

Rumor: Microsoft lavora a nuovo controller Elite

Il controller **Xbox Elite** di **Microsoft** è costoso, ma probabilmente è la scelta ideale per i possessori di **Xbox One** che desiderano un gamepad adatto alle proprie esigenze. E a quanto pare, c'è abbastanza richiesta per meritare un seguito. [Molti rumor](#) sembrano indicare l'arrivo di un nuovo controller **Elite** che si basa sulle esperienze apprese dal primo modello. Se i suggerimenti sono accurati, include **Bluetooth** (per collegarsi senza problemi al PC), una connessione cablata **USB-C**, un connettore di ricarica **Apple MagSafe** sul retro e una **batteria incorporata**. E naturalmente, più modifiche per i giocatori che desiderano controlli più precisi e personalizzati.

Stando a queste informazioni, che - come riportato in basso - sono contornate di immagini del nuovo controller (dall'utente **Reddit EDDS86**), il nuovo dispositivo avrebbe nuovi *grip* in modo da assicurare che le proprie mani siano ben salde durante sessioni frenetiche, un interruttore a tre profili, tre livelli di blocco per il *trigger*, e la regolazione della tensione degli *stick*. Dato che Microsoft fece domanda per un brevetto su quest'ultimi a dicembre, pare che tali affermazioni siano veritiere. Tra l'altro, una fonte di [The Verge](#), confermerebbe tutto.

Non si fa menzione alla data di rilascio del controller sul mercato ma Microsoft, abitualmente, tende a riservare i suoi grandi annunci per l'**E3** (quest'anno, a metà giugno), rilasciando tutte le informazioni del caso.

Nuovo trailer per Civilization VI: Rise and Fall

2K e **Firaxis Games** hanno pubblicato un nuovo trailer che mostra le novità di **Civilization VI: Rise and Fall**, prima espansione del celebre strategico a turni ideato **Sid Meier**.

Il video si concentra sulle novità del DLC, come le otto nuove **grandi meraviglie**, i **governatori**, le **emergenze** e i nuovi sistemi di **lealtà** e **alleanze**. Viene dato grande spazio ai nove **nuovi leader** e alle otto **nuove civiltà**.

Civilization VI: Rise and Fall, [come abbiamo detto precedentemente](#), uscirà su **PC** l'8 febbraio 2018.

[Cyberpunk 2077: Possibile trailer all'E3 2018](#)

Secondo **GRY-Online**, sito polacco da sempre affiliato a **CD Projekt**, il trailer di **Cyberpunk 2077** potrebbe essere mostrato al prossimo **E3 di Los Angeles** a metà giugno. Inoltre, durante l'evento, **Cyberpunk 2077** potrebbe essere presente in forma giocabile, ma solo a porte chiuse e per alcuni membri selezionati della stampa internazionale.

Intanto, quando ormai il profilo **Twitter** di **CD Projekt RED** sembrava tutt'altro che attivo, ecco la comparsa dal nulla un **tweet** contenente soltanto la parola "**Beep**". Che sia un modo per far arrivare l'*hype* alle stelle? Nuovi **rumor** infatti, sembrano indicare la presenza di una demo già inviata negli studi di Sony, con una campagna marketing in pianificazione.

[Ubisoft svela qualche dettaglio su Far Cry 5](#)

