

Red Dead Redemption 2 è un prequel: i dettagli

Rockstar ci aveva dato appuntamento per il 28 settembre con un'immagine-teaser, ed era chiaro che qualcosa di nuovo bollisse in pentola dalle parti di **Red Dead Redemption 2**. Quel giorno è arrivato, e la casa newyorkese ha rilasciato un nuovo trailer del gioco, che rivela i primi dettagli ufficiali sulla storia. Adesso lo sappiamo: si tratta di un prequel e avrà al centro un nuovo personaggio, **Arthur Morgan**, e non **John Marston**.

Rockstar descrive infatti il gioco come «la storia di Arthur Morgan e della banda di **Van der Linde**, mentre assaltano, combattono e rubano nel vasto e aspro cuore dell'America al fine di garantirsi la sopravvivenza».

La "gang di Van der Linde" sarebbe poi la gang di Dutch, alla quale si unisce John Marston nel primo capitolo.



Il trailer mostra momenti di caccia, cavalli che vengono domati, rapine in banca e assalti alla diligenza, e ovviamente tantissima azione.

Vediamo anche diversi tipi di ambientazioni, dalle cittadine del vecchio **West**, a spazi aperti, foreste di pini, montagne innevate e paludi in cui si annidano temibili coccodrilli.

Alcuni leak suggerivano che il gioco fosse un prequel, ambientato più a est rispetto alle location del primo titolo. Entrambi gli elementi sembrano confermati, come si può desumere dall'aspetto di **Dutch**, chiaramente più giovane, e il riferimento al "cuore dell'America" nella descrizione dello scenario di gioco.

Accanto alla storia principale, sappiamo anche che il titolo avrà una **modalità online** ambientata nel mondo del gioco principale, che potrebbe essere impostata sulla falsariga di **GTA Online**, per replicarne il successo, e che, secondo alcune fonti, dovrebbe chiamarsi **Red Dead Online**.

Dopo essere stato annunciato un ritardo, *Red Dead Redemption 2* pare sarà rilasciato su **PS4** e **Xbox One** nella **primavera 2018**. Nessuna notizia finora riguardo possibili versioni per PC e Nintendo Switch.

[Il Milan diventa partner di PES 2018](#)

Pro Evolution Soccer 2018 ha avviato ottime partnership con squadre del calibro del **Barcellona** (incluso il Camp Nou), **Liverpool** e **Borussia Dortmund**. Fra queste c'era anche l'**Inter**, e adesso un tweet dall'account ufficiale di **PES** annuncia un'altra partnership italiana:

We're delighted to announce we're now the Official Football Video Game Partner of [@acmilan](#) [#PES2018](#)<https://t.co/hL5mxiDrv8>

— Pro Evolution Soccer (@officialpes) [28 settembre 2017](#)

L'altra squadra licenziata nel gioco sarebbe dunque l'**AC Milan**. La squadra italiana più titolata al mondo è dunque il secondo team del Belpaese ha instaurare una partnership con il noto calcistico Konami, il quale ha rilasciato anche un trailer ufficiale.

[Annunciati i Games With Gold di Ottobre 2017](#)

Sono stati annunciati i Game With Gold di Ottobre riservata a tutti gli utenti Xbox abbonati. I giochi scaricabili gratuitamente saranno **Gone Home** e **The Turing Test**, per Xbox One, mentre per chi possiede una Xbox 360 saranno disponibili **Rayman 3 HD**, e **Medal of Honor: Airborne**. Questi ultimi due saranno disponibili anche per utenti Xbox One grazie alla retrocompatibilità.

Gone Home e *Rayman 3 HD* saranno scaricabili sin dal 1 ottobre 2017, mentre gli altri a partire dal 16 ottobre.

[The Evil Within 2: un trailer svela Padre Theodore](#)

Padre Theodore è uno dei personaggi più enigmatici di *The Evil Within 2*. Bethesda ha da poco rilasciato un trailer con protagonista lo stesso sacerdote, pronto a presentare un nemico che Sebastian si troverà ad affrontare.

Bethesda stessa descrive così "il sacerdote retto e vendicativo":

«Secondo la visione di Theodore, la Mobius ha perso di vista i veri obiettivi legati allo STEM. La corporazione intende utilizzare questo congegno per controllare la popolazione, mentre Theodore ritiene di essere una figura decisamente più indicata per farlo, e vede lo STEM come un metodo per espandere la propria influenza. Pertanto, ha intenzione di ingannare la Mobius dall'interno, esercitando il proprio controllo non solo sulla popolazione di Union, ma anche su Sebastian.

