

# [Hellblade: il gioco autoelimina i salvataggi se muori tante volte](#)

Chi, dopo una giornata stressante, voglia giocare una partita a **Hellblade** per rilassarsi dovrà prima essere sicuro di essere molto bravo al punto di non morire molte volte. Il nuovo capitolo **Senua's Sacrifice** ha infatti un sistema **permadeath** in virtù del quale i file della partita vengono **eliminati** dopo un certo numero di sconfitte, costringendo il giocatore a iniziare tutto da capo.

Qui sotto il **trailer** ufficiale del nuovo **capitolo**:

Più avanti si va con la **storia** del gioco, più **difficile** sarà appunto il gameplay e, per **evitare** che i file vengano cancellati, sarà consigliabile ritornare al precedente **checkpoint** e continuare finché non si supererà il punto in questione. Il gioco è disponibile per **PS4** e **PC** al prezzo di 29.99€ sia su **Steam** che sul **PS Store**.

Qui sotto sono presenti alcuni **tweet** che possono interessare **riguardo** al gioco:

That's a fair point, and I appreciate that they go all out thematically.

Also means that I have no interest in buying the game, hate perma

— Marcel Hatam (@Com\_Raven) [August 8, 2017](#)

This Hellblade permadeath thing sounds like the sort of thing people would praise as being an amazing feature if Kojima did it

— Alice Bell (@BabyGotBell) [August 8, 2017](#)

---

## [PlayStation VR: 5 consigli per l'estate](#)

Ritornano gli attesi saldi estivi del **PlayStation Store**, che quest'anno non hanno escluso i titoli per **PlayStation VR**, la periferica della realtà virtuale di **PS4**; i saldi andranno avanti fino al 17 agosto, e oggi si avrà un'importante aggiornamento. Ma, fra quelli in offerta, ci sono **5 giochi** che dovrete assolutamente tenere d'occhio:



**Wayward Sky**, sviluppato da **Uber Entertainment** in esclusiva per **PlayStation VR**. Distinguendosi per la sua semplicità, quanto per il suo **particolare stile grafico**, uesta avventura punta e clicca risalta particolarmente per il suo ritmo pacato, che ci lascerà tutto il tempo per assaporare una storia inedita alla scoperta di una fortezza meccanizzata tra le nuvole.



**DriveClub VR** è l'evoluzione dello storico DriveClub, che al tempo era stato lanciato su **PS4**; questo nuovo titolo sfrutta le caratteristiche del visore di **Sony** per immergere il giocatore in un mondo letteralmente a 360 gradi in cui è possibile cimentarsi in emozionanti gare fra auto, rendendo l'esperienza di gioco ancora più entusiasmante e interattiva.



**Superhot Vr** è uno shooter molto intuitivo basato su un sapiente mix di sparatorie, corse e fughe all'ultimo istante. La versione **VR**, uscita in parallelo a quella per pad, rende il gioco molto più intuitivo rispetto alla versione per mouse e tastiera. Per il resto, non è cambiato molto: i colori predominanti e gli ambienti di gioco rimangono invariati, come del resto le meccaniche base del gioco.



**Vrog** è un fantastico titolo molto dinamico e colorato, adatto anche ai più piccoli, in cui prenderemo le sembianze di una rana che potremmo fare saltare da uno stagno all'altro. Sono presenti **tre** modalità di gioco:

1. **Arcade:** in cui dovremmo mangiare il maggior numero di insetti, e in cui si dovrà fare attenzione a non mangiare insetti pericolosi che potranno danneggiarci.
2. **Gruppo:** in questa modalità molto simpatica è possibile giocare con gli amici organizzando gare di salti a turno o sfidare la CPU.
3. **Sopravvivenza:** dove dovremo evitare gli attacchi della cicogna ma contemporaneamente mangiare quanti più insetti possibili.



