

## Annunciati i titoli PS PLUS di novembre 2017

Poche ore fa, Sony, ha annunciato i giochi disponibili con PS PLUS del mese di novembre. Tra questi abbiamo *Worms Battlegrounds*, uno **strategico a turni** che vede protagonisti i famosi e agguerriti vermicelli, che si daranno battaglie all'ultimo sangue, e *Bound*, **videogioco platform** con protagonista una ballerina che si avventurerà attraverso ambienti surreali per poi affrontare un mostro che sta distruggendo il mondo. Questi titoli sono stati criticati dalla **community PlayStation**, che si aspettavano qualcosa di più, dato che negli ultimi mesi l'offerta PS PLUS aveva offerto giochi di grande rilievo, come *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, *InFamous Second Son*, *Life is Strange* e molti altri ancora.

Ecco la lista completa dei giochi disponibili:

- **Worms Battlegrounds** (PS4)
- **Bound** (PS4/PS VR)
- **R-Type Dimensions** (PS3)
- **Rag Doll Kung Fu: Fists of Plastic** (PS3)
- **Dungeon Punks** (PS Vita & PS4)
- **Broken Sword 5: The Serpent's Curse [Ep. 1 & 2]** (PS Vita)
- **Until Dawn: Rush of Blood** (PSVR)
- **Dimmi Chi Sei!** (PS4)

I giochi per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **7 novembre**.

---

## I creatori di Resogun e Nex Machina non faranno un altro arcade shooter

Nel passato decennio, il nome **Housemarque** è diventato sinonimo di giochi dallo stile arcade. Da *Super Stardust HD*, uscito nei primi tempi della PS3 sul PSN, fino a *Resogun*, uscito nei primi mesi di vita di **Playstation 4**, lo studio finlandese ha prodotto molti giochi acclamati dalla critica. Negli anni recenti, però, le buone recensioni non sono state accompagnate da vendite al pari.

Ad esempio, il recente *Nex Machina*, un colorato shooter arcade a scorrimento verticale, rappresenta alla perfezione gli stilemi dei giochi **Housemarque**: creato in collaborazione con la leggenda arcade Eugene Jarvis, ha ricevuto molte lodi da parte della stampa videoludica, e una media di 88 su **Metacritic**, rendendolo **l'ottavo miglior gioco della classifica Playstation 4**. Purtroppo, la casa sviluppatrice ha confermato di aver venduto **meno di 100.000 copie su Playstation 4 e su PC**, andando così in perdita.

Stessa sorte è toccata anche a *Matterfall*, un altro gioco di stampo **arcade**, uscito lo scorso agosto e che non è stato un grande successo di vendite.

**Ilari Kuttinen**, CEO di **Housemarque**, ha dichiarato: «Siamo davvero orgogliosi del lavoro che abbiamo svolto con **Nex Machina**. È stato un lavoro pieno di passione e di amore, anche perché abbiamo lavorato col nostro eroe, Eugene Jarvis. Ci sarebbe piaciuto continuare su questa strada, ma purtroppo non è più possibile. Il prossimo gioco non sarà uno **shooter** a scorrimento orizzontale o verticale e non sarà focalizzato sulle *leaderboard*. Sarà qualcosa di diverso rispetto ai giochi che hanno reso lo studio famoso.»

Il responsabile editoriale, **Mikael Haveri**, ha parlato della volontà di spostarsi su generi più popolari e di includere funzionalità **multiplayer**, ma non ha voluto essere più specifico. Kuttinen ha anche aggiunto che non ci saranno tagli nel personale ma, al contrario, lo studio vorrebbe assumere più gente così da poter realizzare i prossimi progetti attualmente in lavorazione.

---

## [Paris Games Week 2017: i momenti migliori della conferenza Sony](#)

Ieri Parigi ha ospitato la conferenza stampa **Sony** alla **Paris Games Week**, durante la quale l'azienda ha rivelato molte sorprese. Lo spettacolo ha avuto un ottimo inizio con il reveal del prossimo gioco di **Sucker Punch**, **Ghost of Tsushima**. Dopo aver visitato le città americane con la serie **InFamous**, lo studio si concentra ora verso il Giappone feudale, un tema che in passato ha spesso avuto successo per gli sviluppatori di videogiochi. Il giocatore giocherà come samurai nel 1274 sull'isola giapponese di Tsushima, e anche se non abbiamo visto il gameplay, l'atmosfera sembra molto promettente.

Dopo questa sorpresa **Jim Ryan**, CEO di **PlayStation Europe**, è salito sul palco per lodare i meriti della **PS4**. Parlando di quanto sia orgoglioso dei 100 giochi **VR** compatibili che hanno ora in offerta, ha anche evidenziato i numeri di vendita elevati sia per la versione PS4 che per la versione **Pro** e per il successo dell'applicazione **Play Link**.