Come Stefano, anche Theodore non agisce da solo nello STEM. Tuttavia, a differenza di Stefano, ad aiutarlo non sono creature generate da lui, bensì gli Araldi, persone comuni la cui mente è stata piegata per obbedire al suo volere. Gli Araldi sono armati di lanciafiamme e sembrano esistere esclusivamente per eseguire gli ordini di Theodore, bruciando chiunque rappresenti un ostacolo.»

Da Bethesda non aggiungono altro sul suo passato perché comporterebbe "grossi spoiler".

Vi ricordiamo che il survival horror con protagonista Sebastian Castellanos uscirà **venerdì 13 ottobre 2017** per PlayStation 4, Xbox One e PC.

[Tutto quel che c'è da sapere sul SNES Classic Mini](#)

Proprio come per il Nes Classic Mini lo scorso anno, c'è grande attesa per SNES Classic Mini, in uscita fra un paio di giorni. Con un vasto assortimento di vecchi classici selezionati tra i tanti presenti nella vasta biblioteca Super Nintendo, molti titoli vivranno una "seconda vita", tornando nelle case dei gamer di ogni età.

Ma cosa c'è da sapere su questa nuova console? Proviamo a rispondere andando con ordine



Quando esce SNES Classic Mini?

La release è prevista per il **29 settembre 2017** al prezzo di **79,98 €**. Il SNES Classic mini sarà disponibile nella maggior parte dei mercati internazionali. Proprio come il NES Classic, il Giappone avrà una versione Famicom, conosciuta come **Super Famicom Classic**, e uscirà la settimana successiva, il **5 ottobre**, insieme a alcuni giochi esclusivi per il mercato nipponico come **Ganbare Goemon: Yukihome Kyūshutsu Emaki** (*The Legend of the Mystical Ninja*). Sebbene la versione occidentale della console classica manchi di alcuni titoli della sua controparte orientale (qualcuno dei quali lo abbiamo inserito in questa [classifica dei 10 grandi assenti del SNES Classic Mini](#)), ci sono ancora tanti grandi giochi ad arricchirla.

Dove posso trovare un SNES Classic?

Visto il rapido sold-out del NES Classic, Nintendo ha aumentato la quantità di unità prodotte e stavolta pare non debbano esserci problemi. Inoltre, Nintendo ha invitato i fan a non acquistare SNES Classic a un prezzo significativamente più elevato da soggetti terzi, proprio per la sua maggiore disponibilità rispetto al NES Classic. Il SNES Classic sarà disponibile nelle più note catene di negozi di elettronica e videogame e nei più famosi e-commerce.



Alcuni aspetti tecnici

Proprio come il NES Classic, è possibile salvare progressi per qualsiasi gioco in qualsiasi punto toccando il pulsante di ripristino e memorizzando lo stato di gioco in uno dei quattro slot di **"Suspend Point"**. Ma il Super NES Classic supporta anche le funzioni di salvataggio in-game originariamente incluse in 15 dei giochi inclusi. Ciò significa che il progresso del gioco, i livelli sbloccati, i punteggi più alti, e altro possono essere memorizzati usando lo stesso processo che i giocatori di gioco originali utilizzavano negli anni '90, senza la necessità di fare un "freeze" dal punto esatto in cui si salva.

Il SNES Classic mette a disposizione una **funzione di "riavvolgimento"** che consente di ripristinare un gioco allo stato di pochi secondi prima. La caratteristica non è esattamente facile da usare, però. Innanzitutto, è necessario premere reset per andare al menu di sistema, quindi selezionare il punto di salvataggio e toccare X per entrare in un menu di riavvolgimento (si può anche scegliere di riavvolgere da punti di salvataggio precedentemente salvati). Lì si potrà poi tornare indietro di circa 40 o 50 secondi (la lunghezza esatta sembra variare a seconda della complessità degli ingressi e delle scene di gioco). Con i tasti L e R si potrà andare avanti e indietro attraverso il menù di riavvolgimento a intervalli di 10 secondi. Una volta scelto il punto per riprendere si ricomincerà a giocare dal momento prescelto.

Il SNES Classic permette di utilizzare i filmati di gioco come screensaver.

Il **filtro CRT** incluso nel sistema, studiato per replicare la risoluzione inferiore e le scanline di un vecchio televisore a tubo catodico, ed è molto più flebile di quanto non fosse sulla NES Classic Edition, ma è comunque facilmente impostabile.

Riguardo **l'alimentazione**, console impiega solo **2,3 watt**. È possibile comprare a 14,99 € un alimentatore apposito, ma basteranno quelli dei normali smartphone e tablet.

