

Until Dawn

I

n spiaggia fa troppo caldo? Preferite la montagna? Allora siete i benvenuti a **Redwood Pines**, una bella e - soprattutto - tranquilla montagna innevata nel sud dell'Alberta.

È qui che è ambientato **Until Dawn**, survival-horror sviluppato in esclusiva per PlayStation 4 da **Supermassive Games** e pubblicato nel 2015. Nel mese di luglio di quest'anno il PS+ ci ha dato la possibilità di provarlo, e noi non ci siamo fatti scappare l'occasione.

La storia segue le vicende di 8 ragazzi che si ritrovano nella baita dei Washington per passare insieme le vacanze invernali. La festa è stata organizzata da **Josh Washington**, fratello di **Hannah** e **Beth**, coinvolte un anno prima in un grave incidente proprio in quella montagna, dove trovarono la morte.

I protagonisti si sono riuniti in quella baita non solo con lo scopo di far festa, ma anche per **commemorare la scomparsa** delle loro amiche, perdita causata da uno scherzo di cattivo gusto, ideato da cinque di loro, che portò Hannah a scappare fuori dalla baita e a cadere insieme alla sorella Beth giù da un burrone.



Tutto questo ci viene spiegato in un minuzioso prologo che, oltre a farci conoscere le vicende, ci farà familiarizzare con le meccaniche di gioco.

I comandi sfruttano il sensore del **dualshock 4**, che ci permetterà di girare la visuale con il solo movimento del pad, ma queste impostazioni si potranno modificare a piacimento all'interno dell'avventura, assegnando alla levetta analogica destra il compito di orientare lo sguardo dei personaggi, mentre alla sinistra quello di guidarli. Il sensore di movimento sarà sfruttato anche in alcune scene in cui il videogioco vi chiederà di stare immobili e non muovere il pad.

La mobilità e il feedback che danno i tasti non è male, i personaggi si muovono in modo naturale,

anche se in alcune parti del gioco risulta molto difficile girarsi e camminare, complice la telecamera di gioco non perfettamente studiata (se, ad esempio, dentro una miniera o in un posto chiuso ci gireremo per ritornare indietro, spesso la telecamera si bloccherà e non ci farà vedere ciò che abbiamo davanti). Tralasciando questi particolari, il gioco si presenta ben strutturato, con una trama e un'ambientazione che ricorda molto i classici film horror, case senza luce, strutture cliniche abbandonate e in rovina e sotterranei bui e chiusi.

Until Dawn non è un semplice survival-horror, ma **una vera avventura interattiva in stile horror**. Questo perché lo stile di gioco ci permette di fare delle scelte e di poter stravolgere la trama, facendo morire i personaggi, far scoppiare liti o rendere il gruppo più affiatato.

Anche la **caratterizzazione dei personaggi** è un aspetto molto ben riuscito: tutti i character giocabili hanno delle statistiche, come il **coraggio**, il **romanticismo** o l'**onestà**, che varieranno a seconda delle scelte che faremo, facendoli apparire coraggiosi o romantici agli occhi degli amici o partner; anche le relazioni con gli altri personaggi godono di statistiche proprie, che, come detto prima, dipendono dalle scelte e da come ci rivolgiamo ai nostri amici. In questo modo *Until Dawn* ci mostra quanto possa essere **elastica la sua storia**, intrecciando la vita privata di ognuno dei protagonisti, con amori, amicizie e segreti da celare, alla terribile e inquieta nottata che li aspetterà, piena di misteri e terrore.

Potremo controllare tutti i personaggi uno alla volta: *Until Dawn* presenta più di un finale, potrebbe terminare con la morte di tutti gli amici, con nessuna perdita o con alcune perdite, in base alle nostre scelte.



A *Until Dawn* hanno lavorato parecchi attori che hanno prestato il loro volto ai protagonisti. Si riconosce subito il volto di **Rami Malek**, che interpreta Josh Washington, famoso per aver recitato in *Mr. Robot*; nei panni di Elliot Alderson, **Meaghan Martin** che ha prestato il volto a Jessica, famosa in ambito videoludico per aver doppiato, in lingua inglese, Naminé nei videogiochi *Kingdom Hearts* e **Hayden Panettiere** (Samantha), famosa ormai anche nel cinema hollywoodiano e che ha dato la voce a Kairi protagonista femminile della serie *Kingdom Hearts*.

