

Destiny 2: tutto ciò che c'è da sapere

Ormai mancano pochissimi mesi all'uscita di *Destiny 2*, che avverrà il **6 settembre** 2017 per console (**PS4** e **Xbox One**), mentre gli utenti **PC** dovranno aspettare il **24 ottobre**.

Il lancio sarà preceduto da una closed e da una open beta, che partiranno proprio da oggi 18 luglio.

Ecco ciò che sappiamo di *Destiny 2*:

- **Uscita:** 6 settembre 2017
- **Piattaforme:** PS4, Xbox One e PC
- **Sviluppatore:** Bungie
- **Publisher:** Activision
- **Data rilascio Beta Console:** 18 luglio 19:00/23 luglio 19:00
- **Data rilascio Beta PC:** fine agosto



Le novità che troveremo durante la nostra avventura

Destiny 2 è stato molto atteso dai fan del primo capitolo: infatti durante il mese di marzo, quando **Bungie** ha pubblicato un primo trailer che vedeva Cayde-6 come protagonista, i fan del famoso sparatutto hanno fatto i salti di gioia.

Il 31 marzo, Bungie ha organizzato una live su Twitch in cui si è discusso del nuovo titolo e, a distanza di circa 2 mesi, il 18 maggio, è stato annunciato nella sua interezza, mostrando nuovi trailer e gameplay.

Queste live hanno mostrato molte novità:



La storia

La storia inizia con l'assedio, da parte dei Cabal della **Legione Rossa**, comandata da **Ghaul** - il cattivo di turno - che distrugge la torre e ingabbia il Viaggiatore, con l'idea che quest'ultimo abbia sbagliato a scegliere il genere umano come destinatario della sua forza e della sua conoscenza invece di scegliere i **Cabal**.

Il sistema di armi e armature cambia

Se siamo stati finora abituati alle solite 3 armi - primaria, speciale e pesante - in *Destiny 2* tutto ciò è stato rivoluzionato. Adesso le **armi secondarie**, non saranno più il fucile di precisione, l'arma da supporto, il fucile a pompa e il fucile a fusione; adesso gli slot della **primaria** e della **secondaria** conterranno armi primarie, mentre il terzo slot, quello che conteneva lanciarazzi o mitragliatrici, sarà riservato alle armi speciali e a quelle **pesanti**.

Alle **armature**, invece, verranno aggiunte le **statistiche** di agilità, recupero e resistenza, non saranno più presenti all'interno delle super.



PlayStation 4 avrà ancora dei contenuti esclusivi

Gli utenti **PS4** avranno dei contenuti esclusivi, come è accaduto per il primo capitolo. I contenuti che saranno esclusivi PS4 fino all'autunno 2018, vedranno l'assalto **Lake of Shadows**, l'astronave **City Apex**, il fucile da cecchino esotico **Borealis** e la mappa PvP **Retribution**. Tutti questi contenuti saranno fruibili agli utenti **Xbox One** e **PC** a partire da settembre 2018.



La Beta

Destiny 2 avrà una fase beta che comincerà nel mese di luglio, ecco tutti i particolari:

Quando inizierà la fase beta?

La fase beta di *Destiny 2* inizierà, per chi ha prenotato il gioco per **PlayStation 4**, dalle ore **19:00 del 18 luglio**; per chi invece ha prenotato il gioco per **Xbox One** dovrà aspettare solamente un giorno, infatti la closed beta sarà disponibile il **19 luglio**, sempre dalle **19:00**.

Per chi invece volesse giocarlo su **PC** bisognerà aspettare **fine agosto**.



Cosa ci sarà nella Beta?

Durante la fase di Beta, *Destiny 2* mostrerà la nuova modalità **crogiolo, countdown**, la prima missione della storia, **Ritorno a casa** e un nuovo assalto, **La Spirale Invertita**, che sarà ambientato nel nuovo pianeta Nessus.

Quando sarà disponibile il download della beta?

È possibile scaricare la beta dal **13 luglio**, siete ancora in tempo per riscattare il vostro codice sullo store della vostra piattaforma e cominciare a scaricare il gioco.

Quanto peserà la beta di Destiny 2?