I **controller** del SNES Classic Edition saranno compatibili con la versione NES Classic, e questo è utile se non avete mai comprato un secondo controller (anche questi sold-out) per il sistema precedente: pulsanti d-pad, Select, Start e B e A sono mappati correttamente, mentre il pulsante Y mapperà su A e il pulsante X su B su NES Classic (L e R non faranno nulla). Anche i vecchi controller NES Classic sono compatibili in avanti con Super NES Classic, ma i pulsanti mancanti rendono

questa caratteristica quasi inutile. Entrambi i controller sembrano funzionare per i giochi classici su Wii e Wii U.

È stato inoltre messo sul mercato da Hori un controller wireless programmabile con funzione turbo, ma al momento sarà riservato ai mercati di Giappone e Stati Uniti.

Riguardo i tempi di **accensione e spegnimento**, sono necessari circa sette secondi dopo aver acceso il sistema affinché il menu venga visualizzato sullo schermo. Dopo aver spento il sistema, sullo schermo viene visualizzato un messaggio di spegnimento per circa tre secondi prima di andare in nero.



Quali giochi include il SNES Classic?

Come anticipato, il SNES Classic comprenderà 21 giochi preinstallati, fra cui l'inedito *Star Fox 2*. Ecco la lista completa:

- **Contra III The Alien Wars**
- **Donkey Kong Country**
- **EarthBound**
- **Final Fantasy III (Final Fantasy VI in Giappone)**
- **F-Zero**
- **Kirby Super Star Kirby's Dream Course**
- **The Legend of Zelda A Link to the Past**
- **Mega Man X**
- **Secret of Mana**
- **Star Fox**
- **Star Fox 2**
- **Street Fighter II Turbo Hyper Fighting**
- **Super Castlevania IV**

- **Super Ghouls 'n Ghosts**
- **Super Mario Kart**
- **Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars**
- **Super Mario World**
- **Super Metroid**
- **Super Punch-Out!**
- **Yoshi's Island**