Mentre si aspetta con ansia l'uscita di **Far Cry 5**, per il mese di marzo, Ubisoft ha iniziato a divulgare maggiori informazioni sullo sparatutto in prima persona. Oggi, è stato rilasciato un nuovo video che mostra buona parte del nuovo gameplay e anche alcuni elementi riferiti a **co-op e personaggi**. Il video presenta il direttore creativo di **Far Cry 5 Dan Hay** e il produttore associato **Philippe Fournier** fornendo nuovi dettagli. Hay ha parlato del numero di personaggi che saranno presenti in **Far Cry 5**: i giochi precedenti della serie tendevano ad averne tra i 18 e i 20 distribuiti in tutto il mondo di gioco, mentre **Far Cry 5** ne vanta attualmente più di 65. Questi personaggi sono unici e porteranno a missioni e scopi specifici. Questo porta Fournier a discutere di come la co-op funzionerà in **Far Cry 5**, per la maggior parte simile a **Far Cry 4**. Fournier ha parlato in modo specifico della soddisfazione che si prova quando un giocatore pilota un elicottero mentre un altro scende in vista di un combattimento o si muove via terra. Ci sono altri aspetti toccati in questo video, che spaziano dalla "vita sessuale" e altri frammenti di gameplay con un lanciapiamme. **Far Cry 5** uscirà su PS4, Xbox One e PC il **27 marzo 2018**.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjllMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjllMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGVl1Zc21XNjNpSkElMjllMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjllMjBhbGxvdyUzRCUyMmF1dG9wbGF5JTNCJTlWZW5jcnlwdGVkLW1lZGhlJTlWYXsb3dmdWxsc2NyZWVudjNFJTNDJTJGaWZyYW1lJTNF

[The Town of Light](#)

Da **LKA**, studio tutto italiano, arriva **The Town Of Light**, **walking simulator** rilasciato originariamente su **PC** e recentemente approdato su **Playstation 4** e **Xbox One**. Italiano lo studio, italiana la storia: **Town of Light** è infatti ambientato nell'**Ospedale Psichiatrico di Volterra**, luogo realmente esistito e situato nell'omonimo comune pisano, ed è basato su fatti realmente accaduti al

suo interno. Il titolo è stato curato nei minimi dettagli: la struttura (a oggi abbandonata a se stessa) è stata ricreata con cura maniacale e gli oggetti che compongono la scenografia - gli attrezzi medici, le bottiglie di soluzioni mediche, il design delle stanze e dei corridoi, delle porte, delle sedie e dell'architettura generale - possono definirsi storicamente precisissimi. Alcuni medici psichiatrici e lo stesso comune di **Volterra** hanno contribuito alla creazione del gioco per curarlo in ogni minimo dettaglio, e le lodi da parte di critici e del Comune stesso dopo la sua uscita non sono certamente venute meno; è un titolo che tratta di argomenti molto forti, quali le barbariche cure tipiche dei primi ospedali psichiatrici, il coinvolgimento in tutto questo delle personalità religiose con i loro pesanti giudizi, l'abbandono delle pazienti a loro stesse, la mancanza di personale, o la presenza di personale non adatto in strutture pre-legge Basaglia, il distacco dalla società e la famiglia, l'alienazione da tutto e da tutti. **The Town of Light** è un titolo per i più curiosi, seppur con una certa sensibilità (e stomaco forte); un'avventura - se così la si può chiamare - che ci ricorderà quanto l'indifferenza sia letale e come la sufficienza nell'identificare certe problematiche, ai tempi, abbia rovinato centinaia e centinaia di vite.



Chi è Renée?

Per apprezzare la storia e il contesto del gioco è opportuno avere una buona infarinatura della storia politica e sociale dell'Italia a cavallo fra gli anni '30 e gli anni '40: il regime fascista, la presenza oppressiva della comunità cristiana, la seconda guerra mondiale, la posizione sociale della donna, le continue lotte per le sue opinioni e la sua libertà, il pesante giudizio degli abitanti delle piccole realtà cittadine italiane: **The Town of Light** profuma come uno stanzino a casa di vostra nonna al cui interno sono presenti fotografie, oggetti e ricordi dell'epoca. Sfortunatamente tutto questo rappresenta solo una corteccia del gioco; il racconto vede al centro la triste storia di una ragazza

