

[PES 2018 riceve un aggiornamento su PC che corregge un paio di errori](#)

I giocatori PC di **PES 2018** hanno riscontrato un paio di errori da parte del server di **Konami** quando tentavano di connettersi ai servizi online.

Gli sviluppatori hanno rilasciato un aggiornamento tempestivamente, apparentemente risolvendo gli errori con codice **GKCC2** e **QIMJ693-0**.

Come riportato da [Konami](#) la patch 1.01.01 è necessaria per risolvere il problema, quindi ne è altamente raccomandata l'installazione.

Oltre a questi problemi, i giocatori PC hanno riscontrato una resa grafica non al top, ma questo non ha necessitato alcun aggiornamento, è soltanto il gioco che di default è settato al livello di dettaglio medio, sta ai giocatori regolare i parametri manualmente per raggiungere il livello di dettaglio grafico desiderato.

[The Long Dark poteva rimanere nel limbo dell' early access](#)

Il direttore creativo di **Hinterland Studios: Raphael van Lierop**, come riportato da [Polygon](#), ha dichiarato che la community dei giocatori che supportano l'early access si è stancata dei continui problemi di cui soffrono i giochi che ne fanno parte, molti dei quali sono stati abbandonati e mai portati a termine, lasciando gli utenti paganti delusi.

Alla **Game Developer's Conference** di San Francisco ha fatto un discorso per informare gli sviluppatori che utilizzano tale piattaforma affinché siano più risoluti nel portare a termine i loro giochi visto il crescente numero di giocatori irritati.

Van Lierop è un veterano nel campo dei giochi tripla A. Ha aiutato al lancio titoli come **Warhammer 40.000: Dawn of War**, **Company of Heroes**, **Far Cry 3** e **Warhammer 40.000: Space Marine**.

In tutto, van Lierop e il suo team di Hinterland Studios hanno aiutato al lancio almeno 60 giochi, non è la prima volta che si cimentano in imprese del genere, ma è la prima volta che si rivolgono al pubblico in prima persona, e non ha risparmiato parole dure per gli sviluppatori che vogliono seguire la sua scia.

Informare costantemente la community durante lo sviluppo dei giochi può portare facilmente a una situazione in cui sarà la community stessa a controllarne lo sviluppo. Ci vuole un team forte e confidente per mantenere il controllo.

Van Lierop ha detto che soltanto una bassissima percentuale degli utenti che hanno acquistato il gioco hanno espresso le proprie opinioni su Reddit, il forum di Hinterland Studios o i commenti su Steam, e secondo lui non sono un campione abbastanza grande per rappresentare la totalità dei giocatori.

Invece che ascoltare chi si lamentava di più sui forum, van Lierop ha chiesto agli sviluppatori di raccogliere informazioni su come esattamente le persone giocano a **The Long Dark**.

All'inizio ha detto che il gioco ha attratto due differenti tipi di giocatori: quelli che volevano un'esperienza poetica ed emotiva e quelli che volevano un'esperienza hardcore-survival.

Le opinioni di questi giocatori avrebbero potuto portare il gioco in direzioni totalmente differenti. Per determinare a chi dare ascolto, fecero un test.

Sono state create 3 modalità di gioco chiamate da loro "esperienze": "**Pellegrino**" per i giocatori che amano l'esplorazione, "**Viaggiatore**" per i giocatori che cercano una via di mezzo tra l'esplorazione e il survival game, e "**Stalker**" per i giocatori che cercano una survival game con un tasso di sfida molto alto.

Il risultato del test è stato che il 60 % dei giocatori ha scelto la modalità "Viaggiatore", il 25% la modalità "Pellegrino", e soltanto il 12% la modalità "Stalker".

Soltanto la minoranza dei giocatori, gli appartenenti alla modalità "Stalker", si è lamentata maggiormente sui forum ma, ascoltando soltanto loro, gli sviluppatori avrebbero corso il rischio di alienare la maggior parte degli acquirenti.

Alla fine van Lierop ha detto che i membri della community che vogliono avere un dialogo con gli sviluppatori non sempre rappresentano la maggioranza degli acquirenti. È il lavoro degli sviluppatori rimanere saldi con la propria visione e produrre il gioco senza farsi influenzare.