Un cast molto ricco, anche per l'aumento del budget, poiché il progetto era stato concepito in

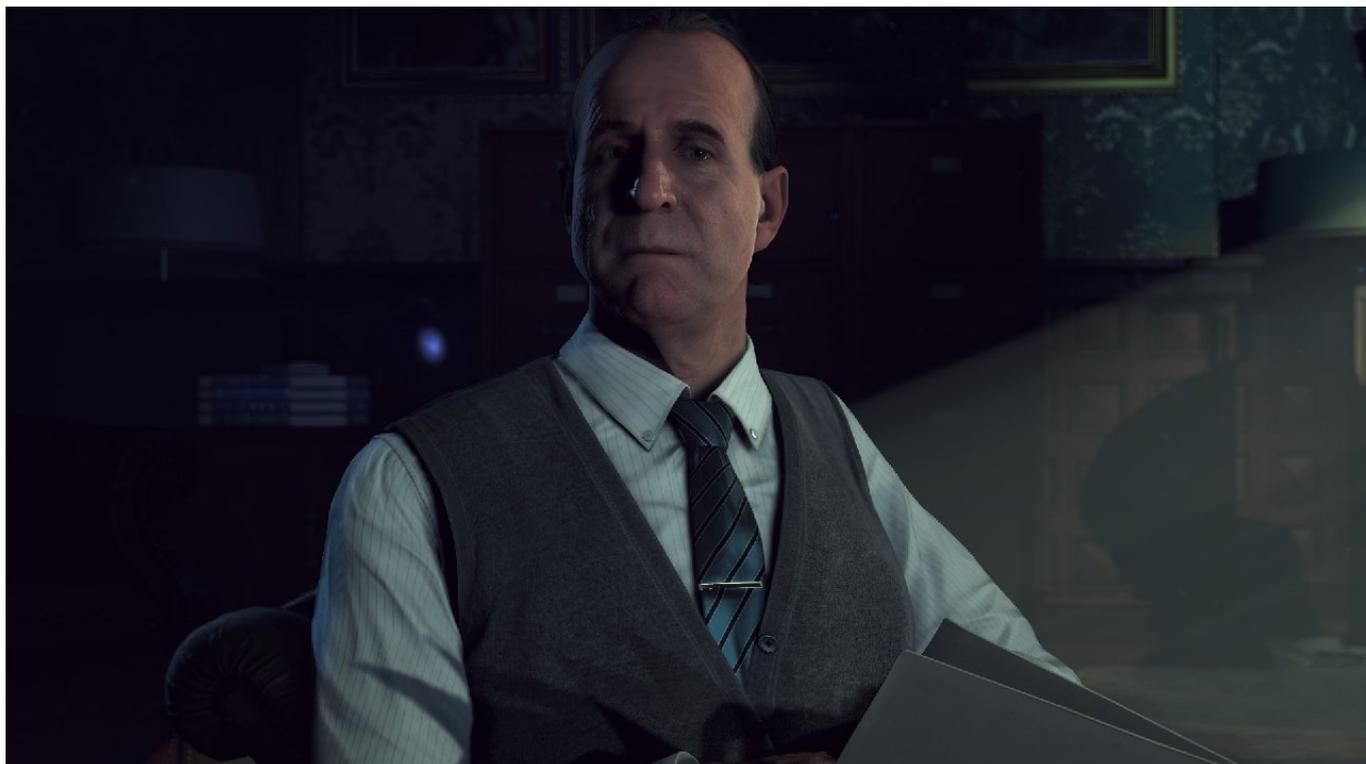
principio per PS3 con l'idea di farlo uscire nel 2013, con il supporto per PlayStation Move, ma fu rimandato per poterlo sviluppare per la nuova generazione di console e con molti più fondi per finanziare il progetto e con una nuova grafica, arrivando su PS4 nel 2015.