Per poter scaricare la beta sulla vostra console, dovrete avere più di **15GB** liberi, per la versione **PS4**, mentre **12,83GB** per la versione **Xbox One**.

Come riscatto il codice per la closed Beta?

Per chi avesse prenotato *Destiny 2* da **GameStop**, all'interno dello scontrino ci sarà un codice a **9 cifre**, che dovrà essere inserito su Bungie.net. Dopo aver riscattato il vostro codice, nella pagina Profilo alla voce "Codici", ci sarà un menù a tendina che vi farà scegliere la versione della beta che volete giocare; dopo aver scelto, il sito vi fornirà un codice che dovrà essere immesso sullo store della vostra console.

A chi abbia prenotato il gioco su **Amazon** arriverà una mail con il codice a 9 cifre e tutti i passaggi da fare per riscattarlo, che sono gli stessi passaggi già detti sopra.

Per chi invece l'avesse prenotato sullo **store** della propria **console**, il download partirà automaticamente.

Durante la Beta, si potranno utilizzare le nuove sottoclassi?

Sì, ovviamente. Le nuove sottoclassi saranno tutte giocabili, ma alcuni **perk** saranno bloccati; per poter provare tutte le super-abilità in forma completa si dovrà aspettare il 6 settembre.

Le nuove sottoclassi che saranno giocabili sono: **Fulminatore**, con la quale il cacciatore che la usa evocherà un bastone ricoperto di energia ad arco con cui potrà sferrare potenti attacchi; questa super è molto simile a Lama Danzante; **Sentinella** il titano che la utilizza evoca uno scudo da vuoto che gli permette di proteggersi dai danni subiti e attaccare i nemici; **Lama dell'aurora** lo stregone che la attiverà creerà delle ali infuocate che gli permettono di volare e sfodererà una Spada che gli permetterà di attaccare i nemici con colpi aerei.

[Crash Bandicoot: N. Sane Trilogy il gioco più venduto](#)

La **saga** di *Crash Bandicoot* è stata un pezzo della storia videoludica. Il nuovo capitolo di **Crash Bandicoot: N. Sane Trilogy** ha suscitato un certo interesse tanto da risultare il capitolo **più venduto** dal 3 al 9 luglio. a dirlo è una recente classifica **AESVI**.

La **top ten** dei giochi più venduti per **console** è la seguente:

1. **Crash Bandicoot N. Sane Trilogy** - PS4
2. **Tom Clancy's Rainbow Six Siege** - PS4
3. **Grand Theft Auto V** - PS4
4. **Minecraft** - PS4
5. **MotoGP** - PS4
6. **Final Fantasy XV** - PS4
7. **Rocket League Collector's Edition** - PS4
8. **For Honor** - PS4
9. **Rise of the Tomb Raider: 20 Year Celebration** - PS4
10. **Mario Kart 8 Deluxe** - Switch

Ma abbiamo anche i **10 giochi più venduti per PC**:

1. **The Sims 4**
2. **Grand theft Auto V**
3. **Call of Duty: Black Ops II Renegade Edition**
4. **Call of Duty Modern Warfare 3**
5. **The Sims 4 Limited Edition**
6. **Farming Simulator 17**
7. **Call of Duty 4 Modern Warfare**
8. **Football Manager 2017**
9. **Call of Duty Modern Warfare 2**
10. **Need for Speed (2015)**

[Intel: Coffee Lake in arrivo](#)

