fuori qualcosa.



Tekken 7: svelata la data di uscita del DLC Ultimate Tekken Bowl

Bandai Namco ha annunciato il primo DLC per ***Tekken 7*** dove verrà introdotta la modalità *Ultimate Tekken Bowl,* presente già in *Tekken tag tournament* e *Tekken 5 Dark Resurrection,* nella quale i personaggi di *Tekken* giocano a bowling.
Inoltre nel pacchetto troviamo svariati costumi tra cui: uniformi scolastiche per Xiaoyu e Alisa, costumi da bagno per tutti i personaggi femminili, costumi da bagno in stile vintage anni ’20 e per i personaggi maschili. Il nuovissimo DLC sarà disponibile a partire dal 31 agosto su **PlayStation** 4, **Xbox One** e **PC**.
Ovviamente Bandai Namco ha rilasciato un trailer che potete trovare qui sotto.

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUlMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGSGw2UGJNS0llRUklMjIlMjBmcmFtZWJvcmRlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UlM0MlMkZpZnJhbWUlM0U=

God of War Digital Deluxe Edition appare su Amazon

Uno dei tanti, soliti, “errori” di **Amazon** ed ecco che veniamo a conoscenza della **Digital Deluxe Edition** di ***God of War***, uno dei titoli di punta della console Sony il prossimo anno. La pagina è stata opportunamente chiusa, ma siamo riusciti comunque a vedere i futuri contenuti:

- God of War Digital Soundtrack
- God of War Digital Art Book
- God of War PS4 Dynamic Theme
- “Exile’s Guardian” Shield Skin
- God of War Digital Comic – Issue 0
- “Death’s Vow” Armor Set for Kratos
- “Death’s Vow” Armor for Atreus

Il prezzo di questa versione è di **69,99$**, quindi un prezzo più che ragionevole.