problematica che, per via di alcuni suoi comportamenti ritenuti troppo “ribelli” per l’epoca, viene strappata a una società nella quale viveva con disagio a causa della sua “luce” per essere riformata nell’ospedale psichiatrico di Volterra. La vita all’interno del manicomio non è per nulla bella, fra cure sperimentali, gente catatonica e si rivela un vero inferno, e la nostra Renée, dubbiosa per la sua sanità mentale, vive una realtà che non vuole vivere, ma che in fondo pensa di meritare. La nostra storia è ambientata nel 2016, anno in cui la protagonista decide di tornare nella casa di cura, ormai abbandonata, per trovare qualcosa che aveva dimenticato. **The Town of Light** sembra voler porsi come un **walk simulator** a tema **horror** ma in realtà l’elemento orrorifico è trasmesso solo dai toni decadenti e oscuri della location: non è presente alcun effetto *jumpscare* né alcun “mostro dei ricordi” dal quale fuggire. Non vi è alcun vero elemento ludico, il gameplay non prevede alcun *puzzle solving*: è più appropriato parlare di **The Town of Light** come di una vera e propria **esperienza** che mira a recuperare i momenti all’interno della casa di cura, eventi che risveglieranno ogni volta qualcosa che ci guiderà da un indizio a un altro, fino a tessere l’intera trama. Questa esperienza pone l’accento sulla ricerca dell’identità, perduta una volta strappata dalla società per via di comportamenti inusuali che, in case di cura come questa, venivano facilmente identificati come malattie da curare; si cessava di esistere, e il pensiero “diverso” doveva essere sostituito con quello “giusto” a forza di pratiche terribili e sedativi potentissimi.

Il comparto grafico del gioco è veramente soddisfacente: il motore grafico **Unity** compie bene il lavoro di restituire *texture* di qualità, effetti ombra ben definiti e anche le *cutscene* che ricreano l’ospedale ai tempi dell’attività. La generale tonalità cupa, per quanto attinente con l’atmosfera decadente del titolo, suona a volte scontata e a volte po’ fuori luogo in un titolo del genere: l’intento del gioco è probabilmente quello di far riflettere il giocatore, far provare quel dolore che hanno provato le pazienti, metterlo a disagio, e in questo intento **The Town of Light** riesce benissimo. Il problema è che il mezzo non sempre risulta appropriato: nei momenti in cui si è più immersi nella memoria del personaggio si fa ricorso a un’effettistica di genere abbastanza telefonata, che farebbe anche pensare a un *jumpscare* che non arriverà mai (per fortuna); vengono proposte delle illustrazioni bellissime dal tema forte e convincente, ma con un art-style moderno un po’ fuori dal canone grafico 3D del gioco, per non parlare dei disegni presenti nel diario di Renée, per nulla coerenti con la sua calligrafia e la sua personalità, un po’ a riproporre il solito trito assioma “problematico = artista” (insomma, spiegatemi cosa ci fa un **oni**, proprio della cultura giapponese, in un diario di una ragazza italiana degli anni ’30).

Il titolo, dicevamo, presenta pochi elementi di puro gameplay, limitandosi l’interazione del giocatore a ricreare qualche evento segnante o a rispondere a qualche domanda: ne emerge la natura cinematografica di **The Town of Light**, e il suo intento di raccontare una storia è chiaro ed efficiente, ma andando avanti non risulta chiaro su cosa ci si stia concentrando: sulla storia di Renée? Sulla storia di qualche altro personaggio del gioco? Sulla documentazione delle pratiche degli ospedali psichiatrici tramite *cutscene* o illustrazioni? Sulla denuncia alla società e al mondo cristiano che demonizzavano certi comportamenti poco consoni al “vivere civile” dell’epoca? Il connubio fra *storytelling* e gameplay non è perfetto e a volte questo sembra confondere le idee appositamente, quasi fosse una scelta a effetto. L’aspetto cinematografico prevale su quello videoludico, dicevamo: non che il gioco in sé non sia valido, è comunque stimolante andare personalmente alla scoperta degli indizi della memoria di Renée e, se si fosse optato per un film, la meticolosità con la quale l’ospedale psichiatrico è stato ricostruito sarebbe venuta a mancare, ma **The Town of Light** è un titolo intento a raccontare più che a divertire, a lasciare qualcosa nell’utente anziché risultare una semplice esperienza passeggera.