**Dino Frontier** che non è il classico gestionale: questo gioco infatti ci permetterà di metterci nei panni del sindaco **Big Mayor**, che dovrà proteggere la sua cittadina, in pieno stile Far West, da gruppi di dinosauri e banditi intenti a razziare il paese. Questo titolo dimostra come le ambientazioni western siano sempre più interessanti e aggiunge quel tocco di personalizzazione cartoonesca che non guasta affatto l'esperienza di gioco.

---

## [Gran Turismo Sport sarà gestito in 8K da una PS5?](#)

**Polyphony Digital** afferma che **Gran Turismo Sport** avrà modo di intrattenere i propri giocatori per molto tempo, con lunghe ore di **gameplay**. L'uscita è prevista per il 13 ottobre e non si sa ancora molto, l'unica certezza che si ha è quella della scala di **rendering**, a cui il team sta lavorando ad arte prendendosi cura di ogni minimo dettaglio, al punto che il creatore **Kazunori Yamauchi** ha dichiarato che gli assets del titolo sono «troppo "over-specced" per PS4 Pro» - tanto da necessitare «sei mesi per creare una singola auto - intendendo dunque che la tecnologia in uso è avanzata anche rispetto al potenziale della top di gamma fra le console di casa Sony. «Stiamo costruendo in vista delle versioni future della console piuttosto che per quella che vediamo oggi», ha aggiunto Yamauchi.

Che l'avvento di PS5 non sia poi così lontano?

Yamauchi, sempre riguardo *Gran Turismo*, conclude dicendo: «Penso che non sarebbe un problema gestirlo anche a **8K**», lasciando intendere che pare ci aspetti davvero qualcosa di stupefacente.

---

## [Battlefield 1 Revolution disponibile al pre-order su Amazon France](#)

Su **Amazon France** è comparsa, disponibile per il pre-order, la nuova versione di *Battlefield 1* denominata **Revolution Edition**.

Il **prezzo** del gioco in questione è di **59,99** euro e conterrà tutti e 4 i **DLC** usciti finora e anche il Premium Pass. Sarà disponibile su **Playstation 4**, **XBOX One** e **PC**, e pare uscirà il prossimo **22 agosto**.

**Electronics Arts** non ha **fornito** dati certi inerenti a *Battlefield 1 Revolution Edition* ma può darsi che in futuro l'azienda produttrice rilasci **maggiori** dettagli e accertamenti riguardo il gioco.

Qui sotto una **gallery** di varie **copertine** delle varie console del gioco:

---

## Annunciati i titoli PS PLUS di agosto 2017

Dopo 2 ottimi mesi per gli utenti abbonati a **PS PLUS**, che hanno potuto scaricare titoli del calibro di *Life is Strange* e nel mese di luglio *Until Dawn*, il mese di agosto non delude e regala dei bei titoli:

- **Just Cause 3** (PS4)
- **Assassin's Creed: Freedom Cry** (PS4)
- **Dimmi Chi Sei!** (PS4 - Titolo Bonus)
- **Super Motherload** (PS3)
- **Snake Ball** (PS3)
- **Downwell** (PS Vita)
- **Level 22** (PS Vita)

I giochi per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **1 agosto**.

---

## Disponibile Defiant Honor, il nuovo DLC di Nioh

Sono passate solo un paio di settimane da quando **Team Ninja**, sviluppatore di **Nioh**, ha annunciato il nuovo **DLC**, denominato **Defiant Honor** (Onore Sprezzante), che ieri è stato reso disponibile su **Playstation Store** per i fan al prezzo di 9,99 euro.

*Defiant Honor* fa parte del pass stagionale, ma lo si può acquistare separatamente se si desidera. Ecco qui la descrizione sul Playstation Store:

«Un inverno rigido in Giappone raggela la nazione preparando il terreno per uno scontro leggendario presso la fortezza più inespugnabile dell'era **Sengoku**, il castello di **Osaka**. In questa espansione di *Nioh*, *Defiant Honor*, il viaggio di William continua. Lo vedrà impegnato insieme al nuovo alleato, **Masamune Date**, contro il demone cremisi della guerra in carne ed ossa, **Sanada Yukimura**».