Queste sono le sue parole:

«Non credo che il nostro lavoro sia produrre il gioco che vuole la community»

«Penso che il nostro lavoro sia fare in modo che la community voglia quello che noi abbiamo creato. Quindi li rendiamo partecipi nel processo di sviluppo, ascoltiamo i loro feedback. Ma alla fine ci hanno pagato perché credono che possiamo creare qualcosa di stupefacente per loro. E questo è il nostro lavoro.»

Pyre

Ibrido tra una visual novel, un RPG e un gioco di basket 3 vs 3: **Pyre** è l'ultimo gioco sviluppato da **Supergiant Games**, team talentuoso già creatore di due titoli di altissima qualità: **Bastion** del 2011 e **Transistor** del 2014.

Il team americano si è sempre distinto nel creare giochi con un gusto ricercato per quanto riguarda trama, stile grafico bidimensionale con tavole disegnate a mano, e colonna sonora di altissimo livello a cura del compositore **Darren Korb**; anche **Pyre** ha queste tre caratteristiche, ma si differenzia dai suoi predecessori grazie a un gameplay totalmente originale.

Storia

Pyre segue in prima persona le vicende di un personaggio senza nome, che verrà chiamato in seguito “**reader**” per la sua capacità di leggere antichi testi necessari per affrontare dei misteriosi rituali.

Il nostro eroe verrà trovato in fin di vita - e salvato - da 3 viandanti, i quali sono i componenti del triumvirato **Nightwings**, e sono stati banditi dal **Commonwealth** (una sorta di paradiso) e cacciati nel **Downside** (una sorta di purgatorio) per aver commesso svariati crimini; i nostri amici dovranno affrontare i membri degli altri triumvirati in dei rituali che permetteranno alla fine di poter salvare un membro del gruppo e poterlo far tornare al Commonwealth.

Durante la nostra avventura conosceremo molte persone che potranno unirsi al nostro gruppo per aiutarci nella nostra impresa, così come incontreremo molti nemici da affrontare fino a quando non riusciremo a salvare il numero più alto possibile di alleati.

La storia è raccontata in maniera impeccabile, ma soltanto nella lingua inglese, tra l'altro vengono utilizzati termini non più in uso nella lingua corrente, quindi non risulta di facile comprensione per chi non ha confidenza con la lingua.

Comparto tecnico

Come al solito **Supergiant Games** ci stupisce con una grafica bidimensionale coloratissima e fondali e sprite disegnati a mano con una cura maniacale, basta guardare alcuni screenshots per rimanere affascinati dallo stile e dal talento del team americano: la versione da noi provata gira su PS4 Pro a 4k nativi e non abbiamo notato alcun rallentamento, nemmeno nei momenti in cui il ritmo di gioco si faceva più intenso.

Il **comparto audio** non è da meno, con una colonna sonora che non sfigurerebbe tra opere ben più blasonate e non soltanto appartenenti al mondo videoludico, **Darren Korb** ha svolto un lavoro encomiabile componendo musiche che calzano a pennello con la trama visionaria e surreale di **Pyre**.