L'arrivo di **Coffee Lake** nei negozi è previsto in pochi mesi. Dal punto di vista dell'architettura, questi chip di **ottava generazione** rimangono quasi identici a **Skylake**. Tuttavia si distinguono per la presenza di **6 core**, le prime CPU su Socket **LGA1151** ad averli. Il loro lancio sarà un nuovo tentativo di risposta ad **AMD Ryzen**. Se l'aspetto tecnico dei Coffee Lake non merita particolari approfondimenti, considerato che la scheda tecnica parla da sé, c'è tanto da dire riguardo il posizionamento di mercato e su che fascia verranno piazzati. Secondo delle fonti ufficiali in fascia alta abbiamo: il **Core i7 8700K** con 6 core, un clock a una frequenza base di **3,70 GHz** e **Hyperthreading (SMT)** che permette di gestire un totale di **12 thread**. Il chip comprende una **cache L3 da 12 MB** e un **TDP di 95W**. Le frequenze sono più alte rispetto a quelle del nuovissimo **Core i7 7800X** su **LGA2066**, che non supera i **3,50 GHz** di base e ha un **TDP di 140W**. I 6 core a 3,70 GHz tuttavia, consentono il **Core i7** di superare il **Ryzen 5 1600X** e tutto ciò non sembra una coincidenza, presumendo sia il diretto rivale. **Intel** prevede anche una versione "**non-K**", il **Core i7 8700**, la cui frequenza scende bruscamente, come nelle generazioni precedenti: di base **3.20 GHz**. Più interessante, il **Core i5 8600K**, ha anche 6 core a una frequenza inferiore di **3,60 GHz**. Differisce anche dal Core i7 dall'assenza di **Hyperthreading** e una **cache L3 a 9 MB** e il **TDP rimane a 95W** come per i Core i7. La numerazione completa della gamma è prevista fino **8400**. La frequenza dei **Core i5** di quest'ultimo è limitata a **2,80 GHz**, ma manterrà i 6 core con un **TDP non**

superiore di 65W. Previsti anche i **Coffee Lake per il mercato mobile.** Può essere trovato nelle versioni di fascia alta con 6 core ed è **la prima volta che il mobile vede la presenza di un 6 core**, il tutto a una frequenza molto più bassa. Gli attuali campioni per mobile hanno **2,00 GHz** con un **TDP di 45W.** Ma probabilmente la cosa più interessante è la nuova piattaforma **Coffee Lake-U.** Dei test che circolano in questo momento mostrano una **CPU quad core a 2,00 GHz e 6 MB di cache con Hyperthreading** e un tipo di chip grafico **GT3e** con **eDRAM**, il tutto con un **TDP di 28W.** Un miglioramento notevole, poiché Intel precedentemente ha proposto qualsiasi tipo di CPU "U" con due core e per avere un quad core bisognava avere una CPU della linea "H" che hanno un **TDP di 45W.**

[Mass Effect Andromeda: 10 ore di demo disponibili per tutti](#)

Electronic Arts ha annunciato la pubblicazione di una demo estesa di **Mass Effect Andromeda**, la stessa che era disponibile prima del debutto del gioco per gli iscritti di **EA Access.** Da ora è quindi possibile provare per **10 ore su tutte le piattaforme** l'ultima e tanto discussa fatica di **Bioware.** Il titolo dal suo debutto non ha ottenuto i numeri sperati da Electronic Arts in termini di vendite e la demo sarebbe un tentativo di convincere gli indecisi o magari di far conoscere il gioco a chi non ha avuto modo di provarlo. I salvataggi e i progressi eseguiti nella demo rimarranno salvati sul cloud in caso il giocatore voglia comprare il titolo completo. Nel mentre Bioware sta continuando a correggere i bug e ad aggiungere nuovi contenuti. Che questa mossa abbia un impatto positivo sulle vendite? È ciò che sperano i team di Bioware e di Electronic Arts.

[Spunta in rete il trailer di Call of Duty: WWII - Army of The Dead](#)

<

Con alcuni giorni d'anticipo dalla presentazione ufficiale del 20 luglio al **San Diego Comic-Con**, è stato diffuso in rete un video della modalità Zombie di **Call of Duty: WWII.** Le immagini del filmato richiamano molto la **modalità Z** di **Black Ops 3**, con uno schema composto da 4 personaggi e un'ambientazione simile. La causa dell'apparizione dei non-morti sembra un progetto nazista nucleare fallito, o che al contrario potrebbe aver raggiunto perfettamente il proprio scopo.

L'esercito dei morti viventi sembra comunque ben nutrito e più forte di prima, spetta a voi scegliere

se combattere.
Buona Sopravvivenza.

Intel annuncia quattro nuovi processori Kaby Lake i3

Intel ha rivelato l'esistenza di quattro nuovi processori **Core i3** della serie **Kaby Lake**, che arrivano con il loro nuovo **stepping S-0**. Questi nuovi processori introducono nuove CPU Core i3 da **35W** e **51W** alla loro linea consumer.