Con il DLC sarà disponibile il controllo di nuovi Spiriti Guardiani, **Onmyo Magic** e **Divine Armour**, nonché di una nuova arma chiamata **Tonfa**. Se finora il gioco è stato "facile", con il nuovo livello di difficoltà introdotto sarà una vera sfida.

---

## [Killing Floor 2: girerà in 4K su Xbox One X](#)

**Tripwire Interactive**, ha annunciato che **Killing Floor 2** sarà disponibile per Xbox One e verrà ottimizzato per sfruttare al meglio le potenzialità di Xbox One X con la risoluzione in **4K**.

Oltre al supporto 4K, il sistema avrà maggiori prestazioni, texture migliorate e mappe ombreggiate per *Killing Floor 2*. Inoltre, il gioco avrà contenuti esclusivi come il **Freezethrower**, che permetterà di sparare nitrogeno liquido che congelerà all'istante e ridurrà in pezzi gli Zed, e saranno disponibili **8 nuove skin** per le armi e un accesso all'uniforme **Wasteland Armor** con 5 diverse skin. Tutto questo oltre ai contenuti già resi disponibili in precedenza.

*Killing Floor 2* è già disponibile su PC e PS4. L'attesa non sarà comunque lunga, perché verrà lanciato su Xbox One il **29 agosto 2017**, e su **Xbox One X**, con tutti i miglioramenti disponibili da subito, il **7 novembre 2017**.

---

## [Ubisoft conferma l'uscita di Ghost Wars](#)

Ubisoft conferma l'uscita della nuova beta pubblica di **Ghost Recon Wildlands** anche se ancora non è stata rilasciata una data.

La beta girerà su **Xbox One**, **PS4** e **PC**, e aggiungerà la modalità PvP attraverso un **aggiornamento** totalmente **gratuito**.

Nel **video** pubblicato dagli stessi sviluppatori viene data un'anteprima di **Ghost Wars**;

---

## [God Wars: Future Past](#)

Se pensavate che gli RPG a scacchiera basati sui combattimenti a turni non avrebbero più visto la luce dopo titoli come **Disgaea**, **Final Fantasy Tactics** o **Fire Emblem**, vi sbagliavate. Ce lo vuole dimostrare infatti il team di **Kadokawa Games** con il suo nuovo lavoro **God Wars: Future Past**, gioco attualmente sviluppato come **esclusiva** per **PS4** e **PSvita**, che rimane fedele ai suoi consimili utilizzando le più stereotipate e navigate meccaniche di combattimento ma che presenta anche interessanti novità che analizzeremo in seguito.

## **Yin e Yang**

**“L’errore comune del mondo occidentale consiste nell’identificare queste due forze, yin-yang, come dualistiche, considerando quindi yang come opposto a yin e viceversa. Nel migliore dei casi, vedendo le due forze come causa ed effetto, ma mai abbinare come il suono e un eco, o la luce e l’ombra.”**

**(Bruce Lee, Pensieri che colpiscono)**

**Giappone** feudale, un unico grande continente chiamato **Mizuho**, 3 grandi nazioni: **Fuji**, **Izumo** e **Hyuga**. I popoli vivevano in pace tra loro, erano rispettosi della natura e riverenti verso gli antichi spiriti.

Ma lo **Yin** non deve mai travalicare lo **Yang** o viceversa.

Con il passare del tempo e la scoperta delle nuove tecnologie, le popolazioni iniziarono a fronteggiarsi rompendo in questo modo quella quiete che prima regnava su Mizuho: cominciarono a farsi guerra, a distruggere la natura e a rinnegare i loro spiriti ancestrali.

L’intero continente iniziò quindi a soffrire sotto l’effetto di disastri ambientali: inondazioni, terremoti, eruzioni vulcaniche vessarono la Terra.