Gameplay

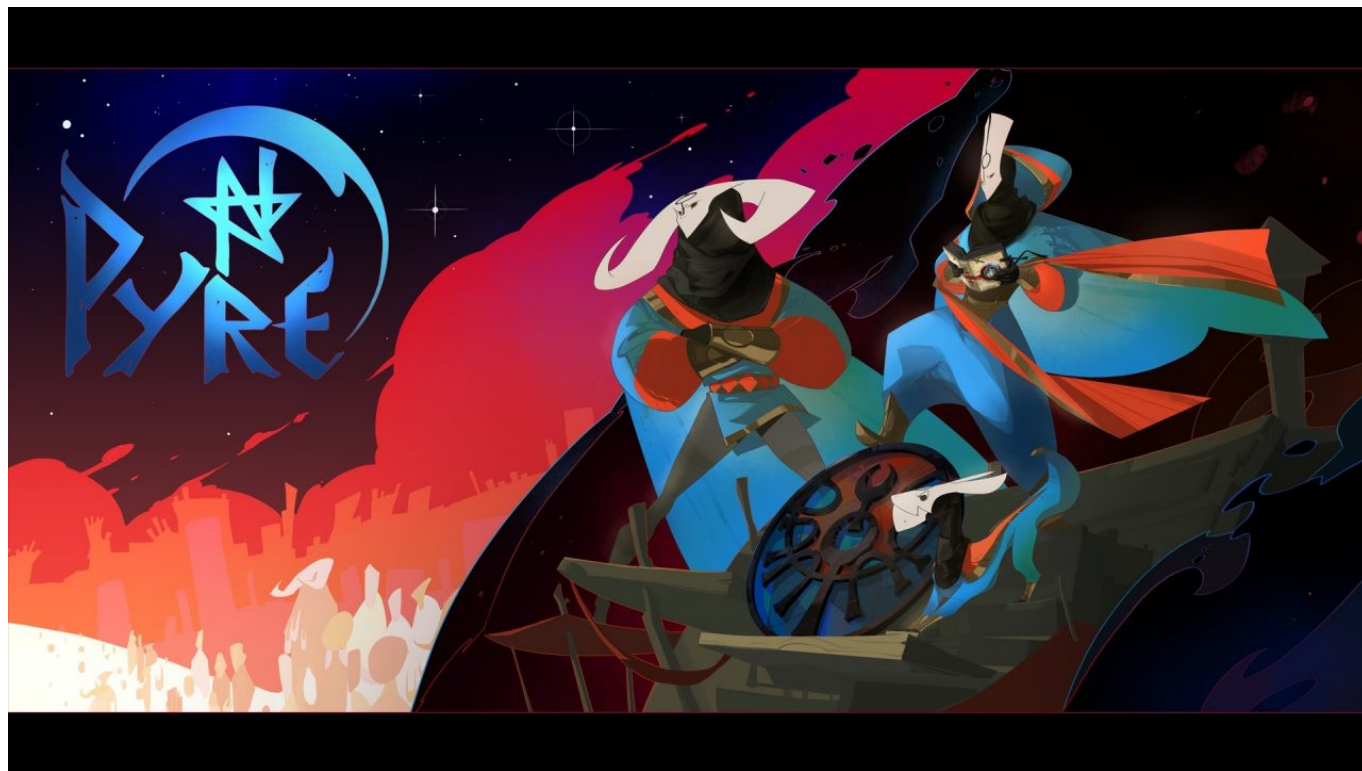
Come detto prima, **Pyre** è un ibrido tra un gioco di ruolo e un titolo sportivo a squadre; trascorreremo il tempo a interagire con gli altri personaggi, visitare mercanti, imparare nuove abilità e potenziare i singoli personaggi per affrontare al meglio i rituali, i quali non sono altro che partite 3 contro 3 in uno sport che assomiglia alla pallacanestro, dove al posto dei canestri ci sono 2 pire infuocate: l'obiettivo è quello di posizionare una sfera magica all'interno della pira avversaria per indebolirla e infine spegnerla e così portare alla vittoria la propria squadra.

Ogni componente della squadra avrà caratteristiche e abilità differenti, quindi bisogna scegliere i 3 giocatori più adatti ad affrontare i team avversari, anch'essi dotati di caratteristiche differenti tra loro.

Portando al termine un certo numero di rituali, avremo la possibilità di salvare un membro della squadra e fargli raggiungere il **Commonwealth**. Da qui in poi il gioco diventerà più ripetitivo: infatti dopo il primo salvataggio dovremo ripetere altri rituali con le squadre affrontate in precedenza e visitare di nuovo gli stessi posti, per portare in salvo gli altri membri del gruppo, l'ordine in cui

salveremo i nostri amici andrà a modificare il finale del gioco, quindi ci sarà qualche motivo per portare al termine il gioco più di una volta.

Una nota dolente riguarda il comparto **multiplayer**, in quanto non è possibile affrontare avversari online, ma soltanto in locale. Si spera in una patch che possa offrire la prima possibilità.