La colonna sonora comprende principalmente pezzi composti con un bel pianoforte calmo ma anche malinconico, e altri pezzi più ambient, con comparto effettistico degno di **Aphex Twin**, e che ricordano in un certo senso **Limbo**. In un gioco del genere una colonna sonora di questo tipo, ben

composta e ben temperata per gli ambienti che man mano andremo a visitare, è la benvenuta ma sfortunatamente qui i difetti sopracitati smorzano l'efficacia della soundtrack, ed è un vero peccato. C'è da aggiungere, infine, che il **doppiaggio** del personaggio principale risulta un po' sforzato, quasi finto, aggiungendo un altro elemento fuori posto del gioco. La storia in sé dura poco, è possibile finire il gioco in poche ore; tuttavia il sistema di domande che manda avanti certe parti nel gioco può sbloccare dei capitoli alternativi, la trama varierà anche se di poco ma sfortunatamente *The Town of Light* è un titolo abbastanza angosciante e sbloccare ciò che resta nel gioco dopo una prima sessione, anche riprendendo da un determinato capitolo selezionabile, può risultare pesante e tedioso, poiché il gioco necessita lentezza per fruire al meglio della splendida trama. In pratica la longevità, e dunque rigiocare il gioco o sbloccare i capitoli e gli achievement mancanti, può variare in relazione allo stomaco del giocatore. Il gioco non necessita di grandi requisiti minimi sul piano tecnico, anche se tuttavia computer con minora capacità di calcolo dovranno godere di un'esperienza di gioco un po' mozzata anche alla qualità più bassa, e dunque incontreranno texture di qualità inferiore e framerate sempre basso e che non arriverà mai ai 60 FPS di cui il gioco è capace.



Che cosa ci resta?

The Town of Light è un titolo forse uscito al momento sbagliato, troppo presto oppure troppo tardi, un titolo che forse sarebbe dovuto rimanere in sviluppo per qualche tempo in più per consegnare ai giocatori un'esperienza un po' più completa e decisa. Non fraintendeteci: *The Town of Light* è un titolo che si pone in maniera diversa dagli altri, il cui intento - quello di far riflettere e mettere insieme i pezzi di una storia - è ben presente e funziona, ma rimane sempre qualcosa fuori posto: un gameplay scarno misto a uno *storytelling* bello ma spesso pretenzioso fanno di questo titolo un'esperienza per pochi, il che non è un bene perché *The Town of Light* è un gioco che ha molto da dire e renderlo un **walking simulator** come molti è un danno per la sua godibilità. È sicuramente difficile creare un gioco nel vero senso della parola con gli elementi di trama presi in considerazione dallo studio fiorentino, anche perché tocca temi sensibili di storie realmente accadute, però una

componente di *puzzle solving* più marcata sarebbe stata ben gradita e forse una prospettiva diversa e più chiara della storia forse sarebbe stata più affascinante; il carattere introspettivo di **The Town of Light** è interessante ma confusionario e la minima distrazione vi farà perdere il filo del discorso. **The Town of Light** è, come già ribadito, uno di quei titoli che è più un'esperienza che un gioco e questo è sicuramente il suo punto forte: l'immersione nel personaggio e nell'Ospedale Psichiatrico di Volterra è certamente ciò che distingue questo titolo e le sue tematiche particolari lo connotano in uno scenario ormai saturo. Nonostante qualche imperfezione, se siete dei giocatori dallo stomaco forte, questo è un titolo che merita attenzione e che va goduto così com'è. **The Town of Light** sorprenderà certamente i giocatori più curiosi, lo studio **LKA** ha consegnato un buon prodotto, valido e con tanto potenziale tematico ma per il prossimo si spera possa puntare maggiormente sulla creatività del gameplay, dare al tutto un aspetto più convincente e che si fonda bene con lo *storytelling*.