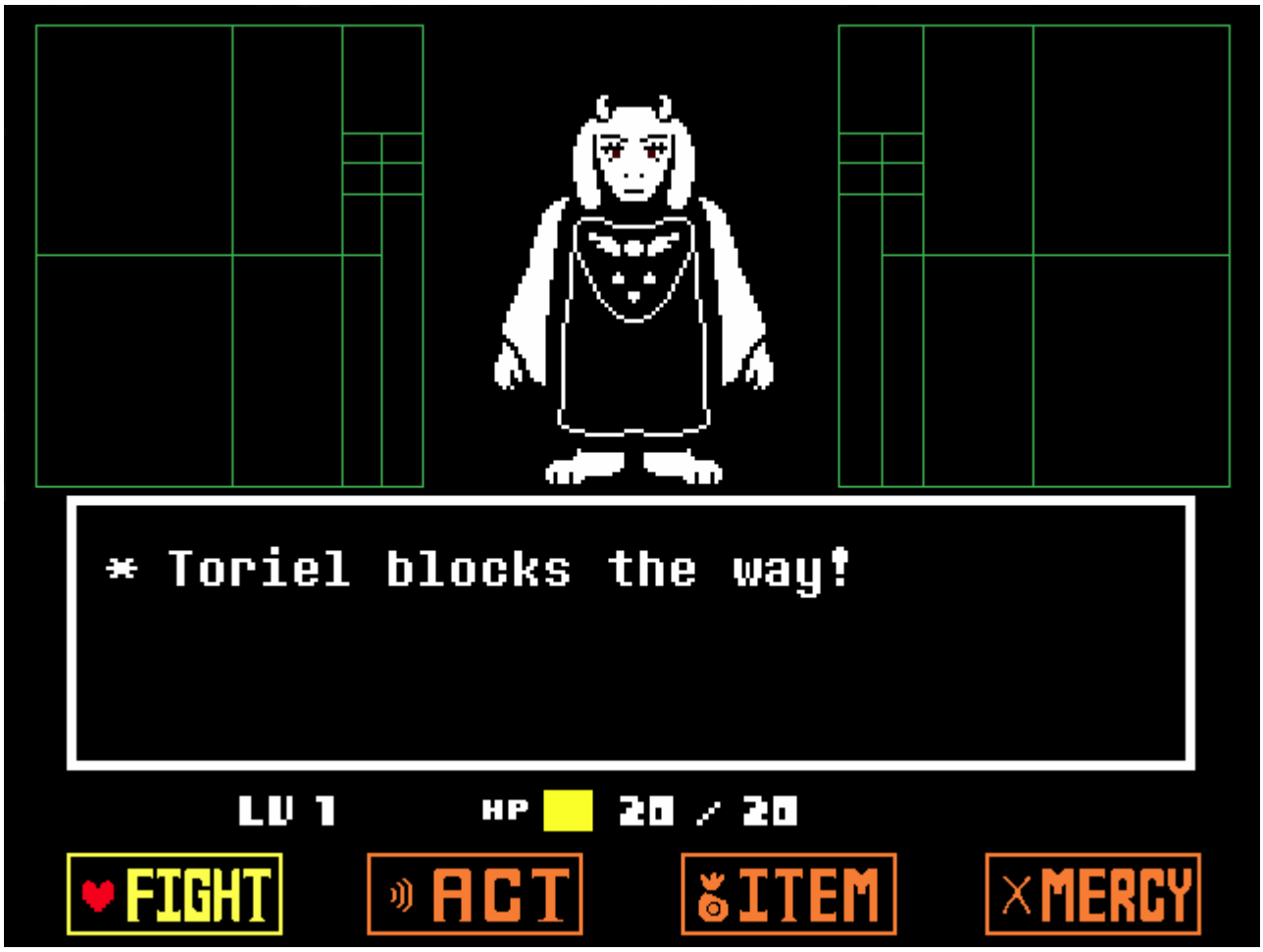
Undertale

Uscito originariamente su Steam nel 2015, e poi ancora nel 2016 per Linux, ***Undertale*** fa una nuova apparizione su PS4 e PS Vita. *Undertale*, come in molti forse sapranno, è un RPG indie concepito dalla sola mente di **Toby Fox**, grande appassionato di questo genere che ha passato gli anni delle superiori sfornando piccoli giochi utilizzando **RPG Maker** e semplici programmi per modificare i codici di gioco sfornando anche quello che fu *Earthbound: Halloween Hack*, hack di *Earthbound* (secondo titolo della serie RPG targata Nintendo, *Mother*) che i suoi più stretti fan considerano il prequel spirituale di *Undertale*. Dalla prima apparizione di *Undertale* su PC si sono formate numerosissime fandom composte da devotissimi appassionati che lo hanno esplorato, giocato e rigiocato più e più volte elevandolo a qualcosa di magnifico e inarrivabile.

«In this world it’s kill or to be killed»

Undertale non è soltanto un gioco, è un titolo che esce dallo schermo: ti parla e forse ti porta anche a farti riflettere. È apparentemente breve ma, ogni volta che si ricomincia, provando le tre campagne principali (neutrale, pacifista e genocida) il gioco ti mette spesso davanti a qualcosa di nuovo e qualsiasi scelta presa, risposta data o nemico ucciso influenzerà il tuo gioco e persino i tuoi salvataggi futuri! I personaggi di *Undertale* non sono solo semplici character dietro uno schermo, non sono solo nemici che in un qualsiasi altro gioco elimini senza pensarci: ogni personaggio di