Per evitare la distruzione del mondo la regina di Fuji, **Tsukuyomi**, convinta ormai che gli dei si stessero ribellando a causa dei recenti avvenimenti, si trova costretta a sacrificare la sua amata primogenita **Sakuya** all’infuriato Spirito del Vulcano di monte Fuji - un cliché, ma fortunatamente la storia andrà ben oltre questo dettaglio - mentre la seconda figlia più piccola, **Kaguya**, viene confinata dalla madre in un alloggio sigillato e ben protetto dai soldati, qualora l’ira del vulcano fosse riesplorsa. Fatto ciò, la regina **Tsukuyomi** scompare non lasciando tracce di sé.

Passano 13 anni e la principessa **Kaguya**, divenuta ormai donna, riesce a fuggire dai propri alloggi durante una rivolta grazie all’aiuto di **Kintaro**, un abile guerriero e amico di infanzia. Così ha inizio un viaggio gremito di pericoli alla scoperta della verità dietro le azioni sconsiderate della madre, la regina **Tsukuyomi**, e della sua scomparsa.

## **Un classico innovativo**

Come dicevamo, stiamo parlando di uno strategico a turni basato su un terreno a scacchiera, niente di più classico. Ma come rendere qualcosa di talmente scontato e banale, originale è differente dai suoi simili? Questa è la domanda alla quale i ragazzi di **Kudokawa Games** hanno lavorato per dare una risposta.

In effetti **God Wars: FP** riesce a distinguersi per alcune peculiarità non da poco. Certo, i combattimenti di per sé rimangono come da copione: turni, movimenti su scacchiera, scelta tra colpo normale o speciale, utilizzo di svariati item in battaglia, posizione di guardia/difesa, etc. Ma è una volta aperto il menù sulla mappa che si apre un mondo di scelte e possibilità di personalizzazione che fa la differenza in **God Wars**: sembrerà, infatti, quasi di stare giocando a un vero e proprio GDR, a partire dagli alberi delle skill fino all’equipaggiamento dei personaggi (arma, scudo, testa, busto, stivali etc.).

L’aspetto più interessante è la gestione delle abilità dei nostri **numerosi** protagonisti: ognuno di loro possiede le proprie caratteristiche, ma avrà la possibilità di imparare molto altro nel corso

dell'avventura. infatti ognuno dei personaggi, oltre alla propria specializzazione di base (quali potranno essere: prete, guerriero, mago etc...) potrà apprenderne una seconda (**job**) e una terza (**sub-job**), che si potranno sempre e comunque sostituire a piacimento con le altre disponibili, quindi si potrebbe verificare anche di avere un guerriero che al contempo lancia magie di distruzione e guarisce i propri compagni in battaglia; senza considerare il fatto che con l'avanzare dei livelli si evolverà anche la specializzazione principale, e quindi un prete potrebbe diventare uno "spiritualista" così come un mago un "incantatore".

## La "raccolta punti"

In *God Wars: Future Past* è necessario "skillare" come si deve le abilità dei personaggi, impegnandosi a trovare anche una buona sinergia di gruppo e selezionando battaglia per battaglia la miglior squadra da schierare. Per far sì che ciò avvenga, bisognerà eliminare svariati nemici per poter guadagnare **EXP**, in modo da sbloccare nuove skill, e **JP** (job point), che serviranno appunto per far evolvere gli alberi abilità delle skill che abbiamo scelto per i nostri personaggi.

Insomma, non è un gioco semplice. Anche il livello di difficoltà è molto equilibrato sin da subito e i nemici molto agguerriti e con un **IA** degna di nota: infatti i loro attacchi non saranno mai casuali, ma saranno diretti ai più deboli o ai guaritori in primis, per poi passare gradualmente agli altri, e proprio per questo motivo bisogna scegliere bene "dove" schierare "chi".

Can acquire skill.  
Next Lv Every turn, 10% chance to recover from status effects.