[Nidhogg 2](#)

Devo ammetterlo, non sono un grande fan dei titoli indie, né tanto meno dei giochi privi di un filo narrativo. **Nidhogg 2**, IP di proprietà della casa di sviluppo **Messhof Game**, prende a piene mani entrambi gli elementi e ne fa il proprio standard. Un titolo che nasce, sin dal concept, molto originale ma privo di un teorico significato: seppur migliorato rispetto al primo capitolo uscito nel 2014, graficamente è stato arricchito dagli **sprite** ma adesso risulta anche molto più confusionario. Unica stella che fievole si illumina nel cielo di **Nidhogg 2** mi è parsa essere la sua giocabilità che, seppur ridotta all'osso, è abbastanza alta, oltre che intuitiva.

A ogni modo, risulta davvero molto difficile contestualizzarlo nel panorama videoludico odierno.



Nidhogg 2 avrebbe potuto trovare il suo posto 15 anni fa come cabinato, quando ancora la sala giochi non era un mero ritrovo per giocatori di slot machine. Giocarlo in **1vs1**, in piedi in sala giochi, a spintonarsi durante una partita sullo stesso schermo, questo potrebbe essere divertente, ma in casa? Seduti di fronte al vostro monitor? State certi che l'unica emozione che proverete sarà quella di aver recuperato spazio sul vostro hard disk una volta disinstallato il gioco.



Una volta personalizzato il nostro personaggio, con i pochi elementi selezionabili, lo scopo del gioco, unico e solo, sarà quello di riuscire a raggiungere l'estremità opposta del piano di gioco per aggiudicarsi la vittoria ed essere poi divorati dal **Nidhogg** (un enorme serpente volante facente parte delle credenze mitologiche scandinave) che vi porterà via masticandovi al termine di ogni livello. Gli stage non seguono una logica, ognuno prevede l'utilizzo esclusivo di una sola arma oppure, in alcuni casi, saranno presenti più armi da poter prendere anche dai vostri nemici una volta eliminati. Ogni partita inizia precisamente nella metà del livello con un "face to face" col vostro nemico che, allo stesso nostro modo, avrà un solo obiettivo: terminare il livello raggiungendo l'estremità a lui opposta, ogni volta che un concorrente viene eliminato farà un spawn (comparirà nuovamente) dopo qualche secondo. Ci sono diversi livelli disponibili, ognuno con le sue ambientazioni e armi caratteristiche. La modalità single player non ha nulla da invidiare alla modalità in **multiplayer**, risultano entrambe prive di incisività.



I giochi indipendenti fanno ormai parte di un larga fetta di mercato, si stanno facendo strada sgomitando con le grandi case di sviluppo, portando spesso a casa grandi successi, come nel caso di giochi del calibro di *Limbo* o *Inside* di **Playdead**, o lo stesso *Steamworld Dig 2* e tanti altri titoli di successo. Mi chiedo se abbia ancora senso sviluppare oggi un gioco come *Nidhogg 2*, che difficilmente troverà posto nelle librerie dei videogiocatori, né tantomeno il loro favore.

[Injustice 2 - Chi Aiuta un Eroe?](#)

Siamo in pieno periodo *Justice League*, l'ultima fatica del DC Cinematic Universe in cui, per la prima volta, abbiamo potuto osservare le dinamiche di un gruppo disomogeneo ma, che per portare la pace, collabora al fine di salvaguardarla (circa). Ma non si vive di solo cinema: fortunatamente sono molti i videogame che, traendo ispirazione dalle stesse fonti, sono riusciti a creare storie efficaci e in grado di approfondire le personalità di uno o dell'altro eroe. Basti citare la serie *Arkham* dedicata al **Cavaliere Oscuro** firmata Rocksteady, un concentrato "batmaniano" perfetto che, durante i suoi quattro capitoli, è riuscito a restituirci un Bruce Wayne come non si era mai visto. E un picchiaduro come *Injustice*? Proprio quest'ultimo è la dimostrazione che è possibile creare interi universi alternativi validi indipendentemente dal genere, proseguito splendidamente dal secondo capitolo.