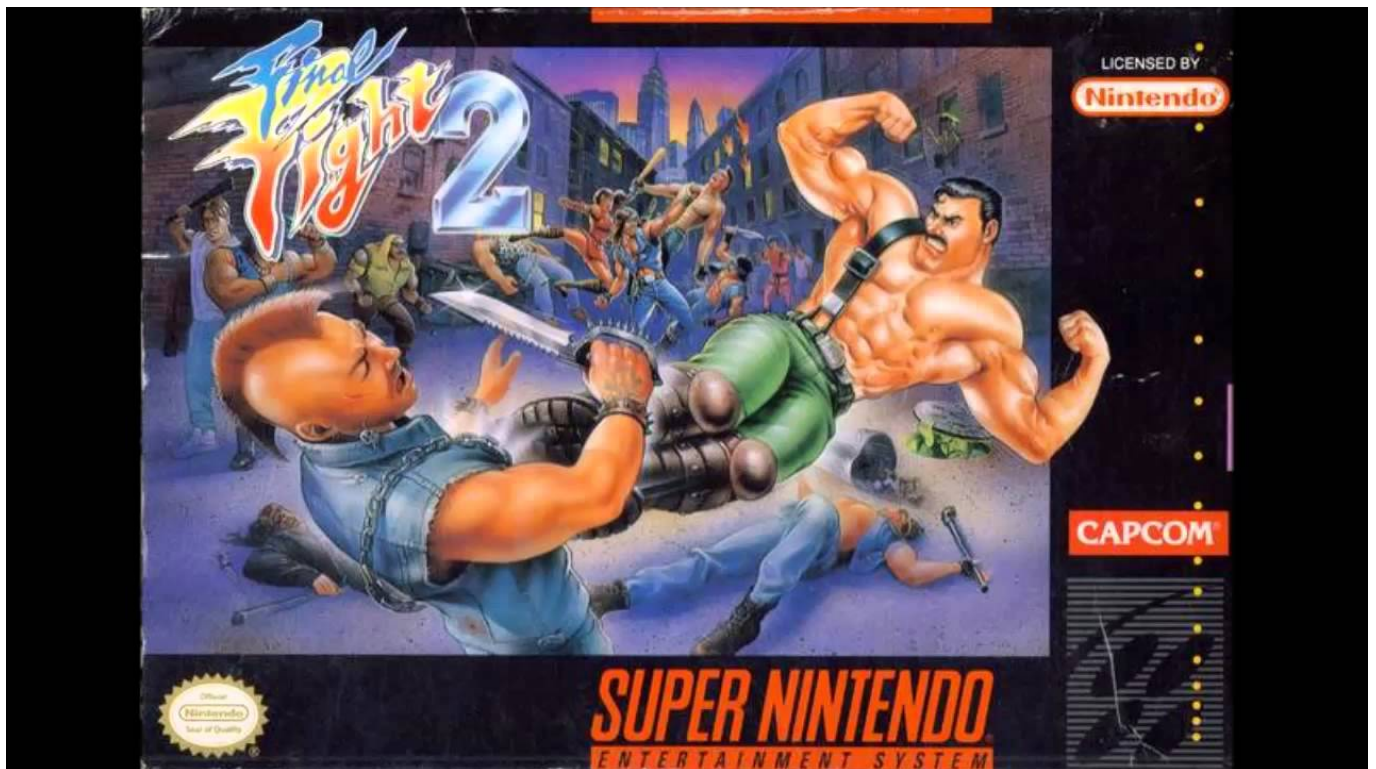


Come già detto, il SNES Classic Mini sarà disponibile dal 29 settembre 2017 al prezzo di 79,98 €.

[Super Nintendo Classic Mini: i 10 grandi assenti](#)

Il **Super Nintendo Classic Mini** uscirà il **29 settembre** sul mercato e la risposta del pubblico è già stata fortissima, con un grande numero di prenotazioni in tutto il mondo.

La piccola console conterrà **21 giochi preinstallati**, grandi classici che hanno fatto la storia dei videogame e con essi l'inedito **Star Fox 2**. In un range di giochi così contenuto era inevitabile figurassero i grandi esclusi, e qui ne abbiamo selezionati e classificati 10 di cui sentiremo assolutamente la mancanza.



10. Final Fight 2

Seguito del titolo che doveva essere inizialmente il sequel del primo *Street Fighter*, questo picchiaduro a scorrimento ha fatto la storia del genere partendo dalle sale giochi e arrivando con il secondo capitolo probabilmente alla sua massima espressione.



9. Legend of the Mystical Ninja

Remake di un capitolo della saga **Ganbare Goemon**, il titolo è stato il primo episodio della serie platform d'avventura di grande successo in Giappone ad arrivare in Occidente, ed è tuttora considerato un titolo di culto.



8. Earthworm Jim

Videogioco a piattaforme che vede il lombrico **Jim** acquisire incredibili poteri e intelligenza umana grazie a una **Space Suit** caduta dal cielo che dovrà difendere dal terribile **Psy-Crow**, intenzionato a riportare la tuta alla regina aliena.