7th Generation Core i3 and Pentium Desktop Processors							
	Stepping	Cores	Freq	L3	GPU Turbo Frequency	TDP	List Price
Core i3-7350K	B-0	2 / 4	4.2 GHz	4 MB	1150 MHz	60W	\$168
Core i3-7340	S-0	2 / 4	4.2 GHz	4 MB	1150 MHz	51W	*new
Core i3-7320	B-0	2 / 4	4.1 GHz	4 MB	1150 MHz	51W	\$149
Core i3-7320T	S-0	2 / 4	3.6 GHz	4 MB	1100 MHz	35W	*new
Core i3-7300	B-0	2 / 4	4.0 GHz	4 MB	1100 MHz	54W	\$138
Core i3-7300T	B-0	2 / 4	3.5 GHz	4 MB	1100 MHz	35W	\$138
Core i3-7120	S-0	2 / 4	4.0 GHz	3 MB	1100 MHz	51W	*new
Core i3-7120T	S-0	2 / 4	3.5 GHz	3 MB	1100 MHz	35W	*new
Core i3-7100	B-0	2 / 4	3.9 GHz	3 MB	1100 MHz	51W	\$117
Core i3-7100T	B-0	2 / 4	3.4 GHz	3 MB	1100 MHz	35W	\$117
Pentium G4620	B-0	2 / 4	3.7 GHz	3 MB	1100 MHz	51W	\$86
Pentium G4600	B-0	2 / 4	3.6 GHz	3 MB	1100 MHz	51W	\$64
Pentium G4560	B-0	2 / 4	3.5 GHz	3 MB	1050 MHz	54W	\$52

Tabella con le attuali soluzioni Core i3/Pentium e i nuovi Core i3.

Tutte queste CPU Core i3 continueranno a presentare **due core** e **quattro thread**, anche se, a differenza delle CPU **Core i5** e **Core i7**, questi nuovi modelli non dispongono di nessuna tecnologia **Turbo Boost**. Possiamo anche vedere che le CPU Intel Core i3 serie **71xx** avranno anche meno **L3 Cache** rispetto alle loro controparti **73xx**.

Ancora Intel non ha annunciato i prezzi di queste nuove CPU, anche se si prevede che saranno

disponibili maggiori informazioni nelle prossime settimane. Non ci rimane che attendere ulteriori aggiornamenti.

[Jotun: Valhalla Edition in regalo su Steam e GOG](#)

Su **Steam** e **GOG** è disponibile per un periodo limitato **Jotun: Valhalla Edition**, che una volta aggiunto rimarrà in libreria per sempre. Il gioco fonda le proprie basi sul folklore e sulla storia norrena. Per gli amanti di giochi sullo stile della serie tv **Vikings** si tratta di un'occasione da non perdere. Il gioco è scaricabile dagli store [Steam](#) e [GOG](#).

[Star Citizen: rilasciati due nuovi trailer](#)

Da poche ore, **Cloud Imperium Games** ha rilasciato due nuovi trailer del loro prossimo titolo di simulazione spaziale: **Star Citizen**. Entrambi i video sono incentrati sulle navi, in molte delle forme e delle tipologie che troveremo all'interno del gioco.

Il primo, **Lost & Found**, ha uno stile marcatamente cinematografico e mostra le navi che saranno disponibili.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGNkFpTnhidi1hOXMlMjIlMjBmcmFtZWJvcmlRciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=

Il secondo si chiama **Around the Verse** e presenta al suo interno un certo numero di sviluppatori che spiegano come funziona il gioco, dando sempre una certa centralità alle navi e rivelando delle versioni derelitte delle navi del gioco. Nel trailer non si parla però solo di navi: il team degli sviluppatori ci parla infatti di come il gioco sia migliorato in questi anni.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGSV9yU1FHXYXZ1aUklMjIlMjBmcmFtZWJvcmlRciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=