Superman, ancora stravolto dalla morte di Lois Lane e di suo figlio, e imprigionato da **Batman**, continua a non cambiare idea sulla gestione della criminalità. Ma una nuova minaccia planetaria si avvicina e, come si suol dire, si farà di necessità virtù.

Injustice League

Injustice 2 si candida a diventare il miglior picchiaduro di quest'anno, anche grazie a un tessuto narrativo superiore alla controparte cinematografica recente. Come nel precedente capitolo, la storia prosegue su uno dei mondi alternativi al nostro, in cui **Superman** è diventato un vero e proprio dittatore, unificando il pianeta ed eliminando, o imprigionando, chi può ledere lui o la pace sulla Terra. Ma adesso è in una prigione speciale costruita da **Batman**, l'unico a essersi opposto alla tirannia del kryptoniano e unica fonte di incorruttibilità rimasta per le vie di Gotham. In questo secondo capitolo **Brainiac, Il Collezionista di Mondi**, sarà il villain, una minaccia totale e tangibile, essendo stato protagonista della distruzione di Krypton anni addietro. Toccherà dunque a ciò che rimane della **Justice League** tentare di contrastarlo.

Se c'è una cosa che caratterizza la narrazione dei ragazzi di **NetherRealm** è la consapevolezza di aver scritto qualcosa di maturo e lontano da banalità e momenti frivoli che la controparte cinematografica ci ha abituati a vedere. Ogni personaggio è costruito in modo credibile, soprattutto quelli che hanno accettato il cambiamento imposto da Superman. Diversi saranno i momenti epici in grado di farci sobbalzare dalla sedia e colpi di scena ben gestiti. Non mancano alcuni escamotage narrativi al fine di rendere credibile uno scontro come tra **Freccia Verde** e **Superman** e alcune chicche che i fan DC sapranno sicuramente apprezzare. Anche le *cutscene* beneficiano di questo lavoro, con telecamere digitali sempre al posto giusto e in grado di valorizzare, assieme ai filtri utilizzati, i primi piani sui protagonisti e le loro emozioni. Proprio i personaggi interessati proveranno sentimenti contrastanti, rendendo più accessibile ai nostri occhi la loro parte umana piuttosto che quella di semidio o semplice eroe.

Purtroppo da segnalare una mancanza - un po' fastidiosa - di sinossi dedicata a ogni personaggio e quantomeno un riassunto del capitolo precedente.



