

PS4: nuovo colore per il DualShock e Mini Wired Gamepad in arrivo

Si avvicinano le vacanze di Natale e **Sony** ha rivelato due importanti novità per **PS4**. La prima è un nuovo scintillante **DualShock 4** - “**Sunset Orange**” - che sarà disponibile dal 14 Novembre in Europa e Australia ma di cui non si conosce ancora la data per il rilascio in Nord America.



La seconda novità riguarda il **Mini Wired Gamepad** progettato per i giocatori più giovani.

Inoltre **Sony**, rivelando quest'ultimo, ha dichiarato:

«Progettato pensando ai giocatori più giovani, il nuovo Mini Wired Gamepad è più piccolo del Dualshock 4 del 40% ed ha un design dalla forma semplice e piatta che si adatta facilmente alle mani più piccole. La cosa più conveniente è che il controller costerà solamente 29.99 dollari, il che lo rende una migliore opzione per l'acquisto di un controller per i vostri compagni di gioco su Knack 2.

Il Mini Wired Gamepad fornisce tutte le funzioni essenziali per giocare alla maggior parte dei giochi PS4 consegnando ai giocatori un'esperienza di gioco ottimale, sono presenti le levette analogiche, i tasti R1/L1/R2/L2, i tasti direzionali e i tasti d'azione. Alcuni input riservati al touch pad potranno essere

simulati dalle levette analogiche. Il controller include un cavo da 3 metri, ideato per una facile installazione in modo da giocare immediatamente. ».

Il nuovo controller, prodotto da **Hori** ma approvato da **Sony**, sarà disponibile negli Stati Uniti e in Canada per le vacanze di Natale.



[Premiata la collezione di Zelda più grande al mondo](#)

Il **Guinness World Records** ha mostrato un singolare record correlato ai videogame sulla propria home page mostrando [la più grande collezione al mondo di memorabilia di *The Legend of Zelda*](#). La proprietaria della raccolta (e detentrica del primato) è la norvegese **Anne Martha Harnes**, che ha collezionato ben 1.816 singoli articoli basati sulla classica serie di Nintendo.

Il numero è impressionante, e nel video ci si può far un'idea di quanto mastodontica sia una simile collezione. La Harnes ha dichiarato che il suo capitolo preferito della serie di Zelda è **Majora's Mask** e che l'elemento più prezioso della sua enorme collezione è la "**Zoraxe**", chitarra fatta da ossa di pesce fabbricata dalla Jackson che riproduce la chitarra di Zora.

Rumor: Microsoft in trattativa per estendere l'esclusività di PUBG

PlayerUnknown's Battlegrounds è al momento uno dei giochi più in voga dell'intero panorama videoludico: proprio di ieri è infatti la notizia del sorpasso di PUBG in termini di videogiocatori sul mercato PC sudcoreano nei confronti di *League of Legends* e *Overwatch*. Infatti il solo PUBG conterebbe per il **24,28%** dell'intero mercato sud Coreano contro il **23,62%** di LoL.

Microsoft, siglando un accordo con la **Bluehole Inc.**, si è accaparrata l'esclusività temporanea del titolo su console ma, secondo un rumor proveniente da **Bloomberg**, **Microsoft** e **Bluehole**, potrebbero essere di nuovo in trattativa per estendere l'esclusiva (che scadrebbe dopo il primo anno di pubblicazione sulla console **Microsoft**).

«South Korea's Bluehole Inc. has agreed to produce the game for Microsoft first by the end of the year and is likely to give the company a longer period as the solo console, said the people, asking not to be identified because the matter is private.»

Ovviamente trattandosi solamente di un rumor è meglio prendere il tutto con le pinze.

Game Boy Mini: possibile leak di produzione

Nintendo sa benissimo come giocare con i nostri sentimenti e l'introduzione delle sue mini retro console **NES** e **SNES** ha spinto i più nostalgici a sborsare suon di quattrini per accaparrarsene una. Il prossimo anno **Nintendo** potrebbe essere pronta ad aggiungere un posto in famiglia con un nuovo modello basato sulla console **Game Boy**. **Il 15 Settembre** Nintendo avrebbe infatti **depositato un marchio** che conterrebbe appunto l'immagine del famoso **Game Boy** spingendo i più a speculare sulla probabile release di un **Game Boy Mini**.

La notizia pubblicata inizialmente su di un sito Giapponese chiamato **Japanese Livedoor** è riapparsa successivamente anche su **Twitter** attraverso il feed di un **bot** che si occupa di pubblicare in maniera automatica tutti nuovi marchi registrati in Giappone.

