

Gran Turismo Sport non ha la modalità carriera

Gran Turismo Sport offre ai fan le classiche splendide vetture e corse mozzafiato a cui sono abituati, ma purtroppo il gioco manca di una delle peculiarità principali: **la modalità carriera**. Il nucleo del gioco è sempre stata la modalità Gran Turismo, che consente ai giocatori di ottimizzare le corse, di collezionare veicoli nel proprio garage e di realizzarsi attraverso una carriera da corridore. Appare lampante che la sua assenza segni un duro colpo per la serie.

Al lancio di **Gran Turismo Sport** a Modena, l'autore della serie **Kazunori Yamauchi** ha provato a esporre le qualità del gioco in assenza della suddetta modalità:

«Il fatto che questa modalità è stata completamente eliminata non è effettivamente vero. In senso stretto, la parte che è stata la modalità **GT** in passato è ora chiamata **Mission Challenge**. Dedicata al single player, consente di partecipare a diverse tipologie di gare con varie regolamentazioni e ci dà la possibilità di montare pezzi sulle vetture acquistate per partecipare a queste corse.»

Tuttavia questa alternativa non riesce a soddisfare sufficientemente l'utenza, poichè la **Mission Challenge** non è lontanamente equiparabile alla sua storica controparte. Tecnicamente si fanno alcune cose che contraddistinguevano la vecchia modalità carriera, ma non esiste più una struttura o un contesto: è solo un gruppo di prove di corsa - per lo più molto brevi - che ridimensiona il tutto a delle semplici sfide.

Yamauchi tenta di lasciare indizi sul motivo per cui ha deciso di fare una scelta così netta:

«Vent'anni fa, quando abbiamo fatto il primo *Gran Turismo*, la gente sapeva cosa succedeva quando si cambia un filtro dell'aria o aumenta il rapporto di compressione con la propria auto. Ma i nuovi utenti non hanno più questa conoscenza perché non sono interessati alle vetture, quindi **abbiamo semplificato alcune aree del gioco** in modo da poter fare la stessa cosa che facevamo in passato, ma è più facile da capire per le persone che entrano in auto.»

In altre parole, oggi i giocatori vogliono solo godersi le auto senza smanettare più di tanto. Forse **Yamauchi** ha ragione, eppure si ha la sensazione che **GT Sport** rimanga un po' vuoto dopo le modifiche apportate alla modalità carriera.

Intel si evolve con il nuovo chip da 17 qubit

L'intenso lavoro sul calcolo quantistico da parte di **Intel** ha prodotto un nuovo chip da 17 qubit, l'azienda non ha perso tempo a consegnarlo al proprio partner, **QuTech**, società che si occupa di ricerca e sviluppo nel campo della tecnologia quantistica con sede nei Paesi Bassi. Ricordiamo che il qubit non è altro che la contrazione di quantum bit, termine coniato da **Benjamin Schumacher** per indicare il bit quantistico ovvero l'unità di informazione quantistica. Con il nuovo chip Intel non fa un importante passo avanti se si parla di puro potere di calcolo o applicazioni (che sono ancora agli inizi), ma al contrario, lo è perchè il suo sviluppo ha reso possibile la creazione di un sistema di produzione dando la possibilità a **Intel** di ricevere ordinazioni e consegnare un prodotto invece di vantare l'esistenza in qualche laboratorio di fisica sperimentale situato da qualche parte nel pianeta.

Nonostante ciò, 17 non è certo numero magico nel mondo quantico, né questo chip ha qualità speciali che altri sistemi quantistici non hanno. **Intel** è solo felice che la sua storia e la sua innegabile esperienza nella progettazione e nella fabbricazione di chip, stia ripagando con una nuova fase di calcolo.

Qua sotto una breve intervista al direttore dell'hardware quantistico **Intel**, **Jim Clarke**, a proposito del nuovo sistema.

«Ci stiamo affidando alla nostra esperienza in ingegneria. Stiamo lavorando su tutte le parti di calcolo: il chip, il controllo elettronico, l'architettura del sistema, l'algoritmo».