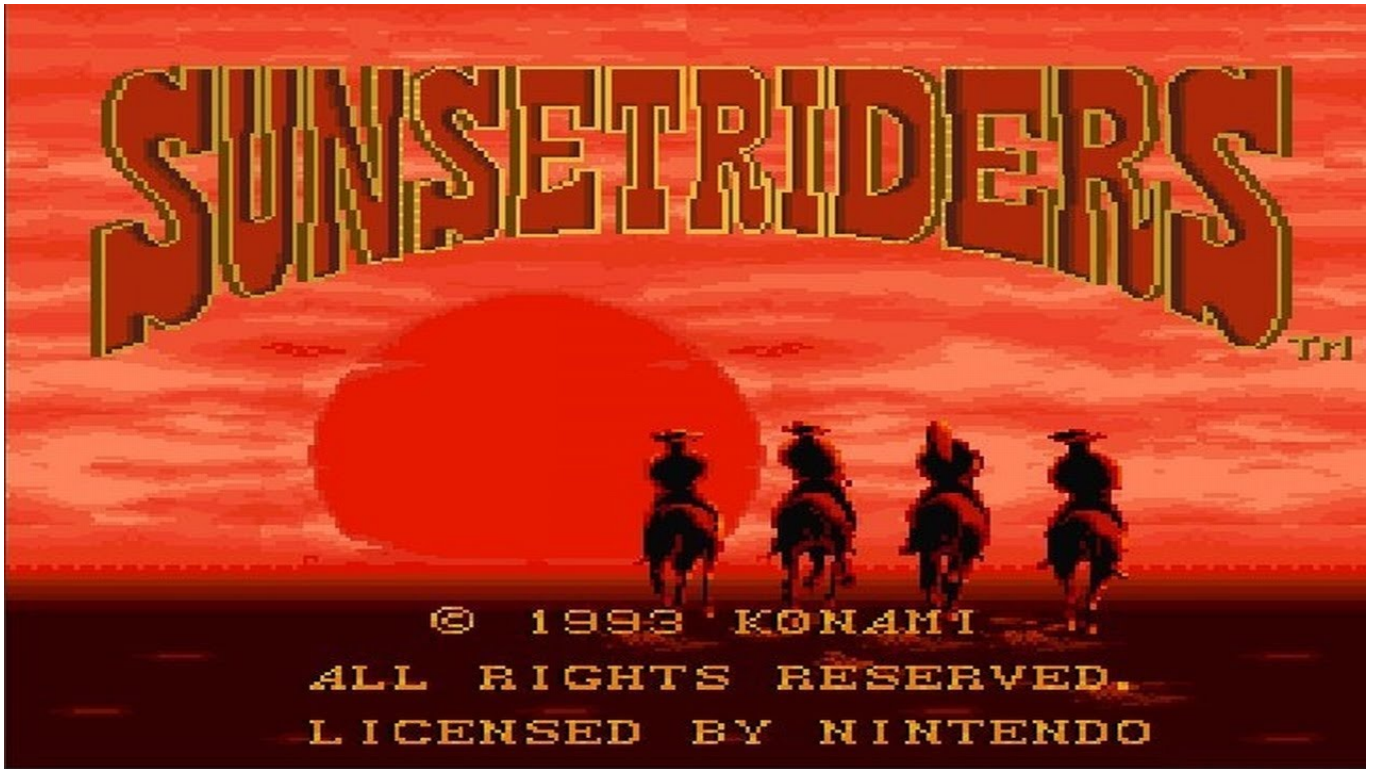
7. Super Bomberman

Gioco che darà il via a una fortunata serie e che vede alcuni piccoli personaggi combattere in un'arena a suon di esplosioni. Fu il titolo col quale Nintendo lanciò un **multitap** che permetteva una battaglia fra più di due giocatori contemporaneamente, aprendo la strada al multiplayer su 16 bit.



6. Zombies Ate My Neighbors

Titolo ormai di culto realizzato da **LucasArts** che mise il meglio del suo immaginario parodistico, facendo il verso ai b-movie di genere horror e alle invasioni zombie, qui fronteggiate dai protagonisti a colpi di pistole d'acqua, posate e bibite gassate.



5. Sunset Riders

Straordinario shooter a scorrimento ambientato nel Far West americano, nel quale si vestiranno i panni di un cacciatore di taglie che in ogni livello dovrà fronteggiare vari nemici fino ad affrontare il ricercato di turno e ottenere l'agognata ricompensa.



4. International Superstar Soccer

Primo capitolo di una lunga serie che ha portato all'odierno *Pro Evolution Soccer*, punto di riferimento fra gli appassionati del calcio videoludico. La vera simulazione calcistica cominciò da lì, venuta dopo una miriade di titoli che emulavano il vero calcio piuttosto che simularlo.



3. Actraiser

Titolo a metà tra il platform d'avventura e il videogame simulativo che riesce a calibrare benissimo entrambe le anime, mettendo in atto dinamiche proprie del god game alternate a boss fight mozzafiato sullo sfondo di una mitologia elaborata e di una storia complessa e ben curata.



2. The Magical Quest: starring Mickey Mouse

Platform straordinario e immaginifico nato dalla collaborazione tra Disney e Capcom, questo titolo vede Mickey Mouse affrontare pericoli di ogni genere in mondi di fantasia tratti dall'immaginario favolistico con vesti e abilità sempre diverse, in un videogioco dalla storia avvincente e dal gameplay inaspettato che lo rende adatto a tutte le età



1. Chrono Trigger

Il titolo di cui forse la maggior parte del pubblico sente la mancanza, a cui Nintendo ha preferito forse *Secret of Mana*, e che è considerato ancora oggi uno dei jrpg più belli di ogni tempo, con una grande varietà di combattimenti e personaggi, una storia curatissima e 13 finali diversi che lo hanno reso uno dei titoli videoludici più amati di sempre.

Ataribox: nuove immagini e caratteristiche tecniche

Atari ha diffuso le immagini dei primi prototipi di **Ataribox**, console che nel design risente della forte influenza dell'**Atari 2600**.