Conclusioni

Pyre non è un gioco adatto a tutti, la sua natura ibrida potrebbe fare storcere il naso ai puristi di giochi di ruolo o di titoli sportivi ma, al contempo, offre uno stile unico e inconfondibile che soltanto i titoli di **Supergiant Games** sono in grado di offrire. Il gioco non è perfetto, diventa nella parte finale ripetitivo e non offre ai giocatori la possibilità di affrontarsi online, ma rimane un ottimo prodotto, consigliato a chi apprezza i titoli indipendenti di spessore e rimane affascinato dalla grafica bidimensionale e da una colonna sonora di ottima fattura anche se minimale, composta soltanto da voce e chitarra, senza per forza pretendere milioni di poligoni su schermo e sentire musiche da orchestra come ci hanno abituato i tripla A.

[Rilasciato un video celebrativo per il decimo anniversario della saga: The Witcher](#)

CD Projekt Red ha rilasciato un video per ringraziare i fan della famosissima saga: *The Witcher*, iniziata nel 2007 con il gioco omonimo, per poi proseguire con *The Witcher 2: Assassins of Kings*

del 2011 e *The Witcher 3: Wild Hunt* del 2015 (per il quale sono uscite 2 espansioni: *Hearts of Stone* e *Blood and Wine*).

A quanto pare la serie è in pausa e non si sa se uscirà un quarto episodio, ma si sa che non ci sarà Geralt come protagonista, come ha dichiarato **Jakub Szamałek** in un'[intervista su IGN](#); il team polacco attualmente è al lavoro sull'ambizioso progetto: *Cyberpunk 2077* e sul gioco di carte ispirato alla saga dello strigo: *Gwent: The Witcher Card Game*.

In basso il video celebrativo.

[Nuovo gioco di Bethesda su Game of Thrones potenzialmente in fase di sviluppo](#)

Bethesda starebbe lavorando a un nuovo gioco basato sulla celebre saga di **R.R. Martin: Game of Thrones**.

Una pagina del sito [Target](#), segnalata da [NeoGAF](#), è apparsa oggi e non è ancora stata rimossa: non c'è altro a parte il nome "**Bethesda: Game of Thrones**", non si sa nemmeno se sarà un video game.

The screenshot shows a Target website page. At the top, there is a navigation bar with links for 'registries & lists', 'weekly ad', 'REDcard', 'gift cards', 'find stores', and a heart icon with '0'. Below this, there are 'categories' and 'deals' dropdown menus, a search bar, and 'my account' (with 'sign in') and '0 items' (with a shopping cart icon) links. The main content area features the heading 'Bethesda : Game of Thrones' with a breadcrumb trail 'Homepage / Featured Brands / MMBV'. At the bottom, there is a footer with links for 'help', 'stores', 'apps', 'social', and 'more', followed by a legal disclaimer: 'recalls terms interest-based ads ca privacy rights ca supply chain act privacy privacy updated 8/17 TM & © 2017 target brands, inc.' and the Target logo.

Con l'esperienza maturata con la serie *The Elder Scrolls*, **Bethesda** potrebbe essere un ottimo candidato per un gioco basato sull'universo fantasy di *Game of Thrones* e degno degli standard dettati dalla serie tv omonima.

Anche se non c'è nessuna conferma ufficiale, sappiamo che lo sviluppatore americano sta già lavorando a 5 progetti non ancora annunciati, tra cui 2 che a detta del direttore **Todd Howard** saranno più grandi di quello a cui **Bethesda** ci ha abituato.

Abbiamo già visto alcune iterazioni videoludiche basate sulla celebre saga, come l'RPG di **Cyanide**

Studios del 2012 e l'avventura grafica di **Telltale** del 2014, ma un RPG targato **Bethesda** potrebbe rivelarsi una vera gemma per gli appassionati.

[Annunciato Age of Empires IV](#)

Dopo tantissimo tempo (esattamente dal 2005) **Microsoft**, durante la **Gamescom**, annuncia un nuovo capitolo della serie: **Age of Empires** in esclusiva per PC con Windows 10.

Per chi non conoscesse la serie, si tratta di uno dei pilastri del genere **RTS** negli anni '90 insieme a *Command & Conquer* e a *Warcraft*; ma con la chiusura di **Westwood** ed **Ensemble** il genere è andato un po' in rovina, mentre **Blizzard** ha continuato la serie con *World of Warcraft*, non più appartenente al genere RTS ma MMORPG.