«La nostra infrastruttura ci permette di adattare i materiali e packaging», ha dichiarato **Clarke**. «Se pensi a un materiale che potrebbe essere utile per un chip qubit, **Intel** probabilmente ha già un processo maturo per quel materiale o almeno sta già sperimentando con esso».

Questo non è affatto facile se si pensa che il campo di calcolo in cui stanno tentando di entrare è in gran parte teorico. Ecco perché i partner come **QuTech**, un istituto di ricerca sotto **TU Delft**, sono essenziali. **Intel** non è a corto di grossi cervelli, ma un impianto dedicato che fornisce un'alta specializzazione in merito è probabilmente più indicata per questo tipo di lavoro.

La loro relazione si basa sulla costruzione del chip da parte di **Intel** e lo sviluppo con gli ultimi algoritmi, modelli e strumenti da parte di **QuTech**. Gli esperimenti sono andati avanti senza sosta, spesso concludendo con fallimenti per ricominciare il processo mesi dopo.

I risultati finora permettono a **Intel** di vantarsi di un chip che, grazie alla produzione e al lavoro di **QuTech**, si è notevolmente migliorato nell'affidabilità e nelle prestazioni negli ultimi due anni, mentre l'architettura, le infrastrutture di sistema (come interconnessioni e metodi di test) e così via si sono evolute parallelamente.

Naturalmente, questi incredibili computer quantistici ancora non fanno nulla di eccezionale ricordando inoltre che devono operare a circa 20 millesimi di gradi sopra lo zero assoluto.

Si scopre tra l'altro che si può impacchettare un sistema di calcolo quantico multi-qubit, raffreddato al livello millikelvin, in un contenitore dalla dimensione di un tamburo di petrolio.

C'è molto da fare nel mondo del calcolo quantico ma ciò non risulta un reale problema per le aziende come Intel; i miliardi di dollari stanziati in infrastrutture apposite, servono eccellentemente come garanzia.

[Hand of Fate 2 arriverà a novembre](#)

Defiant Development ha annunciato che *Hand of Fate 2* sarà rilasciato per **PC, PS4 e Xbox One** il 7 novembre, in concomitanza con il lancio della **Xbox One X**. Non è un caso, il gioco supporterà 4K HD sul sistema di Microsoft.

Il quarto guerriero è stato rivelato, **Ariadne** di **Stiegal**. Questi compagni sono una nuova aggiunta alla serie, e Ariadne è un *tank* in grado di rompere l'armatura, mentre nel gioco da tavolo può duplicare le carte per aiutarsi.

«Siamo entusiasti di ufficializzare definitivamente una data di uscita per *Hand of Fate 2*», ha commentato **Morgan Jaffit**, direttore di **Defiant Development**. «La squadra sta lavorando sodo, e ora che abbiamo quasi finito, posso tranquillamente dire che questo segna un nuovo capitolo e simboleggia il livello di qualità che possiamo raggiungere. Sono incredibilmente orgoglioso di questo gruppo e non vedo l'ora di mostrare il loro lavoro al mondo.»

Date un'occhiata al trailer qui in basso. Con quale piattaforma preferireste giocare quando uscirà questo nuovo capitolo?

[Nuova modalità survivor per Skyrim](#)

Bethesda ha annunciato che i giocatori **PC, PlayStation 4 e Xbox One** avranno la possibilità di scaricare una modalità survivor per *The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition* i primi di ottobre. Quelli che possiedono il gioco su **Steam** possono provare la versione beta in questo momento.

Questa modalità sarà molto simile a quella di **Fallout 4**, dovremo mangiare, cucinare, bere, dormire, riscaldarci, camminare / cavalcare (il fast travel è stato disabilitato) e molto altro ancora per sopravvivere. Ecco a voi un piccolo elenco su cosa dovremo tenere bene in mente in questa nuova modalità:

Fame

Nel tempo, diventeremo affamati, ciò influenzerà la propria resistenza e la nostra capacità di utilizzare la maggior parte delle armi. Quando saremo affamati, la nostra resistenza totale diminuirà. Se si mangia abbastanza, riceveremo il bonus *Well Fed*. Il cibo cotto ripristinerà più fame rispetto al cibo normale. Se ingurgiteremo carne cruda, sarà possibile avvelenarsi, ciò può impedire di ricevere i benefici alla salute legati al cibo fino all'esaurimento dell'effetto. Le zuppe calde possono ora essere cotte usando i sali del fuoco, che ci riscaldano e concederanno un bonus al calore.