Skill Name	Level	Progress	JP Cost
Status Recovery	LV. 0/5	0/5	96 JP
DEF Support	LV. 2/6	2/6	128 JP
Proficiency+	LV. 1/3	1/3	480 JP
Exorcism Prayer	LV. 2/8	2/8	36 JP
Recovery Prayer	LV. 5/5	5/5	Master
Purification	LV. 1/10	1/10	28 JP
Vitality Prayer	LV. 1/10	1/10	28 JP
Defense Prayer	LV. 0/10	0/10	20 JP
Protection Prayer	LV. 0/10	0/10	20 JP
Evasion Prayer	LV. 0/10	0/10	20 JP
Attack Prayer	LV. 0/10	0/10	0 JP
Magic Prayer	LV. 0/10	0/10	0 JP
Accuracy Prayer	LV. 0/10	0/10	20 JP

Kaguya  
Priest  
Lv. 5

Info

Consumed MP -  
PWR -  
EMT -  
Range -  
Area None  
Type Passive Skill  
Usable Equipment

97 JP

L1 R1 Change Job Move Cursor Return Confirm

## BGM? No, grazie!

La colonna sonora ritengo che sia uno degli aspetti fondamentali di un videogioco, importante quasi

tanto quanto lo siano una buona giocabilità o un buon comparto grafico. L'udito è uno dei nostri sensi principali e come tale non dovrebbe essere trascurato. In questo caso la colonna sonora, è parecchio striminzita, poco ricercata e per niente curata, che non va oltre melodie orecchiabili che, alla lunga, ripetendosi, finiscono con l'annoiare.

## Bello, ma non troppo!

Se dovessi valutare **God Wars** solo per alcuni aspetti, come la **Lore** o la **struttura dei suoi menù**, direi che è uno dei migliori tattici mai giocati, ma purtroppo globalmente non è così. La strada è ancora tanta da fare per poter raggiungere i livelli di titoli come **Fire Emblem: Echoes**, che pur essendo stato sviluppato e concepito per una console portatile, ha un potentissimo comparto grafico rispetto a **God Wars**, il quale invece, pur essendo stato sviluppato per **PS4** e **PSVita**, non ha sfruttato le potenzialità che avrebbero potuto offrire le 2 console di casa **Sony**, capaci di supportare ben più del lavoro di **Kudokawa Games**, che ci lascia invece fra le mani un titolo mal curato, con animazioni di combattimento penose, una pessima grafica "low poly" e una bella guarnitura di texture piatte e approssimative.

---

## [Michael Pachter sostiene che i contenuti esclusivi siano inutili](#)

**Michael Pachter**, noto analista di settore, ha detto la sua per quanto riguarda le esclusive temporali delle console.

PS4 si è accaparrata dei contenuti esclusivi di alcuni dei più famosi titoli multiplatforma, come *Call of Duty WWII*, *Destiny 2* e *Battlefront 2*, ma Pachter sostiene che siano inutili: anche se un possessore **Xbox One** non potrà usufruire dei contenuti nell'immediato questo non fa alcuna differenza, visto che dovrà giocare con amici che avranno una console Microsoft e che, come lui, non saranno in possesso del titolo, gli utenti Xbox dovranno solo aspettare 30 giorni, come nel caso dei DLC di *Call of Duty*, o 1 anno, come i contenuti esclusivi di *Destiny 2*.

Chi non possiede PS4 non cambierà console per poter giocare in anticipo un DLC o per avere un contenuto che sulla propria console arriverà in ritardo, dovrà solo aspettare per poi acquistare o ricevere quel contenuto e giocare con i propri amici. Quindi i contenuti temporali non sbilanceranno il mercato delle console, non influenzeranno i nuovi utenti che dovranno acquistare una console di ultima generazione. Chi non possiede una PS4 o una Xbox One sarà semmai influenzato dagli amici e, considerando i numeri delle vendite della console Sony, è probabile siano molti di più gli utenti che consiglieranno quest'ultima.

Pachter ha però precisato che un'esclusiva temporale che potrebbe costituire un'eccezione esiste: **PlayerUnknown's Battlegrounds**, che arriverà su console in esclusiva Xbox e poi, forse l'anno prossimo, sbarcherà su console Sony. Questo titolo potrebbe influenzare il mercato delle console, facendo innalzare le vendite di Xbox One. Secondo Pachter, *PlayerUnknown's Battlegrounds* porterà ottimi risultati per la versione console, come lo sono già stati quelli su PC.