L'annuncio di **Ages of Empires IV** farà felici i milioni di giocatori che sono cresciuti con il brand; in basso potete vedere il trailer, che non spiega chiaramente in quale periodo storico si svolga il gioco (ma sembra suggerire che coprirà diversi periodi).

[Uncharted 4 riceverà un aggiornamento al multiplayer il 22 di agosto](#)

L'uscita di **Uncharted: The Lost Legacy** è alle porte, ma **Naughty dog** ha ancora una sorpresa riservata ai fan di **Uncharted 4**, il quale riceverà un massiccio aggiornamento per quanto riguarda la componente multiplayer, con l'aggiunta di un nuovo personaggio, nuove skin e una nuova modalità chiamata **Survival Arena**.

Questa modalità offrirà la possibilità di giocare in co-op fino a 3 giocatori in contemporanea, che dovranno difendersi da 100 ondate di nemici, sarà disponibile su tutte le mappe con nuovi nemici, modificatori e zone assedio; infine i giocatori che riusciranno a sopravvivere alle 100 ondate riceveranno una nuova skin.

La modalità **Survival Arena** sarà giocabile gratuitamente per tutti i possessori di **Uncharted 4** e **Uncharted: The Lost Legacy**.

For Honor sarà giocabile gratuitamente nel weekend

Nel prossimo weekend sarà possibile giocare a **For Honor** sulle piattaforme: **PC** tramite **Uplay** (dalle 19:00 del 10/08 alle 22:00 del 13/08), **Ps4** (è richiesto un abbonamento a **Playstation plus** per poter giocare online dalle 9:00 del 10/08 alle 01:59 del 15/08) e **Xbox One** (è richiesto un abbonamento a **Xbox LIVE Gold** dalle 9:00 del 10/08 alle 01:59 del 15/08).

Sarà possibile trasferire i salvataggi alla versione completa del gioco, ricordiamo che dal 15/08 inizierà la terza stagione del gioco: **Grudge & Glory** con delle novità riguardanti mappe, equipaggiamenti ed eroi.

FOR HONOR
FREE WEEKEND

EUROPE & MIDDLE-EAST
PS4
10/08/2017, 9AM CET → 15/08/2017, 01:59AM CET
XBOX
10/08/2017, 9AM CET → 15/08/2017, 01:59AM CET
PC
10/08/2017, 7PM CET → 13/08/2017, 10PM CET

THE AMERICAS
PS4
10/08/2017, 12AM PDT → 14/08/2017, 4:59PM PDT
XBOX
10/08/2017, 12AM PDT → 14/08/2017, 4:59PM PDT
PC
10/08/2017, 10AM PDT → 13/08/2017, 1PM PDT

ASIA & OCEANIA
PS4
10/08/2017, 3PM CST → 15/08/2017, 7:59AM CST
XBOX
10/08/2017, 3PM CST → 15/08/2017, 7:59AM CST
PC
10/08/2017, 1PM CST → 14/08/2017, 4AM CST

10-13 AUGUST, 2017

Game of Thrones

Telltale Games è sinonimo di avventura grafica a episodi, e grazie a Playstation plus (per gli abbonati nel mese di luglio 2017) abbiamo avuto modo di giocare al titolo dedicato alla celebre opera di **George R. R. Martin: Game of Thrones** (nome del primo volume della serie *A Song of Ice and Fire*).

Il gioco si basa sull'omonima serie televisiva, e nei 6 episodi da cui è composta questa prima stagione assisteremo a numerosi colpi di scena e momenti di pura tensione come ci ha abituato il buon vecchio George.



Iron from ice

Questo è il motto del casato **Forrester** (brevemente menzionato nei libri) i cui membri saranno i protagonisti del gioco, sebbene ci sia la presenza di volti noti al pubblico della serie tv (doppiati dagli attori originali), la storia è totalmente inedita e non intacca minimamente la trama dell'opera principale.