Pentium G4560 vende più della serie Core i3, Intel decide di “uccidere” la CPU

Il processore **LGA1151** di **Intel**, il **Pentium G4560** dual-core, viene venduto fin troppo secondo Intel. Per le ultime due generazioni, Intel ha abilitato l'**HyperThreading** su chip dual-core della serie Pentium e ha ampliato la quantità di cache L3 da 2 MB a 3 MB e questo ha portato a una vendita maggiore dei Pentium rispetto alla soluzione **Core i3**. L'HyperThreading si è diffuso sempre di più con un crescente numero di giochi e applicazioni che non funzionerebbero senza almeno 4 core logici. Il Pentium G4560 è un processore che costa poco e offre tanto a chi ha scarso budget, e con soli **70 €** si possono avere **2 core, 4 thread**, l'ultima architettura "**Kaby Lake**", **3 MB L3 cache e 3.50 GHz**. Sul lato opposto, questo rende l'acquisto delle soluzioni Core i3 dual-core costose quasi il doppio rispetto al Pentium G4560. E cosa decide Intel ? Di "ucciderlo".

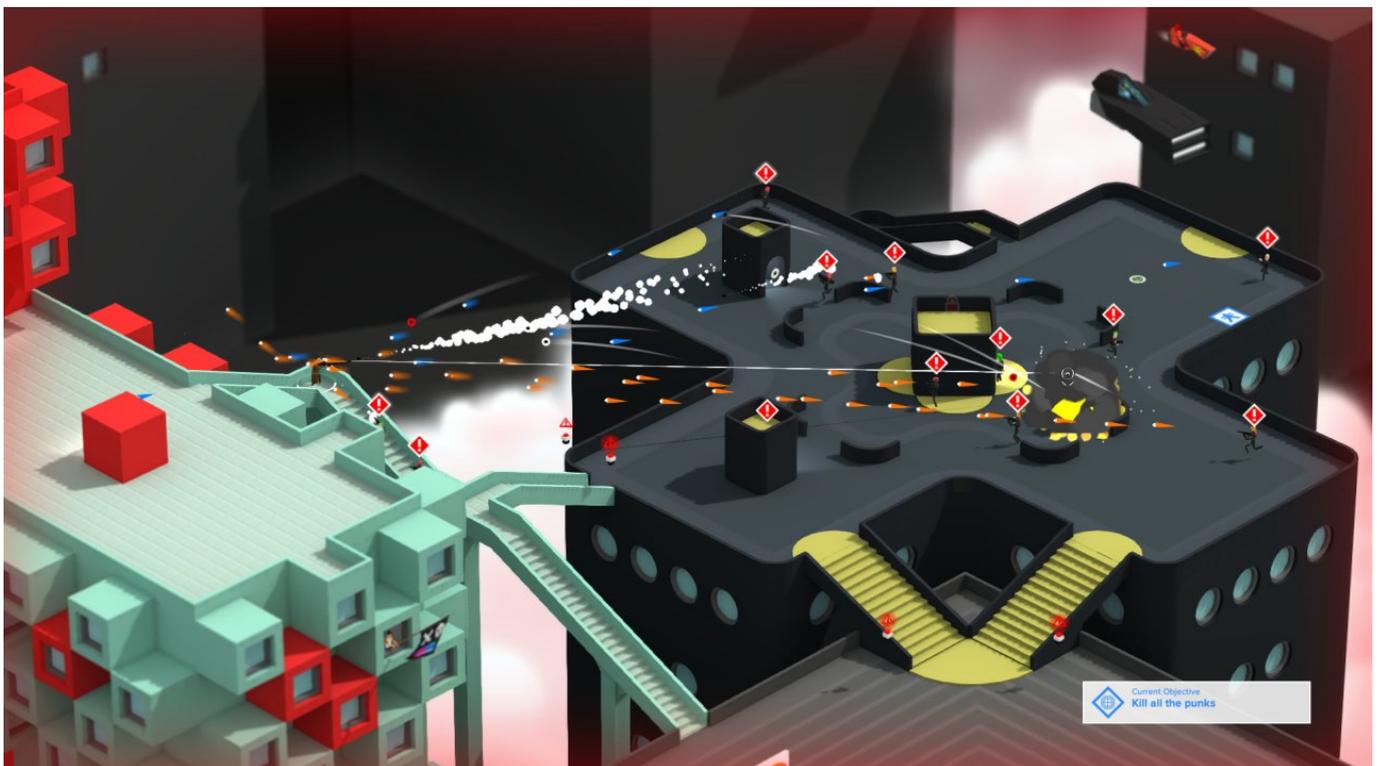
Secondo una relazione di **DigiWorthy**, infatti, Intel ha deciso di ridurre la produzione del Pentium G4560 per cripplare la sua disponibilità e costringere i consumatori a optare per i processori Core i3 più potenti della 7a generazione. Il più economico, il Core i3-7100, ha un prezzo che raggiunge quasi doppio rispetto a quello del Pentium G4560: parliamo di ben **110 €**. Si ottengono gli stessi due core "Kaby Lake", 4 thread abilitati da HyperThreading, la stessa **cache L3 di 3 MB**, ma velocità di clock leggermente più alte di **3.90 GHz** e una scheda video integrata più veloce. Quasi il doppio del prezzo per soli **400 MHz**? Bisogna anche contare che, oltre le differenze citate, cambia il **TDP** e quindi variano i consumi e le temperature, le istruzioni della CPU (infatti il Core i3 ha qualche istruzione in più), e la possibilità di installare RAM di frequenza più alta. Neppure nel caso dei **Core i7** più costosi di Intel è accaduta qualcosa del genere. Non ci resta che attendere di capire se davvero il dominatore di fascia bassa di Intel avrà un freno sulla produzione o se Intel ha invece altri piani. Quel che pare certo è che la clientela non sarà tanto felice della fine di questo ottimo processore, specialmente con l'imminente uscita di **Ryzen 3** da parte di **AMD**.