[商願2017-123766]

商標:[画像] /

出願人:任天堂株式会社 /

出願日:2017年9月15日 /

区分:9(家庭用テレビゲーム機用プログラムほか),14(キーホルダーほか),18(かばん金具ほか),21(化粧用具ほか),25(被服ほか),28(家庭用テレビゲーム... pic.twitter.com/noRhof6vF1)

Sperando che **Nintendo** decida di rilasciare la versione mini della GB non ci resta che aspettare.

[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 contraddistinguono 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.

[Al via l'alpha testing di Genomia](#)

Ufficialmente partita l'altroieri, il 18 ottobre 2017, la fase di alpha testing di **Genomia**, titolo di **Evocentrica** in fase di sviluppo che abbiamo avuto modo di [provare in anteprima](#). Tutti coloro che, durante la Milan Games Week, sono riusciti a portare a termine la demo presentata sono stati, infatti, inseriti in un gruppo segreto appositamente creato su Facebook dove poter scaricare l'ultima build della demo e contribuire allo sviluppo di **Genomia** con i loro feedback e suggerimenti.

Nei prossimi giorni, inoltre, [sulla pagina Facebook ufficiale del gioco](#) verrà aperto un contest che permetterà ad altri utenti di diventare alpha tester ed essere inseriti nel gruppo.

Fabrizio Doni di Evocentrica ha fornito ulteriori dettagli su *Genomia* nel corso di un'intervista rilasciata ai nostri microfoni in occasione della Milan Games Week.

[Nintendo Switch si aggiorna con l'update 4.0](#)

Arriva a sorpresa l'aggiornamento di sistema 4.0.0 per il sistema operativo della ammiraglia di casa **Nintendo**. Finalmente sarà possibile **trasferire i propri salvataggi e i profili** su altri sistemi e - in alcuni giochi - effettuare anche la **cattura video**. Al momento quest'ultima funzione sembra essere supportata soltanto da *The Legend Of Zelda: Breath of the Wild*, *Mario Kart 8 Deluxe*, *ARMS* e *Splatoon 2*, ovvero i principali titoli sviluppati internamente da Nintendo.

Si può tenere premuto il pulsante cattura schermo per registrare gli ultimi **30 secondi** di giocato e condividerli su **Facebook** e **Twitter**.

A [#NintendoSwitch](#) system update is available now. Transfer user profiles & saves between systems & more! Details: <https://t.co/96hQYnYpPe> pic.twitter.com/mGamHHFsTO

— Nintendo of America (@NintendoAmerica) [19 ottobre 2017](#)

Per quanto riguarda il **trasferimento dati** purtroppo al momento non sarà possibile effettuare dei **backup** ma, come specificato dalla FAQ Nintendo, avremo bisogno di due sistemi per trasferire i dati da uno all'altro, con l'unica opzione di trasferire **tutti i dati** inclusi i salvataggi e gli acquisti effettuati sull'eShop.

Risulta dunque utile nel caso in cui si sia usata la console di qualcun altro per giocare e si vogliono

trasferire poi tutti i dati del profilo sul proprio nuovo acquisto, ma **non se la nostra console si danneggia**. Abbiamo inoltre l'introduzione di nuove icone di profilo con i personaggi di *Super Mario Odyssey* e *The Legend of Zelda* e infine viene introdotta la possibilità di **preordinare ed effettuare il pre-download** dei giochi in uscita sull'eShop. Nuovo look per il **News feed** e un non meglio specificato **update per i Joy-con**.

[Radio 105 stringe una partnership con Electronic Arts](#)

Radio 105, famosa radio nazionale, annuncia la collaborazione con **Electronic Arts** e **Need for Speed Payback**. Molti i vantaggi di questa partnership per i videogiocatori, tra cui la possibilità di inserire il logo di **Radio 105** sulla livrea personalizzata della propria vettura e la possibilità di ascoltare moltissime **hit** nazionali del momento - tra cui *Daytona* di **Salmo** - che accompagneranno le nostre molteplici attività all'interno del gioco. Una mossa davvero interessante, considerata l'eco che il titolo sta avendo in quest'ultimo periodo soprattutto sui social.



Electronic Arts chiude Visceral Games

Electronic Arts, aggiornando i propri fan sullo sviluppo del progetto di **Star Wars** della **Visceral Games** capitanato da **Amy Hennig**, ha annunciato che la divisione verrà chiusa e lo sviluppo del titolo passerà a **EA Vancouver**. Ovviamente questo influirà sulla data di rilascio originariamente prevista per l'anno fiscale 2019. **Visceral Games**, nota come **EA Redwood** dal 1998 al 2009, è stata lo studio che in passato ha rilasciato titoli come la trilogia di **Dead Space**, **Dante's Inferno** e **Battlefield Hardline** e che ora farà la stessa fine degli altri *studios* acquisiti da EA e che successivamente hanno chiuso come Bullfrog, Westwood Studios, Bioware, Origin e molti altri.