Fatica

La fatica diminuirà la magia totale disponibile, rappresentata da una regione scura all'interno della barra *Magicka*. Mentre si diventa più affaticati, l'efficacia delle pozioni comincerà a diminuire e la nostra capacità di recuperare la *magicka* e la resistenza cominceranno a soffrire. Sarà necessario dormire periodicamente in un letto per ripristinare la fatica. In questa modalità, il bonus di *Well Rested* non verrà più concesso automaticamente dopo il sonno. Se dormiremo fuori, non saremo in grado di ottenere un buon riposo, se invece dormiremo in un letto in casa, riceveremo il bonus di *Well Rested*.

Freddo

Viaggiare in aree innevate o piovose aumenterà il nostro freddo. Il freddo diminuirà la nostra salute totale disponibile, rappresentata come una zona oscura all'interno della barra di salute. Quando diventeremo più freddi, la nostra velocità di movimento e la capacità di aprire serrature e borseggiare cominceranno a soffrire. Se raggiungeremo il livello più alto di Freddo, la nostra salute sarà ridotta a zero e moriremo congelati. Sarà possibile riscaldarsi vicino a un fuoco, mangiare zuppa calda, o spostarsi in una posizione più calda. Apparirà un'icona del sole o di un fiocco di neve vicino alla bussola per capire meglio le nostre condizioni climatiche.

Calore

Maggiore sarà il grado di calore, più lentamente si sentiranno gli effetti degli ambienti freddi. La maggior parte degli indumenti e dell'armature forniscono calore, alcune armature sono eccezionalmente calde, mentre altre non saranno adatte a proteggere il loro indossatore da climi forti. Sarà anche possibile aumentare temporaneamente il nostro calore mangiando zuppa calda o tenendo una torcia.

Acqua congelata

Se nuoteremo in una zona congelata, diventeremo immediatamente più freddi e cominceremo a prendere danni alla salute, sarà quindi necessario uscire dall'acqua al più presto possibile per iniziare a riscaldarsi e fermare la perdita di salute. Utilizzando un incantesimo di fiamma o l'abilità antenato dei *Wrath* della razza dei *Dunmer*, ci si potrà rendere temporaneamente immune agli effetti dell'acqua congelata.

Fast travel

Il fast travel sarà disabilitato. Se vorremo andare da qualche parte, dovremo farlo a piedi o a cavallo. Potremo anche prendere un carro o una barca per la nostra destinazione, ma attenzione, in questa maniera si può arrivare alla fame e al congelamento molto più velocemente senza considerare che sarà necessario un riposo dopo un lungo viaggio.

Rigenerazione della salute

La salute non si rigenererà più. Sarà necessario utilizzare incantesimi, cibo e pozioni per ripristinare la tua salute.

Passaggio del livello

Per salire di livello, dovremo dormire in un letto. Potremo ancora spendere i nostri punti *perks* anche dopo il sonno.

Portare pesi

Il peso trasportato è stato notevolmente ridotto. Diventare sovraccaricati drencherà la nostra resistenza e ci farà diventare affaticati molto più velocemente. Le frecce e i grimaldelli ora hanno peso.

Malattie

Le creature di *Skryim* ora porteranno nuove malattie minacciose, e le malattie precedenti sono diventate più aggressive. Mangiare carne cruda potrà causare avvelenamento alimentare. Se non riusciremo a curare una malattia, potrà progredire in una versione più grave nel tempo.

Afflizioni

Il tempo trascorso durante il malessere ci mette a rischio di contrarre un'afflizione, che provocherà effetti che potranno durare molto tempo anche dopo aver migliorato la nostra condizione. Le afflizioni potranno essere curate come le malattie. Alcune afflizioni includono:

- **Indebolimento:** saremo meno efficaci nell'utilizzare le armi da mischia e bloccare i danni con il nostro scudo.
- **Confusione:** Tutti gli incantesimi saranno meno efficaci.
- **Congelamento:** Saremo meno efficaci nello scassinare serrature, nel borseggiare e nel danno con un arco.