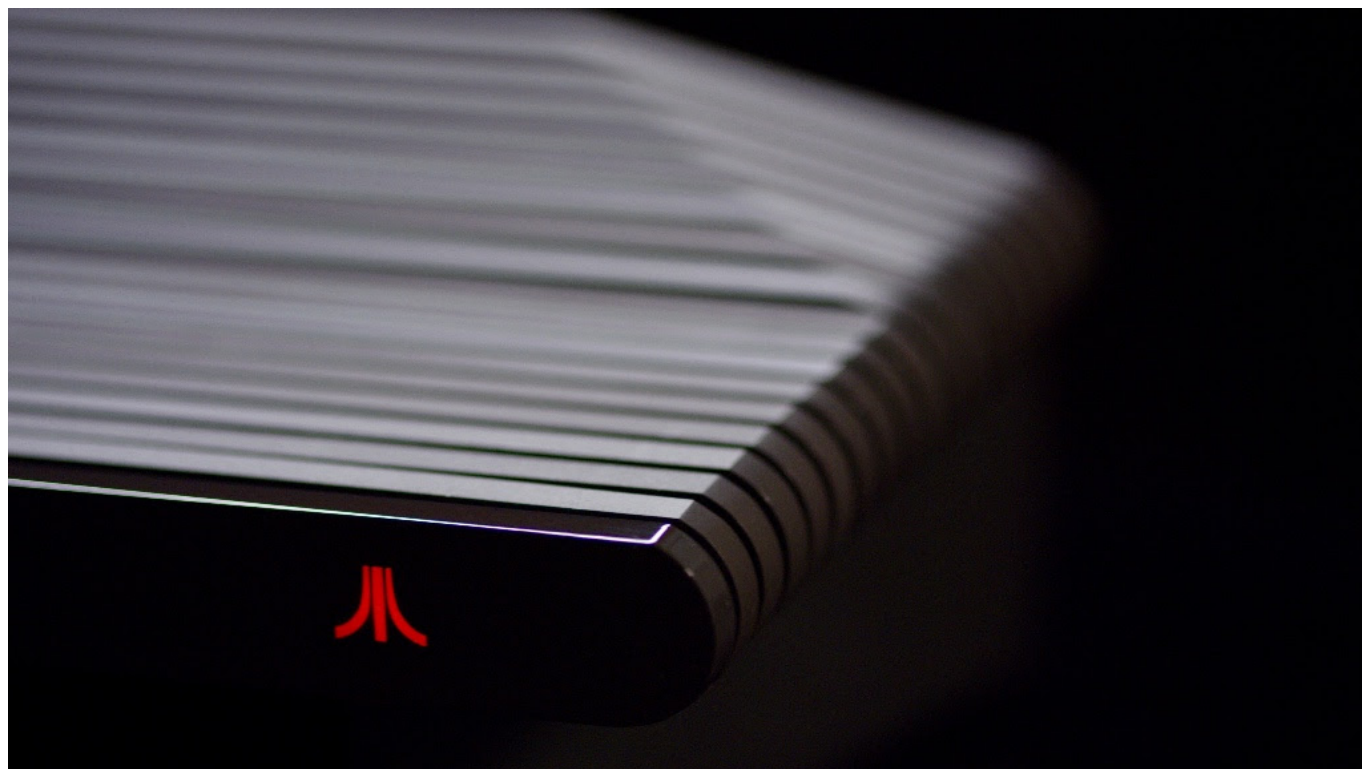
La casa giapponese ha fornito anche alcuni dettagli tecnici, fra cui un processore personalizzato **AMD** con tecnologia **Radeon Graphics**, il sistema operativo Linux, con un'interfaccia utente personalizzata e facile da usare.

Questo per unire alle caratteristiche della console anche un'esperienza simile al PC che possa andar bene per la TV, offrendo streaming, applicazioni, social, browser, musica e tanto altro.

Atari spiega così le proprie scelte: «La maggior parte dei dispositivi TV hanno sistemi chiusi e si basano su store per acquistare i contenuti. Linux ci permette di essere più aperti: si potrà accedere e personalizzare il sistema operativo e si potrà avere accesso ai giochi acquistati da altre piattaforme di contenuti (se sono compatibili con il sistema operativo e con l'hardware). Ci saranno tonnellate di giochi classici Atari retrò pre-caricati, e titoli attuali sviluppati da svariati studios (dei titoli cominceremo a parlare molto presto, restate sintonizzati.)»

Atari annuncia inoltre che Ataribox sarà lanciato sul noto sito di crowdfunding **Indiegogo**: «Stiamo lanciando Ataribox su Indiegogo questa autunno (leggi: presto!). Per ribadire che vogliamo che la comunità Atari sia parte di questo lancio. Vogliamo che ognuno abbia la possibilità di un early access, che possa prendere le edizioni speciali (a prezzi speciali) e che diventi partner attivi nel lancio di Ataribox. Vogliamo che ogni membro della comunità Atari sia parte della storia.»

L'uscita di Ataribox è prevista per la **primavera 2018**, con un range di prezzi che va dai 249 ai 299 \$ (a seconda dell'edizione e delle configurazioni di memoria). Sarà disponibile anche un'edizione realizzata in legno.