La grafica è un punto di forza per *Until Dawn*, con texture dettagliate, luci e chiaroscuri che rendono le ambientazioni, gli scenari e tutto ciò che li contorna elementi da vero e proprio film horror. I personaggi, oltre ad avere ottenuto una grande e profonda personalizzazione, sono ben definiti, con shader e colori non proprio sgargianti che richiamano l'ambiente di gioco. Le superfici e tutto l'ambiente sono molto dettagliati, e il gameplay che porta a visitare solo determinati posti che molte volte sono posti chiusi o con pochi dettagli da mostrare aiuta molto in tal senso, portando la console a renderizzare solo quel determinato luogo.



Anche il **comparto sonoro** è ottimo, dai rumori ambientali alla musica di **Jason Graves** (famoso per aver lavorato anche a giochi come *Dead Space*, *Tomb Raider*, *The Order: 1886*, *Evolve* e *Far Cry: Primal*). Un altro aspetto da elogiare è il doppiaggio: *Until Dawn* oltre a essere doppiato in italiano, ci permette di selezionare qualsiasi lingua per il doppiaggio e anche per i sottotitoli, in modo da accontentare chiunque, sia chi preferisca godersi il gioco senza stare a leggere sia chi voglia giocarlo con l'audio originale.

Per quanto riguarda la **longevità**, invece, il discorso è sfaccettato: *Until Dawn* può essere completato in una sola run, ma i "**cacciatori di platini**" dovranno rigiocarlo più volte, facendo determinate scelte per poter ottenere tutti i trofei. Per i comuni giocatori che invece vorranno rigiocarlo per poter fare scelte differenti o per trovare tutti gli oggetti collezionabili, il gioco potrà risultare noioso, essendosi persa la suspense della prima volta. Sapere già quali scelte fare per poter andare avanti o sapere l'esito della storia, porta il giocatore a completare, quasi meccanicamente, i vari capitoli.



Until Dawn offre un'esperienza di gioco ottima, che lascia il fiato sospeso e rende il gioco sempre più tetro anche se, verso il finale, la trama prende una piega molto strana che rischia di distruggere tutto ciò che ha costruito nelle ore precedenti. **Il gameplay**, seppur poco articolato, consta di una giocabilità molto fluida che porterà a riflettere prima di fare una scelta o, per le scelte a tempo, a usare i propri riflessi per evitare di causare una tragedia. Al gameplay si aggiunge anche la terapia psichiatrica con il **Dr. Hill**, pronto a farci domande su domande, per capire le nostre paure e i nostri scheletri nell'armadio.

Devo dire che l'insieme di tutti questi punti ha dato al gioco una sua personalità, rendendolo **diverso da qualunque altro titolo horror**.

Consigliabile un po' a tutti coloro che cercano un'avventura horror che non duri molto, ma anche a chi possiede la **PlayStation Camera**, che verrà sfruttata per registrare e salvare clip nei momenti più spaventosi, immortalando le reazioni dei giocatori.

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**.

[Star Citizen: ecco la nuova tecnologia Secondary Viewports](#)

Cloud Imperium Games ha pubblicato un nuovo video di *Star Citizen*. Il filmato inizia con una "brutta" notizia: il rilascio della **versione 3.0 dell'alpha** non uscirà più a fine agosto durante il Gamescom, ma sarà posticipata a settembre, inizierà il 4 settembre e terminerà giorno 8.

Ma c'è anche una buona notizia (soprattutto per noi italiani, vista la nostra connessione internet): la squadra di sviluppo sta lavorando anche a una patch che prevede il download solo dei file aggiornati e non si dovranno scaricare più 30 GB a update.

Il video, in realtà, è incentrato su una nuova tecnologia che è utilizzata dagli sviluppatori, chiamata "**Secondary Viewports**" che permette al gioco di renderizzare una scena su una texture o su un display olografico, creando una comunicazione e interazione davvero interessanti, soprattutto per la narrazione della campagna militare in single player, chiamata "**Squadron 42**".