Tokyo 42 - Citazioni ne Abbiamo!?

Ogni tanto si assiste a un ritorno agli anni ottanta: che sia per la moda, sui libri, film o videogiochi poco importa; in qualche modo quegli anni ci hanno lasciato qualcosa e riviverne i momenti migliori mette una pezza alla nostalgia. Proprio in ambito videoludico abbiamo avuto molti esempi di **revival** che, prendendo spunto da film di genere come **Dredd**, **Blade Runner** o **Robocop**, hanno fatto saggiare le peculiarità di sceneggiatura e messa in scena tipica di quegli anni. Basti citare il DLC di **Far Cry 3** denominato **Blood Dragon**, un'enciclopedia della fantascienza più trash anni ottanta, fino al titolo protagonista di quest'oggi, **Tokyo 42**. Anch'esso recupera tutte le caratteristiche dei lungometraggi di quegli anni, le situazioni, i dialoghi e il design, impacchettando un titolo divertente e di intrattenimento, pur non privo di qualche difetto.

Cyberpunk 2042

Impersoniamo qualcuno la cui vita cambia improvvisamente. Veniamo a scoprire dalla TV che siamo stati incastrati per un omicidio accaduto per le strade di **Tokyo**. L'unica cosa da fare è scappare e cercare risposte su chi è stato e perché. Inutile dire che le parole assumeranno forma di proiettile. Questo è insomma l'incipit di **Tokyo 42**, di certo non una trama cervellotica, ma comunque adatta al tipo di contesto. È un pretesto, qualcosa che ha la funzione di introdurci al mondo di gioco e di guidarci verso il finale. Anche i comprimari subiscono una caratterizzazione anni ottanta, con dialoghi sopra le righe e colpi di scena abbastanza forzati. Nel corso della storia interagiranno con diversi personaggi, tutti con uno stile di vita abbastanza discutibile, ma che saranno utili per scoprire la verità su quanto successo. La trama si sviluppa come se fosse il primo **GTA** (con il dovuto metro di paragone): nel peregrinare da un capo all'altro di Tokyo troveremo, in parallelo alle missioni principali, quest'altre legate ai diversi personaggi, oltre a un sistema - che potremmo definire "di contratti a termine" - che ci permetterà di acquisire reputazione e denaro. Proprio **la reputazione** diventa il fulcro del gioco: maggiore sarà, più avremo a che fare con i pezzi grossi della mala e, di conseguenza, avremo modo di acquisire informazioni cruciali. Insomma, **Tokyo 42** non è altro che un'accozzaglia di cliché anni ottanta, piena di riferimenti a film, manga (uno su tutti **Ghost in the Shell**), e tanto altro di quanto sfornato in quegli anni. E proprio per questo ci piace.