Undertale ha una personalità, dei sentimenti, amore verso qualcosa, odio verso qualcosa, sicurezze, insicurezze, volontà, storie, elementi che spingono il giocatore a pensare fuori dagli schemi. Per ottenere il finale "migliore" bisognerà essere praticamente… buoni! La vera difficoltà in *Undertale* sta proprio nel risparmiare ogni nemico convincendolo a evitare lo scontro con i comandi "**act**"; potrete dunque fare dei complimenti al vostro nemico o accarezzarlo, insomma, sarete alla ricerca dell'animo gentile di quei personaggi che, per ironia della sorte, vengono etichettati come mostri e vi verranno posti davanti. Ovviamente il giocatore può decidere anche di attaccare i nemici ma questo non solo a rischio e pericolo dell'intera sorte del gioco, dunque per il finale e la già citata influenza nelle campagne successive, ma per l'umore generale dei giocatori stessi. Si potrà restare più volte con l'amaro in bocca, specialmente durante la prima (molto probabile) campagna neutrale, quando non si hanno ancora ben chiare le meccaniche di gioco e si uccide qualcuno che magari non se lo merita proprio ma alla fine, poiché bisogna agire in fretta, lo si manda di fronte al proprio fato senza che lo meriti. Ed è proprio questa la magia del gioco in questione: in *Undertale* non si crea un rapporto fra il personaggio controllato e gli **NPC**, ma fra la persona del giocatore stesso e gli **NPC**. Nella sua finzione, *Undertale* è spaventosamente reale e il suo "superare la quarta parete" stupisce di continuo, soprattutto perché lo fa in maniera intelligente. Questa meccanica funziona al meglio soprattutto nella campagna genocida e l'intero tono del gioco, prima allegro e tuttavia spensierato, si farà cupo e malvagio e vi farà veramente star male, non solo a causa di ciò che state facendo, ma perché poi ne pagherete le conseguenze… per sempre! La psicologia dietro al gioco è davvero impeccabile.



«You’re new to the underground, aren’tcha»

La storia vede un bambino cadere in una voragine in cima al monte **Ebott** per poi finire all’interno di un mondo popolato da strane creature catalogate come mostri. La premessa ci spiega che in passato mostri e umani convivevano pacificamente ma una terribile guerra, finita con la vittoria degli umani, sciolse i rapporti fra queste due specie; gli umani finirono col relegare i mostri all’interno del monte Ebott, creando una barriera magica inoltrepassabile dai mostri. Durante il nostro viaggio per uscire da questa dimensione – visto che apparentemente non sussiste alcun problema per gli umani nel superare la barriera magica – andremo alla scoperta della storia di questo mondo, dei rapporti avuti con gli umani e di cosa rende diversi questi ultimi e i mostri. In tutto questo faremo la conoscenza dei singolarissimi personaggi del gioco come Sans, Papyus, Undyne, Alphys e molti altri, personaggi che ci arricchiranno nella nostra esperienza e ci riempiranno di amore ma soprattutto di “**determinazione**“.

«It’s a beautiful day outside, birds are singing, flowers are blooming»

Il comparto audio-visivo è sempre in una soglia fra il tipico e atipico ma accompagna perfettamente quella che è l’interezza del gioco. La grafica si rifà principalmente a ciò che è stato *Earthbound* per SNES, il gioco a cui **Toby Fox** si è ispirato maggiormente, e oscilla fra un 8 bit e un 16 bit. Coloratissimi gli scenari, particolare, come già detto, ogni personaggio del gioco e spettacolare ogni singolo dettaglio grafico e testuale del gioco. L’audio è azzeccatissimo, una colonna sonora,

composta dallo stesso **Toby Fox**, che accompagna magistralmente ogni singola situazione del gioco, specialmente durante la campagna genocida del gioco, quando la musica, dalle dolci melodie luminose, si trasforma nella colonna sonora ideale per il vostro incubo peggiore. Per ciò che riguarda il gameplay vero e proprio, dunque del sistema di battaglia, *Undertale* ci offre un ibrido, tanto strano quanto affascinante, fra un ***Resident Evil Gaiden*** (per **Gameboy**), per ciò che riguarda l'attacco vero e proprio, e un **bullet hell** in stile **Toho** per ciò che riguarda la difesa; che si scelga di attaccare o usare i comandi "act", durante i turni di difesa dovremo muovere il nostro cuoricino (rappresentante la nostra anima) attraverso dei labirinti di proiettili più o meno semplici, ma questi sono comunque ben strutturati e mai noiosi o frustranti, come accade spesso in questo tipo di giochi.