Batman V Superman

Tutti i personaggi presenti in *Injustice 2* godono di meccaniche uniche, non solo per le “super”, davvero spettacolari, ma soprattutto per le movenze e gadget utilizzati. Bilanciare un *roster* che vede personaggi come **Superman** o **Darkseid** non era un compito facile, eppure i ragazzi di **NetherRealm** sono riusciti a far sfruttare a ogni personaggio le sue peculiarità e punti di forza, stando attenti alle vulnerabilità del nemico. È un picchiaduro stratificato, con un ottimo parco mosse e che richiede buon allenamento per riuscire a padroneggiare al meglio un determinato personaggio. Colpi pesanti, medi e leggeri sono uno standard ma ben calibrati e arricchiti dalla possibilità di usare *boost* temporanei in grado di cambiare le sorti del match, assieme alla possibilità di scagliare oggetti di scena e persino gli avversari, in un’altra area in modo molto cinematografico. Tutto questo fa da ottima base alle tante modalità presenti, a cominciare dal single player che, oltre ad avere un’ottima campagna, si fregia anche del **Multiverso**, sfruttando una delle caratteristiche dei DC comics: ogni settimana saranno disponibili diverse “Terre” su cui dovremo intervenire per porre fine a una crisi, che si traduce in una serie di combattimenti a difficoltà crescente e con modificatori che creano ostacoli od opportunità nelle arene, fino al raggiungimento della pace sul nostro pianeta gemello. Questa modalità, oltre ad arricchire di molto la longevità, permette (come il resto delle modalità d’altronde) di ottenere punti specifici per noi stessi e per i singoli personaggi che, raggiungendo certe quote, possono essere **personalizzati e potenziati** con equipaggiamento sempre migliore. Questo aspetto è ben implementato e, oltre alla modifiche esteriore del nostro alter ego, permette di potenziarne le abilità, diventando una vera e propria macchina da guerra da utilizzare soprattutto nel multiplayer. Tutti gli oggetti vinti, identificati come casse premio, verranno visualizzate nel **Caveau di Brother Eye**, un nome altisonante per definire il semplice menù dove potremo visualizzare l’equipaggiamento, scegliere se utilizzarlo e persino rivenderlo per far fruttare la monete in gioco e acquistare così altre casse premio. Se per caso ve lo state chiedendo, la risposta è SI, sono presenti **microtransazioni** in grado di farci acquistare casse premio migliori, e di conseguenza miglior equipaggiamento, per velocizzare il processo di crescita. Fortunatamente non è invasivo come per altri titoli, presentandosi abbastanza bilanciato ma non necessario. Chiudono le modalità presenti le **Gilde** dove è possibile riunirsi e affrontare battaglie in comunità, affrontandone altre, sbloccando laute ricompense. Infine, non possono mancare gli **Extra** - un po’ deludenti a dir la verità - visto che tengono conto solo delle percentuali di utilizzo, statistiche, rivedere i riconoscimenti o la spiegazione del Multiverso. Avere dei modelli dei personaggi, schede dedicate e qualche art work non sarebbe stato male.



Da DC a PC

Injustice 2 si presenta molto bene anche su PC, facendo dimenticare di colpo i passi falsi di *Mortal Kombat X*. A colpire sin da subito sono i modelli poligonali dei vari personaggi, ricchi di dettagli e molto vicini alla controparte cartacea. L'utilizzo di texture, *shader* e perfino la resa dei capelli è di ottima fattura, regalando personaggi credibili anche grazie al buon lavoro effettuato sulle animazioni. Stessa qualità anche per gli scenari che, come da tradizione, presentano oggetti con cui è possibile interagire. Si presentano molto variegate, piene di dettagli e con chicche ben riuscite, come omogenee transizioni tra i vari scenari e tra le diverse *cutscene* e il combattimento vero e proprio.

Tanti sono i settaggi disponibili per adattare al meglio il gioco alle vostre configurazioni hardware, con risoluzioni che arrivano fino al 4K, ma dedicata soltanto ai PC più performanti.

Anche la componente audio si presenta abbastanza bene a cominciare dal doppiaggio: infatti, al contrario del primo capitolo, tutto il gioco è localizzato in italiano, potendosi avvalere di voci conosciute ai più come **Marco Balzarotti** (celebre Batman della serie *Arkham*), **Matteo Zanotti** (Superman), **Riccardo Peroni** (Joker) e **Tony Sansone** (Flash). Stranamente il punto debole sono le musiche, incapaci di creare emozioni e che in qualche modo lasciano il tempo che trovano.



In conclusione

Se siete rimasti delusi dalle storie del **DC Cinematic Universe** potrete tranquillamente rifarvi con **Injustice**. Il secondo capitolo conferma quanto la distanza tra cinema e videogioco sia ormai nulla, riuscendo a portare quel pathos e quella profondità che purtroppo ai lungometraggi continua a mancare. Fortunatamente è anche un ottimo picchiaduro, mai banale, ben strutturato e con tante modalità diverse. Insomma, *Injustice 2* è ottimo titolo, da non farsi scappare, sia che siate fan Marvel o DC.