Se non hai un gatto non sei nessuno

Tokyo 42 è innanzitutto uno **sparatutto-sandbox**. Le varie missioni che sceglieremo hanno una buona dose di varietà d'approccio: sfruttare la **mappa** sarà essenziale in ogni frangente, non solo se si vuole affrontare il tutto in **stealth**, ma anche se si vuole intraprendere la strada di uno **Steven Seagal** qualunque. Il nostro arsenale è molto vario, e va dalle classiche pistole ai fucili di precisione, sino al bazooka e a una katana che regala grosse soddisfazioni. Quando si comincerà a fare sul serio inizierà una vera e propria guerra: capiterà molto spesso di trovarsi da soli contro decine di nemici e centinaia di proiettili visibili a schermo; proprio quest'ultima caratteristica sarà essenziale dato che ci permetterà di schivare letteralmente i colpi nemici e di rispondere di conseguenza, magari sfruttando la **scarsa IA degli avversari**.

Particolare è anche il **sistema di puntamento** - un po' macchinoso, a dir la verità - nel quale diventa essenziale mirare con attenzione ma, complici alcuni problemi di prospettiva, può risultare frustrante, soprattutto durante i momenti più concitati. Qualora le cose si mettessero davvero male, entrerà in scena anche un simpatico **sistema di mimetizzazione olografica**: consumando l'energia di una batteria non meglio specificata, potremmo cambiare aspetto e mischiarci così tra la folla. Anche questo sistema dovrà essere pianificato e bisognerà controllare se nelle vicinanze sia posizionato o meno un sistema di ricarica dell'energia. Una volta perse le tracce, i nemici riprenderanno il proprio pattugliamento. È un titolo che non risulta per nulla semplice, grazie anche al fatto che basta essere colpiti soltanto una volta per ritrovarci all'altro mondo. Oltre a questo avremo a che fare anche con le **Nemesi**, colleghi assassini che desiderano farci fuori; anche loro possono mimetizzarsi tra la folla per cui, potenzialmente, ogni cittadino di Tokyo può diventare una minaccia. Fortunatamente potrà venire in nostro soccorso - una volta sbloccato - un **gattino modificato geneticamente** che, con il suo potere di rilevazione, può aiutarci a trovare la Nemese e quindi rispedirla al mittente.