Il rilascio di questo video e la notizia del breve posticipo dell'alpha, ci fa sperare in un gioco molto ben strutturato e soprattutto piacevole da giocare.

[Destiny 2 bloccherà l'utilizzo di OBS, Discord e altre applicazioni](#)

Destiny 2 sbarcherà anche su PC il 24 ottobre e già molti giocatori stanno pensando ai probabili cheater che incontreranno durante la loro avventura, ma Bungie ha annunciato che, per evitare l'immissione di codici esterni nel client di gioco e, quindi, che si possa barare, *Destiny 2* bloccherà alcune delle più famose applicazioni utilizzate dagli utenti.

La lista contiene software di registrazione usati da normali giocatori o da streamer, come **OBS** e **XSplint**. Applicazioni come **Dxtory** e **Razer Cortex** saranno bloccate, come **Discord** e **Mumble** (applicazioni di comunicazione), **EVGA Precision XOC**, **MSi Afterburner** e **FRaps** (applicazioni per monitoraggio Software e Hardware) non saranno compatibili con *Destiny 2*.

Ma applicazioni come **NVIDIA Shadowplay** e **AMD ReLive** si potranno utilizzare per streaming, cattura schermo e per monitoraggio Hardware e Software.

Questa scelta non renderà felici tutti, soprattutto gli streamer, ma salvaguarderà tutti i giocatori PC, per garantire loro una tranquilla esperienza di gioco.

Vi ricordiamo che la beta PC inizierà il 28 agosto, per chi avrà effettuato il preorder, il giorno dopo per tutti gli altri e finirà il 31 agosto.

[Nahar Comics & Games 2017](#)

Naro è un comune della provincia di Agrigento che conta circa 8000 abitanti, ma dei ragazzi, quelli dell'associazione Nahar Comics & Games, presieduta da **Daniele D'Agostino**, pieni di forza di volontà e con la passione per il mondo geek, hanno avuto l'idea di realizzare una fiera: il **Nahar Comics & Games**.



Il Palazzo Malfitano è stato costruito durante il XV secolo e, proprio per le origini del luogo che ha ospitato la prima edizione del Nahar Comics & Games, il tema principale della fiera è stato quello **medievale**.

Come tutte le fiere del fumetto e della cultura pop, anche questa non poteva non avere aree dedicate ai manga, ai videogiochi, ai giochi da tavolo, alla ristorazione, alle conferenze e un'area dedicata a scontri tra cavalieri e arcieri.

Il reparto manga e giochi da tavolo è stato curato da **Kalos Games & Comix**, che ha offerto, oltre a gadget e manga di tutti i tipi, anche funko pop e giochi da tavolo.

L'area games, invece, è stata curata da Game Up, con tornei di *Tekken 7*, *Fifa 17*, *Guitar Hero* e *Crash Bandicoot N.Sane Trilogy*.

Oltre ai tornei era pure presente parte della redazione di **GameCompass**, che ha allestito uno stand e ha collaborato con il Nahar Comics come media partner.

L'area ristoro ha ospitato un bar e il caratteristico **Maid Café**, gestito dalle ragazze di **Maidolls Nyan**, che hanno, anche, preparato una coreografia a tema per la fine del cosplay contest. Inoltre, era presente lo stand di Green light in cui era possibile comprare e assaggiare bevande e cibo aromatizzato alla canapa.