[Xbox sta testando il supporto per telecamere USB esterne](#)

Chi abbia voglia approcciare al live streaming oggi dovrà procurarsi scheda di acquisizione, microfono, fotocamera e software come XSplit o OBS. Può essere costoso e complicato, ragion per cui Sony e Microsoft stanno studiando un sistema all-in-one sulle rispettive console. Sul versante Xbox, Microsoft aggiungerà a breve il **supporto per una camera USB** per gli utenti aderenti al servizio **Xbox Insider** e per i **beta tester** di **Preview Alpha Ring** (programmi avviati da Microsoft per coinvolgere gli utenti in un sistema di testing e di feedback, dei quali ha riassunto bene i punti [Windows Central](#)). La fotocamera funziona solo su **Mixer**, competitor di Twitch targato Microsoft, e permette solo la trasmissione di video, per cui sarà ancora necessario un microfono per il commento audio.

Nato con il nome di **Beam**, Mixer è molto lontano dalla popolarità di Twitch, e per la maggior parte degli streamer questa nuova funzionalità sarà ad oggi abbastanza insignificante, ma è chiara l'intenzione di Microsoft di richiamare i giocatori sulla propria piattaforma, e soprattutto di colmare il divario esistente tra l'ampia gamma di webcam per PC e Kinect che, come Playstation Camera, è ben lontana dall'alta qualità garantita dalle periferiche per computer.

Starting today for Alpha Insiders: 3rd party USB camera support for [@WatchMixer](#) streaming on Xbox One. For more: <https://t.co/EMZ5VFHYIC>

— Larry Hryb ?? (@majornelson) [21 settembre 2017](#)

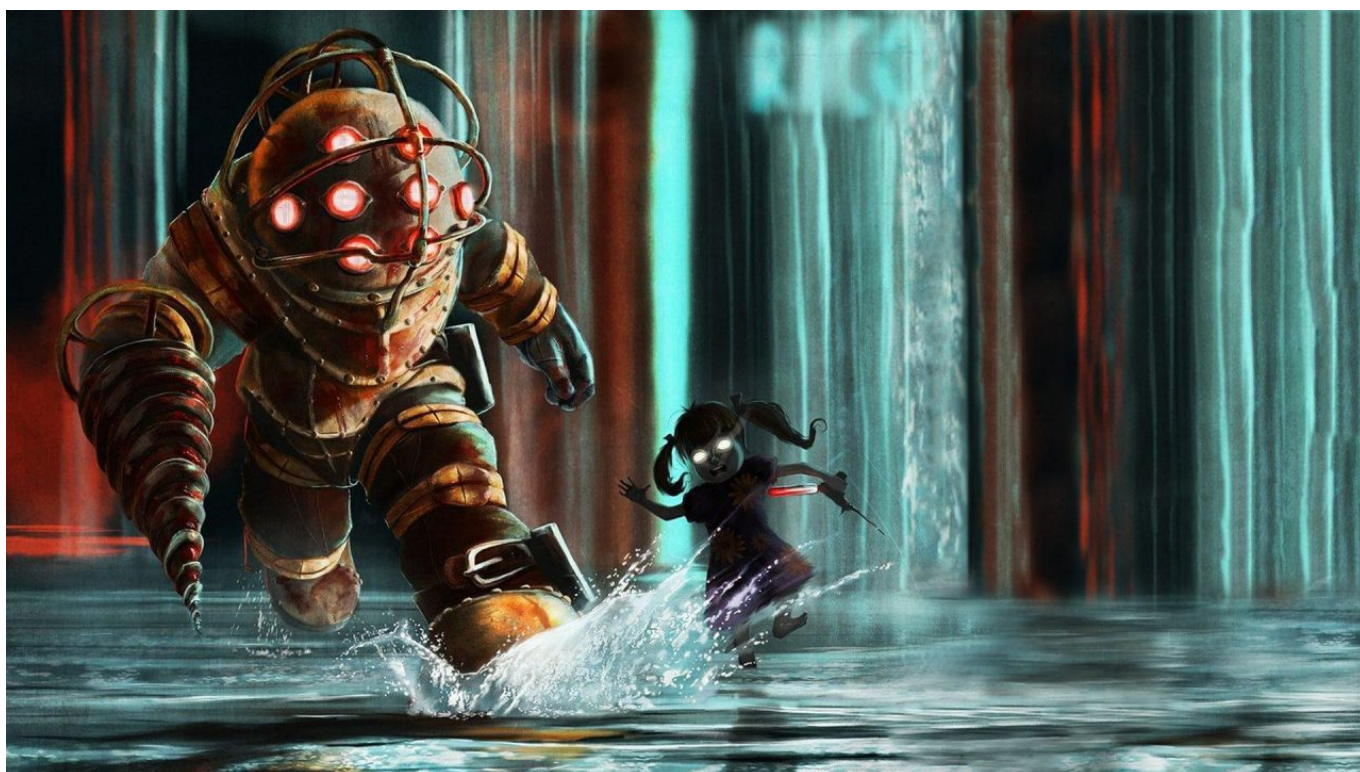
Il supporto della camera USB è ora al vaglio degli utenti di Xbox Insider, e dovrebbe essere completato "nelle prossime settimane". In un post sul blog, il team ha detto di attendere un feedback per poter estendere a tutti gli utenti questa possibilità. «Non rilasceremo questa funzionalità fino a quando non saremo sicuri che sia priva di problemi, per cui più webcam possiamo testare, meglio è» ha dichiarato **Josh Stein** di Microsoft. L'app per diventare un Insider è scaricabile sullo store Xbox One.