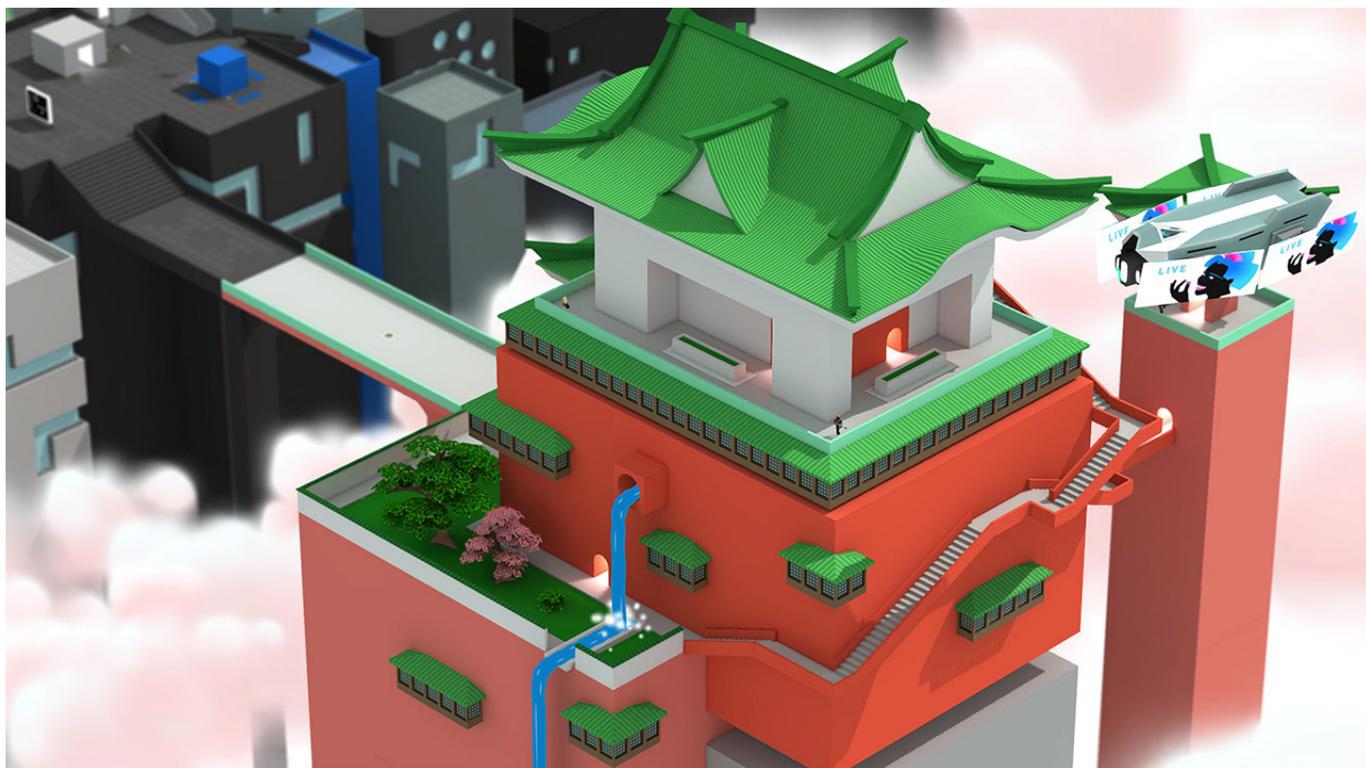
Un elemento cardine del gameplay di *Tokyo 42* è la **prospettiva**, nel bene e nel male. Tutta la mappa può essere infatti ruotata a intervalli di 90° permettendoci di vedere tutto ciò che rientra nel nostro interesse. Il rovescio della medaglia si ha però quando ci troviamo in spazi stretti, magari tra un palazzo e l'altro, dove diventa praticamente impossibile vedere la strada da percorrere o individuare eventuali ripari. Peggio ancora quando si è alla guida di un mezzo di per sé già difficile da governare che, con l'aggiunta di un cambio prospettico di questa portata, diventa una delle parti più frustranti del titolo.

Tokyo, comunque, si presenta molto colorata, con un design che si rifà in parte a opere come *Ghost in the Shell*: grattacieli colorati, enormi schermi continuamente animati e alcuni sistemi tecnologici ci proiettano direttamente nel futuro; è liberamente esplorabile a piedi ma è possibile utilizzare anche - una volta sbloccati - i vari punti d'interesse, un **sistema di teletrasporto** in tempo reale molto utile, data la dispersività e caoticità della mappa. Particolare è anche la scelta di **annullare** completamente i **danni da caduta**, anche da altezze proibitive.

Lungo la città sarà possibile fare **acquisti** in punti specifici, soprattutto di armi e munizioni, ma anche di alcuni oggetti di dubbia utilità, come ad esempio un casco di banane. La mappa presenta anche dei piccoli segreti da raggiungere, oggetti rari che, una volta recuperati, entreranno a far parte del nostro arsenale.

Durante il gioco si sente comunque la mancanza di una reale omogeneità tra le varie parti del titolo, si ha l'impressione che mondo di gioco e narrazione siano completamente slegate e anche alcune meccaniche risultano ancora grezze.

Anche l'**audio generale** e le **musiche** non fanno gridare al miracolo, ed è un vero peccato perché proprio sul piano sonoro potevano essere inserite delle chicche davvero niente male. Il titolo è completamente tradotto in italiano.



In conclusione

Tokyo 42 si presenta come un titolo dall'alto potenziale mal sfruttato: l'approccio alle missioni è sicuramente il punto forte del titolo ma il sistema di puntamento impreciso, la mappa molto carina ma caotica e, soprattutto, i già citati problemi di prospettiva, rendono questo indie game spesso frustrante. La sfida data dalle missioni può comunque intrattenere e un contesto che non si prende molto sul serio aiuta molto a non focalizzarsi su alcuni difetti narrativi e di design. Chi è amante della fantascienza anni 80-90 troverà comunque modo di apprezzare le scorribande per le vie di Tokyo.