Santuari

I santuari non cureranno più malattie gratuitamente; ora dovremo fare un'offerta d'oro per ricevere i benefici del sacrario. I santuari che si mettono in una casa che hai costruito possono essere utilizzati gratuitamente.

Perks e Standing Stones

I *perks* Extra e la *Steed Stone* concedono ora 50 di peso extra, invece di 100.

Vampiri e lupi

Sia vampiri che licantropi potranno ora ristabilire la loro fame nutrendo le loro vittime. Mentre ci si trasformerà in un lupo o un vampiro, si diventerà freddo molto più lento del normale.

È molto importante ricordare che questa modalità sarà scaricabile gratuitamente e potrà essere conservata nel controverso **Creation Club** per la prima settimana dopo il lancio.

Cosa pensate di questa modalità sopravvivenza? Sareste in grado di giocarla?

Final Fantasy XV potrebbe arrivare su Switch

Qualche tempo fa il direttore di *Final Fantasy XV*, **Hajime Tabata**, ha annunciato che **Square Enix** stava esaminando la possibilità di portare *Final Fantasy XV* sul **Nintendo Switch**. Ora sembra che vogliano portare l'intera esperienza del titolo sulla console ibrida di **Nintendo**, anche se lo sviluppo sembra apparentemente lontano dal concludersi a breve.

Durante il **Tokyo Game Show**, **Hajime Tabata** ha detto a **Eurogamer** che stanno realmente

effettuando delle ricerche tecniche molto raffinate al fine di importare il marchio.

Tabata ha anche rivelato che per ora non ci possono essere annunci ufficiali poiché le discussioni sono ancora in corso e nessuna decisione finale è stata effettuata. Ha anche rivelato di non essere ancora riuscito a ottenere uno **Switch** per se stesso, perché la nuova console di **Nintendo** è in continuo sold out nella terra del Sol Levante.

[Dragon Crown arriva su PS4](#)

Il noto sito web giapponese **Niconico**, ha già annunciato che farà un live stream del **Tokyo Game Show** il prossimo 24 settembre. Il contenuto deve essere ancora annunciato ma la nostra attenzione è stata catturata dal suo banner di presentazione che pubblicizza il pre-order dell'edizione limitata per **PlayStation 4** di **Dragon's Crown** chiamata **Dragon's Crown Pro**.

Cliccando sul banner ci porterà sul [sito ufficiale di Dragon's Crown](#), che attualmente non menziona la versione PlayStation 4.

Ricordiamo che **Dragon's Crown** è stato lanciato per **PlayStation 3** e **PS Vita** nell'estate 2013.

[Bethesda annuncia un nuovo gioco](#)

In un'intervista a **Tek Syndicate**, il vice presidente di PR e marketing di **Bethesda**, **Pete Hines**, ha prospettato un programma di lavoro piuttosto movimentato. Infatti ricordiamo che la società sta

lavorando attualmente su titoli come **Quake Champions**, **The Elder Scrolls Online**, **The Elder Scrolls Legends** e su nuovi giochi come **Dishonored: Death of the Outsider**, **Wolfenstein II: The New Colossus** e **The Evil Within 2**, così come le versioni VR di **Skyrim**, **Fallout** e **Doom** e la versione **Switch** di **Skyrim**. Ma ha anche velatamente parlato di un nuovo gioco non ancora annunciato che salterà fuori proprio quest'anno.

«Abbiamo anche un gioco che verrà quest'anno ma che non abbiamo ancora annunciato...»

Queste le parole di Hines, il quale non ha fornito alcun dettaglio, ma l'intervallo di tempo tra l'annuncio e il rilascio di quest'anno sarà breve, dunque dubitiamo sarà qualcosa di enorme, forse qualcosa dedicato al mobile o un free-to-play.