Il gioco inizia durante il **Red Wedding** (evento che si colloca nella terza stagione della serie tv), i Forrester sono alleati di **Robb Stark** e assisteremo alla morte del lord **Gregor Forrester** e alla fuga del suo scudiero **Gared Tuttle** a cui Gregor aveva affidato la propria spada per consegnarla al suo erede al castello di **Ironrath** (proprietà del casato Forrester).

Qui verremo a conoscenza del giovane **Ethan**, erede in quanto i fratelli maggiori **Rodrick** e **Asher** non sono disponibili (il primo creduto morto in battaglia, l'altro esiliato per un crimine commesso in gioventù), della sorella **Talia** e del piccolo **Ryon**.

C'è anche la sorella maggiore **Mira**, ancella di lady **Margaery Tyrell**, la quale cercherà di aiutare la propria famiglia sfruttando le proprie amicizie nella nobiltà.

Il lavoro svolto dal team californiano è di prim'ordine, la storia è ben scritta, e la recitazione e il doppiaggio non hanno nulla da invidiare a quelli della serie tv, con scene di forte impatto emotivo che colpiscono come un pugno allo stomaco; l'unico neo è la totale assenza della lingua italiana, quindi se non si è in grado di comprendere l'inglese sarà impossibile capire quanto accade.

Gameplay

Il gioco è la classica avventura grafica che Telltale ci ha sempre proposto: ci sono i soliti quicktime events, dialoghi a scelta multipla, si può interagire con qualche oggetto, osservare l'ambiente, ma

non c'è molta libertà; anche le decisioni che si prendono non sono così incisive nei confronti della trama, più o meno i risultati sono sempre gli stessi, la difficoltà è pressoché inesistente, chiunque può portare il gioco a termine, a patto di conoscere la lingua inglese.

Tutto sommato comunque è un gioco che si lascia giocare e non annoia mai, gli amanti del genere avranno modo di passare alcune ore in tranquillità e godersi l'ottima trama senza alcuna frustrazione.



Comparto tecnico

Sebbene il gioco giri su qualsiasi dispositivo, anche mobile, non si può certo dire di trovarsi davanti a qualcosa di bello da vedere: il **motore grafico** è lo stesso che gli sviluppatori californiani usano da sempre, la conta poligonale è bassa, la modellazione dei personaggi approssimativa, textures slavate, frame rate pessimo anche su macchine performanti, animazioni che risulterebbero brutte anche su una ps2, non regge di certo il confronto con giochi dello stesso genere come *Until Dawn*.

Di tutt'altra pasta è invece il **comparto sonoro**: le musiche comprendono ottimi brani originali e alcuni presi dalla serie tv, come la bellissima sigla che è presente all'inizio di ogni episodio del gioco. Gli attori hanno svolto un egregio lavoro di doppiaggio e gli effetti sonori delle battaglie sono ben studiate.

Conclusioni

Game of Thrones è un buon gioco che offre diverse ore di intrattenimento grazie all'ottima trama e recitazione, ma non raggiunge l'eccellenza a causa di un comparto tecnico datato che non rende

giustizia a quanto di buono è stato fatto dagli sceneggiatori.

Se siete amanti del genere e conoscete l'inglese non fatevelo scappare; se invece date importanza alla grafica e al tasso di sfida ignoratelo assolutamente.

Xbox One X aiuterà l'industria a crescere secondo Yves Guillemot

In una recente intervista su [Gamespot](#), il CEO di **Ubisoft Yves Guillemot** ha dichiarato che la futura console targata Microsoft aiuterà l'industria dei videogiochi a crescere.

Guillemot afferma di avere stipulato un accordo con **Microsoft** per **Assassin's Creed: Origins**, che trarrà vantaggio dalla potenza di **Xbox One X**, e afferma anche di apprezzare il lavoro che Microsoft sta facendo, puntando non più su periferiche come **Kinect** ma sulla potenza dell'hardware, che offrirà una maggiore immersione, una IA più convincente e in generale giochi migliori.

Ricordiamo che **Assassin's Creed: Origins** è uno dei giochi che saranno pubblicizzati maggiormente per **Xbox One X**, sulla quale girerà in 4k dinamico con checkerboard rendering e supporto HDR e uscirà il prossimo 27 di ottobre.