Processore: Intel Core I7 4930K

Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB

Scheda Madre: MSi X79A

RAM: Corsair Vengeance 16GB

Sistema Operativo: Windows 10.

[NVIDIA: nuovi driver e funzionalità](#)

NVIDIA ha rilasciato un nuovo driver **GeForce** (versione **390.65, WHQL**) che include una patch di sicurezza per la vulnerabilità di **Spectre**. Inoltre, questo nuovo driver fornisce ottimizzazioni per **Fortnite**, aggiungendo il supporto a **ShadowPlay Highlights**, nella sua modalità **Battle Royale**,

come, del resto, **ELEX** e **Crossout**. Ultimo, ma non meno importante, il driver GeForce 390.65 aggiunge il supporto per la versione beta di **NVIDIA Freestyle**, che consentirà ai giocatori di applicare filtri di post-elaborazione ai propri giochi; già dall'*overlay* in-game, si potrà modificare aspetto ed effetti agendo sulla saturazione dei colori. Al lancio ci saranno un totale di **15 filtri** con 38 diverse impostazioni:

- **Color**
- **Colorblind**
- **Contrast**
- **Details**
- **Exposure**
- **Half Tone**
- **Mood**
- **Night Mode**
- **Retro**
- **Sepia**
- **Vignette**
- **Depth of Field**
- **Special FX**
- **Adjustments**

Freestyle consentirà di essere creativi con i propri giochi: si potrà, per esempio, creare un filtro a tema pre-bellico retrò per il proprio FPS preferito o migliorare il colore e il contrasto per rendere il gioco più fotorealistico. Un uso più approfondito del programma permetterà una modalità adatta a chi soffre di daltonismo e persino una modalità notturna, riducendo la luce blu proiettata dallo schermo, in modo che gli utenti possano dormire meglio dopo una notte di gioco. *Freestyle* è stato integrato a livello di driver per fornire “compatibilità perfetta”. Per più info ecco i [changelog](#) e il [link](#) dove scaricare i driver selezionando il vostro sistema operativo e la propria GPU.

[Steam supera i 18 milioni di utenti in contemporanea](#)

La pagina twitter di [Steam Database](#) ha riportato che la piattaforma di gioco di Valve ha raggiunto per la prima volta il numero di 18 milioni di utenti in contemporanea, con 7 milioni di utenti “in game” in contemporanea.

Come riportato da [VG247](#) questo picco di utenti è di molto superiore a quello di Gennaio dell’anno scorso di 14 milioni.

Probabilmente l’uscita in early access di **PlayerUnknown’s Battlegrounds** ha influito, in quanto il gioco è uscito a Marzo 2017, e anche perché il mese scorso ha raggiunto la cifra di 3 milioni di giocatori in contemporanea.

Epic Games al lavoro contro il “Meltdown”

Di recente, nel mondo dell'architettura della CPU, è stato scoperto un grosso *exploit* chiamato “**Meltdown CPU**”. Per chi non lo sapesse, un *exploit* è un tipo di vulnerabilità che permette ai virus o altri software malevoli di bypassare i sistemi di sicurezza di un determinato software. Questa nuova debolezza fa in modo che gli hacker possano accedere a dati come password o informazioni sensibili tramite una vulnerabilità presente nelle CPU prodotte da vent'anni a questa parte.

Come sempre, **Epic Games** sta prendendo precauzioni per il suo **Fortnite** aggiornando l'intera infrastruttura dei suoi server. Sfortunatamente per gli utenti, l'aggiornamento dei server porterà problemi di *lag*.

Come affermato dalla stessa casa sviluppatrice :

«Potrebbero verificarsi una serie di problemi imprevisti con i nostri servizi durante la prossima settimana, dato che i servizi cloud che utilizziamo sono in aggiornamento».

Voi avete già preso delle precauzioni contro il **Meltdown**?