[Nuovi leak annunciano una possibile uscita di Agent](#)

Originariamente in fase di sviluppo per **PS3**, **Agent** della **Rockstar Games** non ha mai trovato luce in casa **Sony**. Annunciato nel 2009, il gioco si presentava come un titolo dall'intrigante sistema di spionaggio ambientato durante la Guerra Fredda; sembra che il progetto non sia morto, in quanto sono stati scoperti alcuni screenshot di recente fattura.

Nel 2016, **Take-Two** ha rinnovato il marchio per **Agent**, ma ancora una volta non è stato confermato ufficialmente. La pagina di Wikipedia del gioco rimane ancora invariata senza menzionare una cancellazione, e inoltre l'editore ha evitato le domande relative all'*IP*, non dando nessuna risposta se il progetto sia in elaborazione su **PS4** o meno.

Per adesso i rumors ci indicano che la *concept art* è stata presa dal gioco, portando nuova speranza per **Agent** su **PS4**. La fonte dell'illustrazione deriva da un account Twitter chiamato **Bully 2 info**.

Queste sono le immagini pubblicate:

Here are some Agent concept art. [#Agent](#) [#Bully2Info](#) pic.twitter.com/cOXNbM6WRm

Next Up Hero

Oggi giorno sono realmente pochi i giochi che riescono ad amalgamare egregiamente il genere **roguelike** con la modalità **multiplayer**, e tra questi si può sicuramente annoverare **Next Up Hero**.

Con questo titolo dalle tinte retrò, la **Digital Continue** catapulterà in un gameplay degno dei cabinati anni '80 con annesse gioie e frustrazioni. Il gioco ci darà la possibilità di scegliere tra uno dei 7 personaggi selezionabili ogni volta che inizieremo una partita, ognuno dei quali avrà diverse abilità, attacchi e peculiarità con ampia scelta tra un approccio ravvicinato o a distanza. Una volta selezionata la partita da fronteggiare, ci si ritroverà in un classico **beat em'up** dalla visuale isometrica, dalle mappe procedurali e divise per livelli colme di mostri di vario genere pronti a farci a pezzi. Ma il gioco non è così basilare come appare: è proprio qui che la componente **multiplayer** **ha la sua maggior funzione**. Durante i piani della nostra run, potremmo trovare i cadaveri degli eroi di altri giocatori che sono caduti in battaglia in quel preciso punto e sarà proprio lì che il nostro personaggio griderà «**NEXT UP HERO!**», riuscendo a resuscitarlo per farlo così combattere al proprio fianco in veste di **NPC**.



Insomma, più giocatori avranno fallito durante l'avventura, più possibilità avremo di sopravvivere. In compenso, ogni **dungeon** avrà una difficoltà crescente facendoci arrivare al Boss finale in preda al panico, con la consapevolezza che sia impossibile terminare la partita con un **good ending**. Ma non disperate, il gioco è stato appositamente programmato per avere un'estrema difficoltà nel Boss finale proprio perché questi sarà l'unica creatura che condividerà i punti vita con la community: ogni giocatore che arriverà a fronteggiarlo toglierà infatti permanentemente vita al boss creando una sorta di raid, una volta morto, ogni giocatore riceverà una somma di monete dipendente dalla percentuale di vita tolta. Una volta finita la **run**, che l'abbiate completata o meno, riceveremo per l'appunto una somma di monete che ci permetterà di fare un **upgrade** del personaggio cambiando *skin* o acquistando abilità; ma non è la sola cosa acquistabile. Esiste infatti un **sistema di achievement** che ci permetterà di acquisire dei **bonus permanenti** durante le nostre avventure: questi si acquisiranno uccidendo un certo numero di mostri e, una volta raggiunta la somma richiesta, potremo usufruire del potere speciale del mostro e usarlo con qualsiasi eroe selezionato. Prima ho parlato di selezione dell'avventura poiché nel gioco non esistono mappe pre-costruite dagli sviluppatori ma solo dungeon creati da altri giocatori, essendo possibile cambiare la difficoltà, i numeri dei piani e la possibilità di incontrare mostri rari, ovviamente, pagando una cospicua somma di monete.



Ma non è tutto oro ciò che luccica: il gioco nonostante, sia ancora in fase beta, appare ancora in uno stato embrionale al punto da rendere impossibile intravedere il risultato finale. Tutte le modalità sono ancora bloccate facendoci solo lontanamente percepire una ipotetica profondità nel multiplayer, le mappe sono ancora molto spoglie e visibilmente monotone, alcuni personaggi non sono ancora selezionabili ma soprattutto il gameplay risulta profondamente squilibrato in relazione al personaggio che si usa. Durante le nostre **run** non avremo quasi mai la possibilità di curarci, questo rende l'approccio ravvicinato coi nemici totalmente evitabile poiché uno scambio di colpi non eguaglierà mai un personaggio in grado di colpire da lontano, con maggior danno e senza essere mai colpiti.



Nel complesso il gioco si presenta con un'idea originale ma al contempo molto scarna: per quanto sia stato lanciato come *beta*, il contenuto attuale lo rassomiglia più a un'*alpha*.

Le premesse per renderlo un gioco di rango ci sono tutte, e speriamo che Digital Continue riesca a riempire tutte le falle presenti nel titolo prima del lancio ufficiale.

Next Up Hero arriverà nei primi mesi del 2018 su PC, Linux, PS4, Xbox One e Nintendo Switch. Non ci resta che aspettare.

[Il nuovo DLC di Final Fantasy XV a tema Assassin's Creed](#)

I giocatori di **Final Fantasy XV** presto potranno correre in giro per il gioco come un Assassino grazie a una eccentrica collaborazione tra i publisher **Square Enix** e **Ubisoft**.

Square Enix sta rilasciando questo bizzarro DLC gratuito per **Final Fantasy XV** che porterà un evento chiamato **Il Festival dell'assassino** a **Lestallum**. La città sarà ricoperta di bandiere e di altre chicche per segnare l'occasione speciale, inoltre vari minigiochi e meccaniche di gioco a tema assassino saranno l'epicentro di questa esperienza.

L'add-on dell' **Assassin's Festival** sarà rilasciato il **31 agosto 2017**. Chiunque abbia ottenuto il **Dream Egg** dall' evento **Moogles Chocobo Carnival**, che sarà lanciato il 30 agosto, avrà la possibilità di vestire il nostro Noctis con un costume a tema. Il festival porterà un altro abito d'assassino per il gioco, così come l'opportunità per **Noctis** di esplorare più come un "Assassino" e addirittura utilizzare alcune delle abilità più apprezzate degli assassini.

Potete vedere questo in azione nel trailer quà sotto. **Noctis** scorrazza tra i palazzi di **Lestallum**, poi esegue “salti della fede” per poi finire con un’uccisione dall’alto.

Ubisoft ha detto tramite un post che questa collaborazione tra **Assassin’s Creed** e **Final Fantasy** è nata quasi tre anni fa in occasione di una riunione informale durante il **Tokyo Game Show** per esprimere l’ammirazione per gli altri lavori. Se torniamo e guardare il trailer dello scorso novembre di **Final Fantasy XV**, così come l’annuncio di **Gamescomtrailers** per **Assassin’s Creed Origins**, possiamo già notare qualche *easter egg* che suggerisce il *mash-up*.

«Questa collaborazione è il risultato dell’essere grandi fan», ha dichiarato **Ashraf Ismail**, direttore di **Origins** a **Ubisoft Montreal**. «C’è un grande rispetto tra le due squadre e non possiamo essere più entusiasti dell’opportunità di rendere omaggio agli altri lavori».

Non c’è ancora nessuna informazione se **Final Fantasy XV** apparirà in qualche modo in **Assassin’s Creed Origins**: l’abito di **Cindy** sarebbe più appropriato per un ambiente desertico dopo tutto.

Questo è solo l’ultimo crossover di **Final Fantasy XV** con altri prodotti, brand precedenti includono tazze per noodles e c’era anche quello con **Forza Horizon 3**. **L’Assassin’s Festival** sarà disponibile solo per un periodo limitato: la fine è infatti prevista per il **31 gennaio 2018**.