Patrick Söderlund, vice presidente esecutivo di Electronic Arts scrive:

«La nostra industria si evolve sempre più velocemente, come mai in passato. I giochi a cui vogliamo dedicare del tempo, le esperienze che vogliamo trarre da questi giochi, il modo in cui li giochiamo... tutto questo cambia di continuo. Sono questi i criteri che si seguono quando si creano i giochi. In questo ambiente che cambia continuamente facciamo in modo di creare esperienze che i nostri giocatori desiderano e oggi stiamo per fare un cambio significativo per uno dei nostri titoli.

Il nostro studio Visceral stava sviluppando un titolo action-adventure ambientato nell'universo di Star Wars. Allo stato attuale, stava prendendo forma come un gioco d'avventura basato su una storia lineare. Durante tutto il processo di sviluppo abbiamo testato il concept del gioco con i giocatori, ascoltato i loro feedback e analizzato i cambiamenti del mercato. È chiaro che per consegnare un'esperienza che i giocatori desiderano rivisitare e di cui godere a lungo nel tempo bisogna cambiare le carte in tavola. Manterremo lo spettacolare comparto visivo tipico dell'universo di Star Wars e ci concentreremo nel portare una storia di Star Wars alla luce. Più importante, punteremo ad un'esperienza più ampia che possa portare varietà e utenza generale, che mostri le capacità del nostro Frostbite Engine e rimescoli gli elementi centrali del gioco per consegnare ai giocatori un'avventura di Star Wars più profonda e che si presti all'esplorazione.

Questo ci porta ad altri cambiamenti:

Un team dal EA Worldwide Studios prenderà le redini dello sviluppo di questo gioco, capitanato dalla EA Vancouver che stava già lavorando al progetto. La nostra Visceral Studio chiuderà presto i battenti e stiamo tentando di trasferire più membri del team possibili in altri progetti o in altri team EA. Infine, anche se avevamo programmato in origine il lancio di questo gioco per il tardo 2019, stiamo cercando un nuovo periodo per la data di rilascio che annunceremo in futuro. Portare alla vita nuovi giochi di Star Wars per ogni appassionato nel mondo è la forza che ci fa andare avanti come creatori. È ciò che ci ha ispirati

nel consegnare la nuovissima esperienza di Star Wars Battlefront II, lanciato giusto qualche settimana fa. ».

A quanto pare **EA Vancouver** erediterà gli asset del gioco e il materiale finora concepito. Sembra come se **EA** stia tentando di trasformare questo progetto di **Star Wars** in un gioco dal servizio online simile a **Destiny**; questo spiegherebbe la necessità di tempo. È possibile però che non tutti i dipendenti verranno accorpati in nuovi team di sviluppo; altre compagnie di sviluppo, in cerca di personale competente, hanno dato vita al nuovo trend su Twitter “**#visceraljobs**” intento a trovare i dipendenti della **Visceral** la cui dimissione è certa o ancora da contrattare. Ancora incerto invece il futuro del coinvolgimento di **Amy Hennig**, sceneggiatrice di **Uncharted**, il cui rapporto con **EA** è ancora da definire.

Star Citizen Squadron 42 non sarà mostrato al CitizenCon

Previsto inizialmente per il 2016, poi rimandato al 2017, pare che neanche quest'anno verrà rilasciato *Squadron 42* di *Star Citizen*. In queste ore è stato annunciato che *Squadron 42* non sarà al **CitizenCon del 27 ottobre**.

Chris Roberts, a capo del progetto ha dichiarato: «Abbiamo un grosso team al lavoro su *Squadron 42* e stiamo procedendo bene verso l'obiettivo di portare una narrativa in stile *Wing Commander* a un livello più alto, con il gameplay in prima persona che varia tra sequenze a piedi, su veicoli e luoghi incredibili, tutti renderizzati con la fluidità e la qualità che normalmente si vede solo nelle sequenze pre-renderizzate. Sono certo che varrà l'attesa; si tratta di un gioco che può dire la sua tra gli altri tripla A narrativi. Non vedo l'ora che arrivi dicembre per mostrarvi qualcosa di più».

La squadra ha dovuto ripetutamente ritardare il rilascio del gioco, in quanto i finanziamenti sono costantemente in aumento e di conseguenza si sono aggiunti nuovi obiettivi che non erano stati previsti con il budget iniziale. *Squadron 42* è certamente un'esperienza singleplayer che vale la pena dell'attesa dato che oltre a quanto già detto includerà un cast stellare con **Gary Oldman**, **Mark Hamill**, **Andy Serkis** e tanti altri.