Il gioco, sia su Steam che su PS4, è disponibile solo in inglese, perciò al momento, a meno che non venga annunciata una patch contenente nuove localizzazioni, vi conviene essere ferrati con la lingua inglese. *Undertale* è un titolo che non richiede grandi requisiti minimi, perciò anche i computer più deboli possono supportare la "poca potenza" di cui questo gioco necessita.
Undertale è un gioco che agisce direttamente sul proprio stato d'animo, che ricorda che in fondo, anche se lo facciamo in un videogioco e dunque senza conseguenze, uccidere è sempre un gesto sbagliato. *Undertale* forse ci spinge in questo senso, proprio nella società reale, a essere persone migliori e benevole qualsiasi sia il nostro fine e anche che non esiste un tasto reset per poter cancellare i propri errori. Se non altro *Undertale* è l'unico gioco – per quel che si sa – posseduto da **Papa Francesco**, regalatogli dallo youtuber **Matthew Patrick** (meglio conosciuto come **Mat Pat**), a capo del canale "*the game theorists*", durante un meeting della associazione **Scholas occurrentes** nel quale fu chiamato come rappresentante di You Tube e della comunità dei videogiocatori.
Gioco profondo, unico, insostituibile e affatto bisognoso di sequel, *Undertale* è senza dubbio uno dei migliori titoli indie mai concepiti e probabilmente raggiunge una qualità che difficilmente verrà lambita da nessun altro sviluppatore, indipendente o meno.

Con l'arrivo di FIFA 18, Sony presenta i nuovi DualShock 4

Per il 29 settembre, data del rilascio del nuovo titolo di casa EA, **Sony** ha voluto fare una grande sorpresa agli appassionati di ***FIFA 18*** creando una linea di **Dualshock** molto originale, ispirandosi ai colori della **PlayStation FC** con annesso logo e piccole decorazioni sull'impugnatura e sul touchpad. Questo controller, nella sua semplicità, ha già fatto innamorare milioni di appassionati che non vedono l'ora di scendere in campo. Sul sito **PlayStationBlog** è possibile trovare altre informazioni sui Dualshock dedicati a *FIFA 18*.

Micro Machines World Series – E Quindi?

Codemasters non ha certo bisogno di presentazioni: i suoi titoli – da ***DiRT*** a ***Formula 1*** – sono

conosciuti per l'alta qualità raggiunta in tutti i settori del medium videoludico. Prima di questi però – e parliamo del 1991 – Codemasters deliziava il pubblico con il primo videogioco dedicato alle **Micro Machines**, su quasi tutti i sistemi dell'epoca. Fu un titolo che colpì immediatamente per il suo stile e oggi, a più di 25 anni dal debutto, la casa britannica ha deciso di rispolverare il brand, portando sui nostri schermi ***Micro Machines World Series***. Il titolo purtroppo raccoglie solo in parte il meglio del titolo originale, portando con sé vari pregi ma anche alcuni difetti.

Come un menù scozzese

L'offerta ludica di ***Micro Machines*** è molto incentrata sull'online: le modalità presenti strizzano l'occhio a quanto visto negli anni novanta, per cui possiamo trovare classiche gare, l'eliminazione in più *manche* e il piatto forte riservato alle battaglie. Proprio quest'ultima modalità si presenta come un "**destruction derby**" in cui i vari mezzi sul campo dovranno darsi la caccia e distruggersi. Tutto ciò, oltre a essere accompagnato dalla presenza di **15 arene diverse**, è contornato da diverse modalità che magari – per chi frequenta gli FPS – posso risultare familiari.
Tra semplici gare e le altre modalità vi è una sostanziale differenza nell'utilizzo della propria auto: se nel primo caso esse possiedono solo proprietà intrinseche (ad esempio la resistenza del carro armato), con armi sbloccabili soltanto *à la* ***Mario Kart***, nelle altre le auto hanno proprietà particolari uniche. Le 12 vetture presenti vantano infatti poteri specifici ricaricabili a tempo, una volta utilizzati, più un potere speciale devastante, utilizzabile se caricato a sufficienza. Il problema sovviene però sul bilanciamento generale in quanto, in base alla modalità scelta, la vettura che utilizzeremo sarà più o meno avvantaggiata rispetto alle avversarie: diventa ovvio utilizzare mezzi come il carro armato nei *deathmatch*, per via della sua potenza di fuoco e della resistenza, oppure un auto da corsa durante una gara, fornita di maggior spunto velocistico.
Oltre a tutto questo, Codemasters, si prodiga a creare eventi settimanali specifici, che aiutano a guadagnare punti esperienza e, come nelle altre gare online, dei forzieri contenenti delle skin per le auto, *emote*, denaro e tanto altro con cui potremo personalizzare il nostro mezzo.
Con queste modalità *Micro Machines World Series* ha il merito di risvegliare in noi qualche ricordo sopito, ma è davvero troppo poco per un titolo lanciato con un prezzo di **29,90€**. Alla fine, citando **Jeremy Clarkson**, il tutto si presenta come un menù di un ristorante scozzese: «poca roba e nulla di interessante».

Guarda mamma, senza mani!

Se siete veterani del titolo, la cosa che salta subito all'occhio è la semplificazione del comportamento delle auto, sicuramente meno nervose rispetto all'omologo degli anni '90. Fortunatamente – o no –– tutto ciò non si traduce in facilità nel completare le gare: le piste, piene di pericoli, diventeranno ulteriori avversari da battere oltre a quelli già presenti. In ogni caso, la visuale isometrica aiuta – e non poco – a capire sin da subito la conformazione della pista ed eventuali pericoli che essa contiene. Tutto risulta abbastanza semplice, anche nell'utilizzo dei poteri a disposizione di ogni veicolo.
Inoltre durante le partite online si avverte come tutto sia stato studiato per aver la maggior immediatezza possibile pur di eliminare l'apprendistato, che comunque è presente sotto forma di tutorial a inizio gioco. Le partite con altri giocatori risultano caotiche e non conoscono la parola strategia: nelle tre modalità principali "**Capture the flag**", "**Drop the bomb**" e "**King of the hill**" si assisterà a così tanta confusione che faticherete a capirci qualcosa; diventa un tutto contro tutti – o team contro team ––divertente sicuramente nei primi momenti che però, una volta passati, potrebbero lasciar spazio alla frustrazione.

Macchinine digitali

La parte migliore di questo titolo è riservata alla **componente tecnica** e **artistica**, soprattutto per quanto concerne piste e arene, le quali sono contornate da **numerosi oggetti di scena** spesso **in perenne movimento e/o interattivi**: potremo per esempio sfruttare delle ventole per compiere grandi salti o sistemi di teletrasporto per spostarci istantaneamente da un punto a un altro della mappa. Tutto risulta ben modellato e con texture di buona definizione.
Anche gli **effetti speciali**, riservati agli elementi dello scenario, armi e mezzi, sono ben realizzati, dando un tocco caricaturale adatto al contesto, e le auto godono dello stesso trattamento, nonostante siano povere di dettagli particolari.
Il **comparto sonoro** svolge invece il semplice compitino: l'audio delle auto risulta abbastanza scarno così come, purtroppo, i suoni di esplosioni, urti, etc. Anche le musiche utilizzate non godono di tracce particolarmente memorabili, cercando di imitare il più possibile il tema del videogioco degli anni novanta.

In conclusione

Purtroppo *Micro Machines World Series* soffre di mancanza di contenuti che possa invogliare il pubblico a continuare a giocare questo titolo. Tutto è permeato da un alone di delusione e sembra immancabile il pensiero che, probabilmente, si poteva fare di più. Resta un titolo godibile come semplice passatempo senza pretese per via di match online divertenti, anche se un tantino squilibrati. Insomma, la nostalgia aiuta a prendere in mano *MMWS*, ma non può fare miracoli.

Horizon Zero Dawn: The Frozen Wilds: svelata la data di uscita

È stata annunciata la data di uscita di *Horizon Zero Dawn: The Frozen Wilds*, primo **DLC** della nuova IP, esclusiva PlayStation 4, prodotta da **Guerrilla Games**.

L'espansione uscirà il **7 novembre 2017**, ma ancora, dall'E3 di Los Angeles, non sono stati forniti molti dettagli, tranne che questo DLC amplierà il mondo di gioco, aggiungendo una nuova area, e che ci saranno nuove minacce da affrontare e nuovi misteri.
Per saperne di più, con molta probabilità dovremmo aspettare il **Gamescom di Colonia**.