[5 videogame dalla Lore originale imprescindibile](#)

La scrittura nei videogame si fa un elemento sempre più importante e questo non riguarda solo i singoli titoli ma anche intere saghe, dietro le quali si è creato un intero universo comunemente inteso come "Lore". Le Lore elaborate appositamente per determinati videogiochi non sono poche, e qui ne abbiamo raccolte 5 che non dovrete davvero perdere.



La prima da ricordare è una serie fantasy dai contorni classici ma affatto banale, ***The Elder Scrolls***: ambientata nel vasto continente di **Tamriel**, la saga di **Bethesda** prende elementi del mondo pre-medievale, con vari riferimenti all'Impero romano, e li mischia con una forte dose di fantasy che, fra creature fantastiche, magie e quest da portare a termine, rendono i vari titoli della saga i capitoli un grande romanzo fantastico degno della letteratura di genere.



Di diversa ambientazione è una delle lore più acclamate di sempre, quella di **BioShock**, nella quale il creatore, **Ken Levine**, è riuscito a mettere al servizio di un first-person shooter una grande storia distopica che mischia i principi di **Ayn Rand** alla cupezza machiavellica di **George Orwell**, creando personaggi di altissimo spessore che in ogni capitolo mostrano i loro caratteri marcati e sfaccettati, un aspetto che innestato in un mondo di gioco che offre una storia ben curata e una scrittura sapiente e attenta, ha reso questa saga un vero e proprio capolavoro narrativo.



Una serie che ha unito giocatori di entrambi i sessi e di ogni età più di ogni altra è probabilmente quella di **Mass Effect**, nella quale **Bioware** ha avuto il merito di compenetrare perfettamente la lore al gameplay, rendendo la scrittura fondamentale per la comprensione di quel che accade nei singoli titoli e creando una storia fantascientifica solidissima e che mischia azione, relazioni personali e intrighi in un videogame che ha la dignità di un grande romanzo di sci-fi.



Uno degli universi più belli e più vasti mai creati nella storia dei videogame è certamente quello di **Warcraft**, con storie in continua evoluzione che vedono un lavoro di scrittura combinato tra i creativi della Blizzard e i vari autori esterni che hanno collaborato a formare il “canone attuale”, il quale consta di un gran numero di romanzi, fumetti e racconti che hanno reso le storie ambientate nella “Grande Oscurità” un affresco fantasy fra i più apprezzati della nostra epoca.



Ma una delle più straordinarie lore in assoluto è certamente quella di **Dark Souls**. L'universo creato da Hidetaka Miyazaki è fortemente influenzato dal gioco di ruolo *Dungeons & Dragons* e dalle suggestioni di Kentaro Miura e presenta una storia dall'intricata simbologia, che ha come costante il tema dei cicli e che ha unito una lore complessa, d'ambientazione fantasy medievale, in un gameplay che risulta a oggi uno dei più complessi e controversi del panorama videoludico.

[Alcune anticipazioni su Black Mirror](#)

Una delle news più interessanti della Gamescom riguarda l'annuncio del reboot di **Black Mirror**, serie punta-e-clicca a tema horror il cui terzo (e finora ultimo) capitolo è stato pubblicato nel 2011. A Colonia il produttore, **Martin Kreuch**, ha fornito [ai colleghi di Gamereactor.eu](#) alcune anticipazioni sul nuovo titolo:

«Il nostro nuovo gioco è un reboot della serie, ed è dunque un universo standalone. Il non aver giocato ai primi titoli che non influenzerà l'esperienza dei giocatori: questa è una nuova storia, con nuovi personaggi, ma conserverà gli ingredienti fondamentali che la serie ha sempre avuto: un'atmosfera scura, un orto gotico, non tanto splatter, ma più orrore psicologico, come è proprio di questo genere di storie».

Black Mirror uscirà il 28 novembre 2017 per PC, PS4 4 e Xbox One e sarà distribuito da THQ Nordic.

Di seguito l'intervista a **Martin Kreuch**: