

[The Legend Of Zelda e PlaystationVR vincitori al Japan Game Awards 2017](#)

Sono stati annunciati oggi da **CESA**, società organizzatrice del **Tokyo Game Show**, i vincitori del **Japan Game Awards 2017**, in una cerimonia che ha premiato i giochi e prodotti rilasciati negli ultimi dodici mesi.

Il vincitore del Grand Prize per la categoria Game of the Year è stato **The Legend Of Zelda: Breath Of The Wild**, "voto popolare unanime", come recitava la motivazione letta al momento dell'annuncio del premio.

Il **PlayStation VR** di **Sony** ha invece vinto il Premio Speciale di quest'anno per essersi imposta anche grazie a «una tecnologia audio 3D proprietaria che ha offerto un'esperienza in cui il giocatore si sente all'interno del mondo del gioco, oltre a d aver espanso il potenziale dei giochi e ad aver presentato ai giocatori nuovi di godere i giochi»

Non poteva di certo mancare all'appello un calcistico, e a **FIFA 17** è andato il riconoscimento come miglior prodotto straniero. **Nintendo** ha portato a casa altri due premi con **Pokémon Sole e Luna**, al quale sono andati il premio per le Migliori Vendite e il il Global Award per la miglior produzione giapponese.

Gli altri premi nella categoria Game of The Year sono andati invece ai seguenti 10 titoli:

- **Overwatch**
- **Nier: Automata**
- **Final Fantasy VX**
- **Resident Evil 7: Biohazard**
- **Horizon: Zero Dawn**
- **Monster Hunter XX**
- **Nioh**
- **Persona 5**
- **The Last Guardian**
- **Pokémon Sole e Luna**

[Il producer di The Evil Within 2 vorrebbe portare il titolo su Switch](#)

The Evil Within 2 sarà disponibile in poche settimane, precisamente il 13 ottobre, per Playstation 4, Xbox One e Pc, e ora il producer **Shinji Mikami** ha affermato che vorrebbe vedere una versione Switch del gioco.

In un'intervista rilasciata a **Gamespot**, **Mikami** ha dichiarato: «Penso che una versione per Switch sia un progetto interessante. Mi piacerebbe provare se ne avessi la possibilità.»

Queste dichiarazioni non portano però a nulla di concreto, significa soltanto che uno dei più importanti membri dello staff vorrebbe realizzare questa versione.

Riguardo il gioco, **Mikami** ha dichiarato che ci è voluto meno tempo a sviluppare questo capitolo rispetto al primo, anche se ha rassicurato gli utenti affermando che ci vuole meno tempo per

sviluppare un sequel che una nuova IP.

[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.

[WWE 2K18 Primo Trailer](#)

WWE 2K18 verrà rilasciato in tutto il mondo il 17 Ottobre 2017 per **Nintendo Switch**, **PlayStation 4** e **Xbox One**. Non si hanno invece ancora notizie di un rilascio su PC e la sua ipotetica data di uscita. Siamo sicuri che tutti gli appassionati su PC siano in trepidazione, a maggior ragione dopo aver visto questo trailer.

<https://www.youtube.com/watch?v=Mp4cDm6kiVw>

[Ecco il peso di Super Mario Odyssey su](#)

Switch

Il negozio online giapponese di Nintendo ha rivelato le dimensioni del file di **Super Mario Odyssey**: il titolo occuperà circa **5,7 gigabyte** di memoria sul Nintendo Switch in formato digitale, e non sarà gravato da ulteriori patch.

Nintendo si dimostra ancora una volta "tech wizard", riuscendo a ottimizzare titoli molto complessi in un numero esiguo di giga. *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* occupa infatti circa 13,4 GB, *Splatoon 2* circa 3,2 GB, *Arms* soltanto 2,2 GB e *Mario Kart 8 Deluxe* circa 7 GB, per intenderci.

Un'ottima risposta a chi si preoccupava del problema spazio su **Switch**, sulla quale la memoria effettivamente disponibile ammonta a soli 25,9 GB, con possibilità di espansione inserendo una scheda di memoria microSD, microSDHC o microSDXC.

Se il problema non si pone per le prime parti, sussiste invece per alcune terze parti, non ultima **NBA 2K18**, la cui versione digitale per Switch si è recentemente appreso occuperà il fino al 107% della memoria, occupando 22,9 GB all'installazione e 5 GB per ogni salvataggio (poco meno dell'intero **Super Mario Odyssey**).

Il nuovo capitolo di Mario è atteso per il **27 ottobre 2017**.

Dragon Quest Builders sbarca su Switch

Dopo aver annunciato il rilascio delle versioni **Nintendo Switch** e **PS4** di *Dragon Quest Builders 2*, **Square Enix** ha confermato che anche il primo capitolo della serie, sviluppato l'anno scorso per più piattaforme, sta per essere lanciato anche in versione Switch.

Una delle principali novità presenti in **Dragon Quest Builders** sarà la possibilità di usare **Great Sabrecub** in **Free Construction Mode**. Sabrecub offrirà un movimento più rapido e avrà la capacità di recuperare materiali speciali per sconfiggere i nemici.

A detta di Square Enix, la release per Switch arriverà la primavera prossima, ma non si sa ancora la data ufficiale del lancio.

SN30 e SF30 Pro Controllers per Switch già disponibili per il pre-order

Sono già ordinabili SN30 e SF30, i Pro Controllers per Switch modellati rispettivamente sui design dei controller originali del **Super Nintendo** americano e del **Super Famicom**. Entrambi vantano un set di tasti completo con levette analogiche pressabili, croce direzionale **D-Pad**, vibrazione, **motion control**, bluetooth, batteria ricaricabile, tasto home, tasto screenshot e un connettore USB-C. Sono compatibili con **Nintendo Switch**, **Windows**, **Mac** e **Android**.

In aggiunta a questi pad, la **8Bitdo** sta per lanciare uno speciale accessorio attaccabile a quasi tutti i

modelli di smartphone per poterli trasformare nella console portatile perfetta.

Anche se ovviamente non siamo ancora riusciti a mettere le mani su queste meraviglie, sappiamo già che i controller della **8Bitdo** sono qualitativamente incredibili e questi, per soli 49,99\$, potrebbero risultare una delle migliori opzioni per l'acquisto di un pad wireless.



[Minecraft è ora disponibile su New Nintendo 3DS](#)

Durante l'ultimo **Nintendo Direct**, è stato annunciato che **Minecraft: New Nintendo 3DS Edition** è ora disponibile sulle console della famiglia **New Nintendo 3DS**. In questa versione del gioco di **Mojang** troviamo diverse feature uniche tra cui la possibilità di utilizzare il secondo schermo per accedere rapidamente al menu e all'inventario. **Minecraft** è attualmente disponibile solo in digitale, ma è stato già confermato che in seguito ci sarà anche un'edizione retail da acquistare in negozio. Il gioco non sarà compatibile con il normale **Nintendo 3DS** né tantomeno con il **Nintendo 2DS**,

Si tratta dell'ennesimo debutto per **Minecraft**, che è ormai disponibile su **PC, Xbox 360, PS3, PS4, iOS, Android, Xbox One, PS Vita, Wii U, Apple TV, Switch** e infine **New Nintendo 3DS**.



[FIFA 18: le impressioni dalla Demo](#)

Come ogni anno, il mese di settembre è dedicato ai calcistici per antonomasia: **Pro Evolution Soccer** e **FIFA**. Nella veste 2018, entrambi i titoli presentano grosse novità che analizzeremo nel corso dell'intero mese, cominciando il percorso con la **Demo** di **FIFA 18**, uscita su **PlayStation 4**, **Xbox One** e **PC**. Alla fine, dopo anteprime e recensioni ci sarà uno speciale per eleggere, anche quest'anno, il miglior titolo calcistico della stagione.

Al suo secondo anno di **Frostbite Engine**, il titolo **EA** implementa alcune feature che arricchiscono ulteriormente il senso di realismo e una rinnovata modalità "**The journey**" nella quale **Alex Hunter**, ormai affermato, dovrà confrontarsi con le difficoltà che deve affrontare un calciatore professionista.

Hai voluto la bicicletta?

Partiamo proprio con il viaggio di **Alex Hunter**, giunto - per così dire - alla seconda stagione. Non è più un pivello arrivato dai bassifondi, bensì un calciatore professionista di prospettiva, cercato da moltissime squadre, non solo in **Premier League**, ma anche all'estero. Questa è una delle tante novità di questa modalità: non saremo più relegati al solo campionato inglese ma potremo giocare in squadre blasonate dei campionati più importanti d'Europa. **PSG**, **Bayern Monaco**, **Real Madrid** sono solo alcuni dei club di cui potremo vestire la maglia, aumentando a dismisura la profondità

della narrazione e soprattutto la varietà. La scrittura di **Tom Watt** si arricchirà di ulteriori colpi di scena e momenti drammatici e, come visto nella brevissima demo, situazioni che faranno rischiare la carriera al giovane Alex. "The Journey" è sicuramente un ottimo modo per vedere il calcio da un altro punto di vista, il cosiddetto dietro le quinte di un mondo vasto e pieno di sfaccettature. Anche tecnicamente risulta migliorato, con **cutscene** più pulite e definite e soprattutto con maggiori dettagli negli spogliatoi che, nella prima iterazione risultavano davvero vuoti. Da segnalare qualche piccolo calo di **frame** durante gli intermezzi, ma ricordo che non si tratta di una **build** finale. Questa seconda stagione de "**Il viaggio**" sembra davvero migliorata e comincia davvero ad appassionare come se fosse una buona serie TV e, se aggiungiamo la possibilità di personalizzare Alex, più l'incontro con calciatori del calibro di **Cristiano Ronaldo**, ne vedremo delle belle.



Un deciso passo avanti

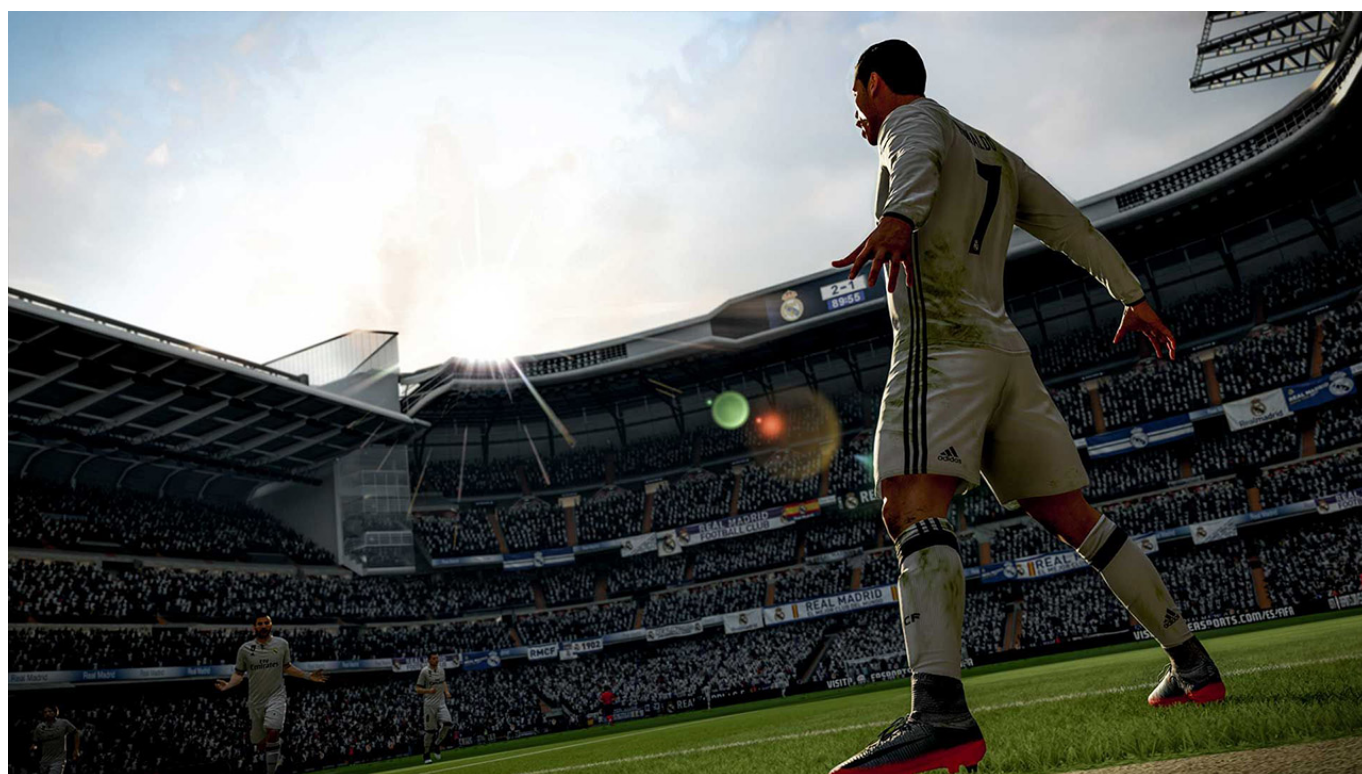
FIFA 18 presenta diverse novità in termini di gameplay, non solo dedicate al gioco in senso stretto ma anche strutturalmente. Un'innovazione che balza subito all'occhio è la possibilità di **decidere prima dell'inizio della partita le tre sostituzioni disponibili**: direttamente dal menu della gestione della squadra possiamo scegliere chi sostituire con chi in modo da snellire i tempi di gioco. Si avrà così, nel corso della partita e solo durante le pause, la possibilità di effettuare una sostituzione veloce indicata dall'icona in basso a destra. Una volta premuto il grilletto destro del vostro joypad ecco che si avvierà istantaneamente la **cutscene** della sostituzione senza dover mettere in pausa il gioco. Questo è un elemento importante soprattutto nelle modalità online in quanto possono venir annullate le strazianti pause che possono inficiare il ritmo della partita. Qualora non decidessimo i cambi in ogni caso la CPU ci suggerirà quale scelta effettuare e starà a noi scegliere se procedere o meno.

Scesi finalmente in campo, notiamo subito delle differenze: il **ritmo di gioco** è decisamente

diminuito e anche la fisica del pallone ha subito una vistosa variazione, risultando più pesante. Questo porta a un gameplay molto più ragionato, in cui il centrocampio diventa fulcro essenziale delle nostre giocate. Galoppate sulla fascia ridotte al minimo ma controlli migliorati sui giocatori portano il titolo EA su un altro livello rispetto alla concorrenza: si ha davvero l'impressione del controllo totale, e l'abilità col pad sarà decisiva se si vogliono ottenere risultati. A complicare ulteriormente le cose, le squadre si arricchiscono di un'**IA più evoluta** e soprattutto più caratterizzata in base alla squadra contro cui giocheremo: il nuovo Real col suo rinnovato tiki-taka, il catenaccio juventino, la forza dell'Atletico di Madrid cambieranno drasticamente il nostro modo di approcciarci alle partite contro la CPU. Diventa fondamentale studiare un minimo l'avversario e modificare opportunamente le nostre strategie di gioco. A questa caratterizzazione delle squadre, si unisce anche il cosiddetto **Real Player**, il nuovo sistema di scan Electronic Arts, che replica al dettaglio le movenze dei calciatori più famosi, distinguendoli letteralmente dalla massa. Ecco quindi **Cristiano Ronaldo** correre con la sua caratteristica postura ed esultare con il suo urlo dopo un gol; **Robben** che dopo una lunga falcata rientra per provare il tiro e **Neymar** un vero funambolo che non sta mai fermo. Tutto ciò porta a un livello superiore il titolo, aumentando la verosimiglianza alla controparte reale.

Fortunatamente le nuove animazioni sono disponibili, in generale, al resto dei giocatori, con soluzioni più varie per tiri, cross e passaggi.

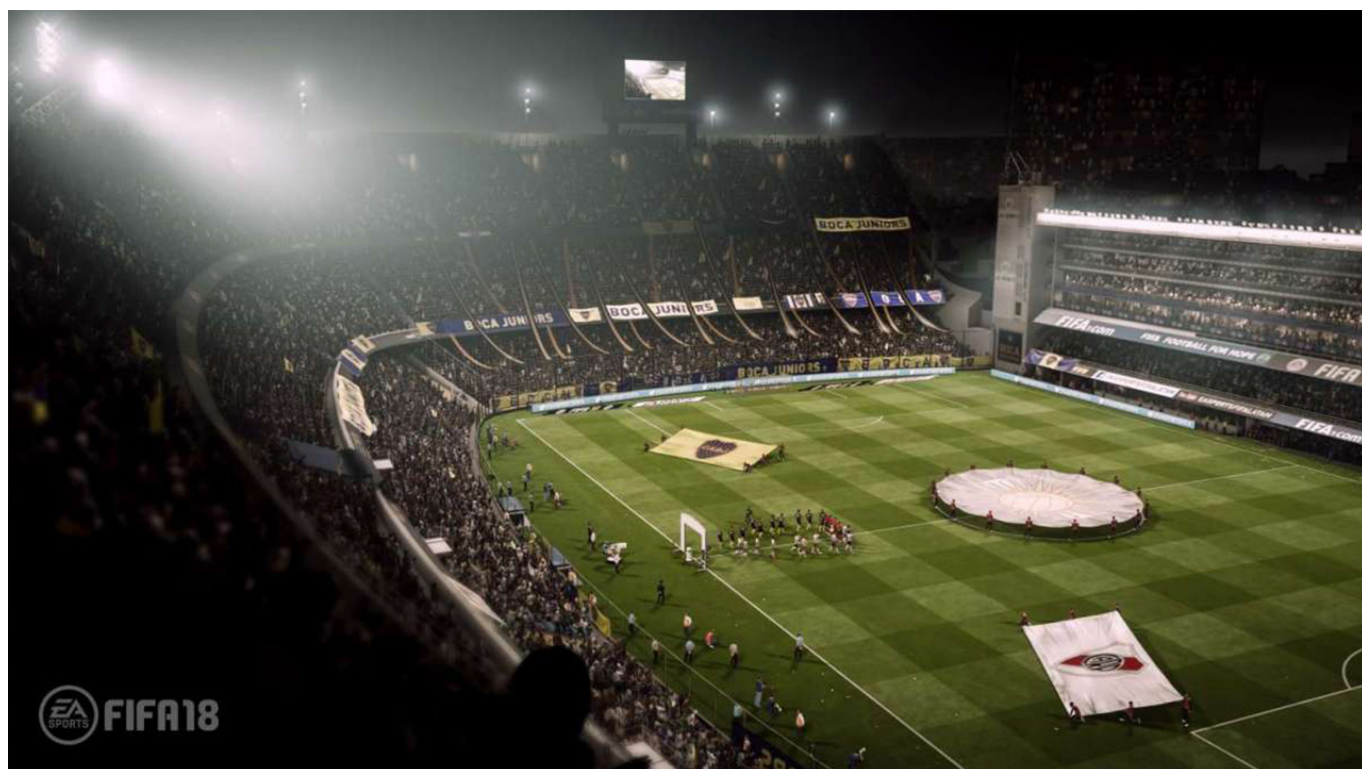
Ovviamente non parliamo di un titolo perfetto: almeno in questa demo risulta difficile non notare **qualche sbavatura del comparto animazioni** e soprattutto nei contrasti, a volte un po' innaturali. Resta comunque da vedere il gioco finito, in uscita il **29 Settembre**, in cui potremmo vedere se queste ottime premesse saranno confermate.



Tutti allo stadio

Tutte le novità apportate l'anno scorso con il **FrostBite Engine** sono state ulteriormente migliorate: tutto risulta più definito già a partire dalla demo, con una migliore gestione dell'*antialiasing* che regala una maggiore pulizia generale. Il nuovo sistema di scan ha inoltre permesso una gestione **maggiore dei dettagli sui volti dei giocatori** più blasonati; la verosimiglianza è ormai vicina al fotorealismo, anche se la differenza tra chi gode di questa feature e chi no risulta più netta: calciatori di secondo piano ma anche, almeno per adesso, giocatori di un certo livello come **Gonzalo Higuain** sono ancora molto indietro rispetto ai loro omologhi reali.

Una delle novità visive più acclamate è la nuova **gestione del pubblico e delle atmosfere da stadio**. Le partite risultano così più coinvolgenti con un pubblico sempre in movimento e che non si limiterà solo ad alzarsi o sedersi. Se, ad esempio, una nostra bordata finirà sugli spalti, la parte del pubblico in traiettoria si affretterà a prendere il pallone, ammassandosi in prossimità della sfera. E ancora le esultanze, diverse da stadio a stadio e tanti piccoli dettagli rendono il tutto più emotivo.



In conclusione

La demo di *FIFA 18* ci lascia con ottime impressioni. Le novità sono tutte chiaramente visibili e innalzano di molto il livello qualitativo. Partite senza dubbio più reali grazie alle nuove movenze di calciatori e team, unite al nuovo pubblico negli stadi arricchiscono di molto l'atmosfera generale, avvicinandosi così a una partita trasmessa in TV. Anche **Alex Hunter** e il prosieguo del suo viaggio ci hanno incuriosito, esplorando zone nascoste del calcio e che senza dubbio, non vediamo l'ora di approfondirle.

Restiamo dunque in attesa del gioco completo e, di conseguenza, della recensione finale.

Annunciate le date d'uscita di Thimbleweed Park per Switch e Mobile

Dopo essere [approdato su PS4 lo scorso 22 agosto](#), si aspettavano soltanto le date di rilascio delle versioni per Nintendo Switch, iOS e Android, e l'annuncio delle date è arrivato: **Thimbleweed Park** arriverà prima su iPhone e iPad il prossimo 19 settembre, poi su Switch il 22 settembre per poi essere disponibile su Play Store a partire dal prossimo 3 ottobre.

L'ultima opera di **Ron Gilbert** e **Gary Winnick** sarà così disponibile su tutte le piattaforme di gaming, forte dell'ottimo riscontro di critica e pubblico che lo ha accompagnato a pochi mesi dall'uscita.