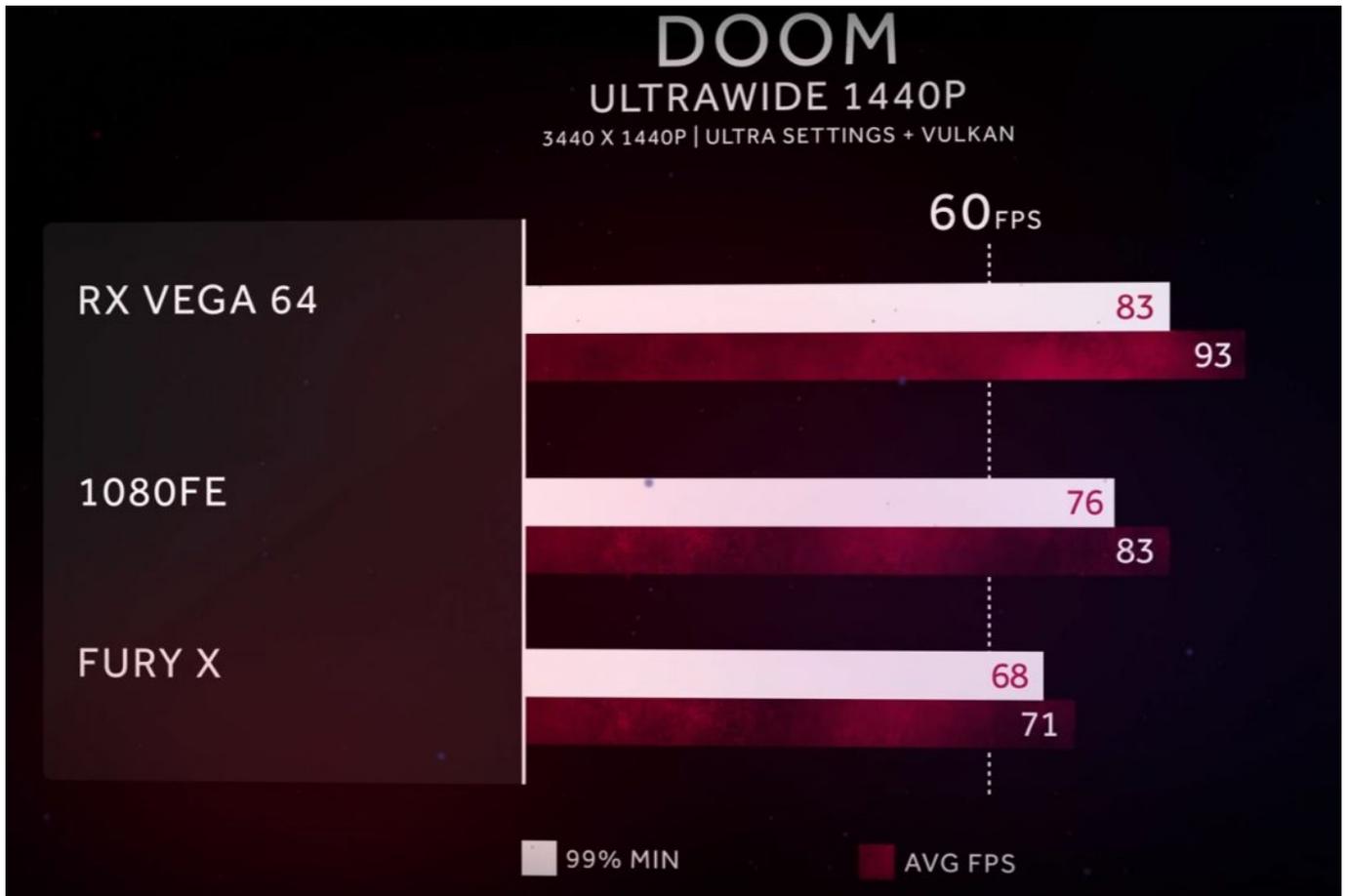
Come non poteva mancare il **Cosplay Contest**, che ha visto molti cosplayer alle prese con le loro esibizioni e i giudici (**Marty Emerald**, **Matteo Volpe** e **Lady BelleMoon**) a decretare il vincitore. A richiamare l'attenzione dei partecipanti è stata anche la presenza di vari Youtubers, come: **MrPoldoAkbar**, **Hemerald**, **i Maghi Merrino**, **i Parco Giochi** e **PapaTeo**; che hanno scattato foto con i fan e firmato autografi.

La serata è terminata con un concerto, in cui **Alessandra Raven** e **Marco Mondì** hanno cantato le più famose colonne sonore dei film animati Disney, intrattenendo tutti, dai bambini agli adulti.

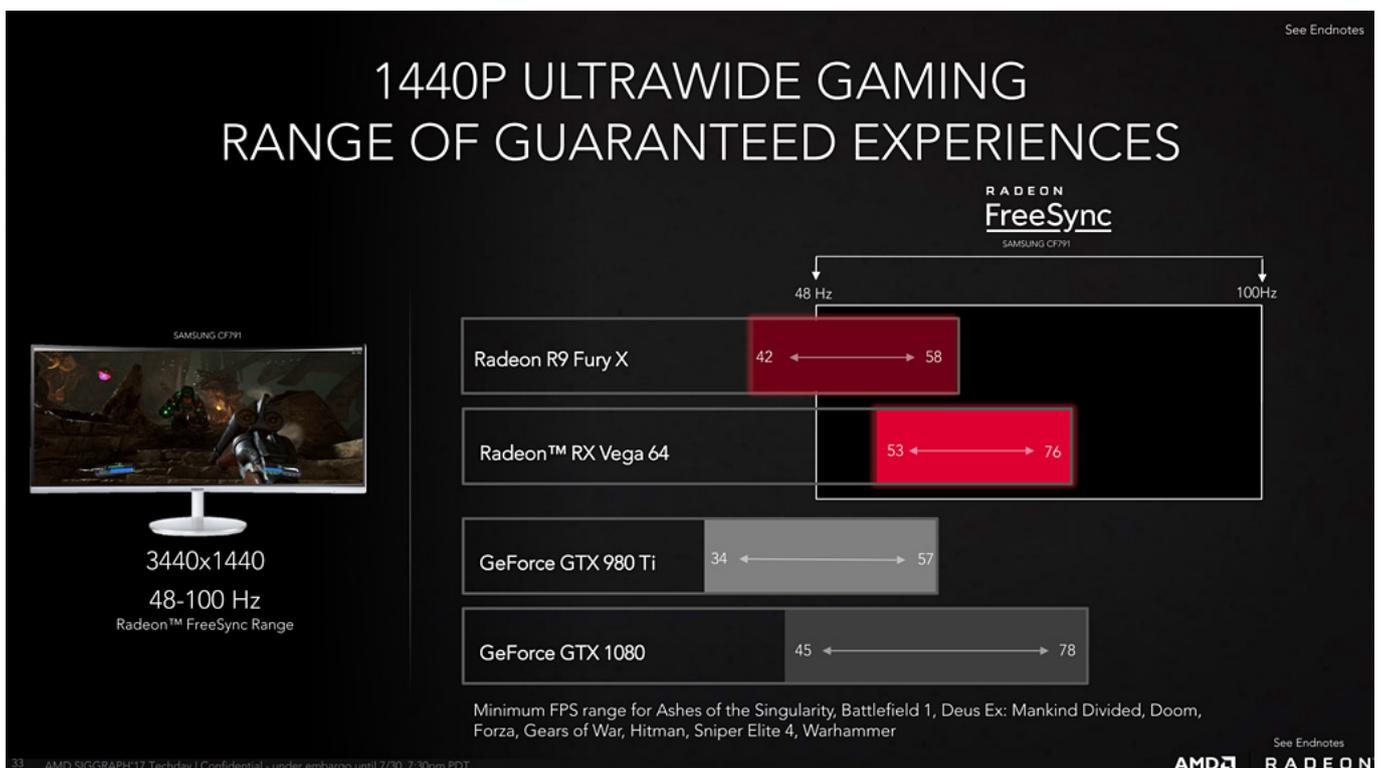
Il **Nahar Comics & Games** ha ricevuto un buon riscontro, arrivando a circa 500 partecipanti e rendendo possibile una probabile seconda edizione.

[I benchmark di AMD Radeon Rx Vega riescono a raggiungere la GTX 1080](#)

AMD ha appena rilasciato dei benchmark relativi alle prestazioni delle nuovissime AMD Radeon RX Vega 64. Questi test hanno fatto totalizzare alla nuova VGA di casa AMD ben **10 FPS in più** rispetto alla 1080 Founder's Edition di NVIDIA e circa **16 fps in più** di AMD Fury X in *DOOM*, test effettuati in risoluzione **1440p**. La squadra che ha testato e stressato queste schede video ha utilizzato come **API, Vulkan** anziché **OpenGL**, non arrestando vantaggio a nessuna VGA, dato che sia Nvidia che AMD beneficiano di questa API.



AMD ha anche testato altri otto giochi e ha concluso che l'**AMD Radeon RX Vega 64** è quasi paragonabile alla **GTX 1080** di casa Nvidia. I giochi che sono stati testati sono: *Ashes of the Singularity*, *Battlefield 1*, *Deus Ex: Umanità divisa*, *Forza*, *Gears of War*, *Hitman*, *Sniper Elite 4* e *Warhammer*.



Sicuramente sono stati testati altri giochi, ma in questo momento non sono stati ancora rilasciati

nuovi benchmark, che con molta probabilità vedremo nei prossimi giorni.

L'**AMD Radeon RX Vega 64** sarà disponibile il 14 agosto, mentre l'**AMD Radeon RX Vega 56** sarà disponibile successivamente.

[Destiny 2: annunciata una limited edition del dualshock 4 e nuovi bundle](#)

Da poche ore [PlayStation.Blog](#) ha annunciato che il 6 settembre sarà rilasciata una **limited edition del Dualshock 4**, che avrà i loghi delle 3 classi e sul touch pad il logo di *Destiny 2*, in colorazione bianca con le scritte color oro. Oltre all'edizione limitata del Dualshock 4, PlayStation avrà anche diversi nuovi bundle:

- PlayStation 4 Pro Jet Black + Destiny 2
- PlayStation 4 Pro Glacier White + Destiny 2
- PlayStation 4 Slim 1TB Jet Black, Dualshock 4 extra e una copia del disco Blu-ray di Destiny 2
- PlayStation 4 Slim 1TB Jet Black e una copia del disco Blu-ray di Destiny 2
- PlayStation 4 Slim 500GB Jet Black e una copia del disco Blu-ray di Destiny 2

Tutti questi Bundle e Limited Edition del Dualshock 4 saranno disponibili il 6 settembre, data d'uscita di *Destiny 2*

[EA è al lavoro su un nuovo Battlefield](#)

Andrew Wilson, **CEO di Electronic Arts**, ha rivelato che la stessa EA sta lavorando a un nuovo capitolo di *Battlefield* che verrà sviluppato utilizzando l'**Engine Frostbite**.

Electronic Arts ha attualmente 12 giochi in sviluppo che utilizzano il motore grafico sopraccitato, tra questi *FIFA 18*, che però nella versione per Switch non utilizzerà Frostbite, e *Madden*.

Un prossimo capitolo di *Battlefield* dove potrebbe essere ambientato? EA manterrà ferma la serie al passato o la trasporterà nel futuro?

[Destiny 2: Bungie annuncia la data della beta per PC e i requisiti di sistema](#)

Dopo la beta che si è tenuta per console dal 18 luglio, **Destiny 2** farà il suo ingresso nella Master Race. Infatti Bungie ha annunciato le date e i requisiti minimi e consigliati per poter giocare alla

beta di *Destiny 2* anche su PC.

La fase di beta inizierà il **28 agosto**, con l'accesso anticipato per chi ha prenotato il gioco, mentre l'open beta inizierà un giorno dopo, il **29 agosto** e terminerà il **31** dello stesso mese.

Bungie ha rilasciato anche i requisiti minimi e quelli consigliati e anche gli acquisti da fare per chi volesse fare un upgrade al proprio PC per far girare al meglio *Destiny 2*.

CPU

Intel - Core i5-2400

AMD - Ryzen R5 1600X

GPU

Nvidia - GeForce GTX 970

AMD - Radeon R9 390

RAM

8GB

CPU

Intel - Core i3-3250

AMD - FX-4350

GPU

Nvidia - GeForce GTX 660 2GB

AMD - Radeon HD 7850 2GB

RAM

6GB

CPU - Intel Core i5-7400

GPU - Nvidia GeForce GTX 1060 6GB

Minimi

CPU - Intel Pentium G4560

GPU - Nvidia GeForce GTX 1050 2GB

CPU - Intel i7-7700k

GPU - Nvidia GeForce GTX 1080Ti 11GB

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**.