È stato allora il momento di scoprire **Concrete Genie**. Il gioco ci mette nei panni di un adolescente che tiene un pennello con abilità straordinarie. Il suo obiettivo è semplicemente quello di illuminare la città, dipingendo bei paesaggi giapponesi e divertenti creature, come i maxi mostri che prendono vita davanti i nostri occhi. Il titolo ha un tocco artistico che è un incrocio tra **Life is Strange** e **Tron** (alcuni potrebbero dire **Okami**).

Senza alcuna transizione, seguì un trailer di **Erica**, un gioco narrativo in cui si dovrà scegliere il proprio destino come si farebbe in titolo di **Quantic Dream**. Riproducibile con l'applicazione PlayLink, si dovrà passare tra le schermate dello smartphone al proprio televisore.

Subito dopo è arrivato un **medley** di 16 giochi VR, tra cui i seguenti:

- **Ace Combat 7**
- **Resident Evil VII Gold Edition**

- **Rec Room**
- **Moss**
- **Apex Construct**
- **Bow to Blood**
- **League of war VR arena**
- **Stifeld**
- **Vector Sprint**
- **Smash Hit**
- **Star child**
- **Transference**
- **Ultra Wings**
- **Dead Angry**
- **Eden Tomorrow**
- **Monster of deep FFXV**

Dopo questa successione epilettica di giochi, il titolo VR è stato presentato in dettaglio: **Blood and Truth**. In questo gioco si dovranno usare le armi per farsi strada attraverso un'universo pieno di mob da uccidere.

Poi è arrivata **Ubisoft** con l'annuncio di una modalità co-op per il suo futuro gioco previsto per il 27 febbraio, **Far Cry 5**.

L'espansione di **Destiny 2** del 5 dicembre è stato dato anche un nuovo trailer, come il DLC **The Curse of Osiris** vi invierà a Mercury alla ricerca del custode caduto Osiris

Abbiamo poi visto un trailer per **Monster Hunter: World**, e vi sarà anche **Aloy**, l'eroina di **Horizon Zero Dawn**.

Per quanto riguarda le grandi produzioni previste in pochi giorni, **Call of Duty: World War II** ci ha dato un grande trailer della **Battle of Carentan**, mentre **Star Wars Battlefront II** ha mostrato la sua modalità di storia.

**Spider-Man** ha mostrato un lato più narrativo del gioco con un trailer incentrato sulla storia, come pure le animazioni e le immagini impressionanti.

**Detroit: Become Human**, il gioco fortemente anticipato di **David Cage**, ha anche presentato una nuova fase di gioco. Ancora una volta il suo sistema di scelta dinamica è servito insieme ad una storia intensa e profonda.

Dopo una breve sequenza di gameplay riguardo **God of War 4** e un trailer per il prossimo DLC di **Horizon Zero Dawn**, appare **Shadow of the Colossus**. La remaster del capolavoro di **Fumito Ueda** sembra incredibile come sempre, e il nuovo trailer lo mette in evidenza.

**Sony** ha chiaramente salvato per ultimo il suo jolly: **The Last Of Us Part II**, che ha ricevuto un trailer grintoso e brutale per chiudere lo spettacolo.

Qual'è stato il vostro trailer preferito ? Fatecelo sapere nei commenti !

---

# Life is Strange: Before The Storm - Episodio 2: Il Mondo Nuovo - ...Ma non Diverso

Siamo già arrivati al secondo episodio di *Before the Storm*, prequel del tanto acclamato *Life is Strange*. *Il Mondo Nuovo* si discosta un po' da quanto siamo stati abituati a vedere, con una narrazione più ragionata, ma anche con qualche scelta non proprio azzeccata. Manca solo un capitolo alla conclusione e la domanda che comincia a sorgere è: le scelte intraprese, come influenzeranno una storia che ha già un finale?

## The Rachel show

Le vicende, come di consueto, cominciano da dove si era concluso il precedente capitolo, *Svegliati*: le conseguenze di quanto avvenuto si fanno sentire e già da subito potremo cambiare le sorti della narrazione. **Rachel** e **Chloe** ormai sono legate e il destino dell'una influenzerà, in qualche modo, quello dell'altra. Proprio in questo capitolo lo sviluppo del loro rapporto sarà una chiave fondamentale, in una **Arcadia Bay** all'ombra di un devastante incendio e ignara di quanto stia per accadere.

Proprio il **fuoco** è un elemento centrale: non è solo riferito alla devastazione fisica dei boschi della cittadina, ma ha un ruolo simbolico, riferito, forse, alla stessa natura di Rachel Amber. Come abbiamo visto, lei è l'incarnazione della perfezione, la ragazza modello della porta accanto ma, appena scalfito la superficie, è semplicemente qualcuno che fatica ad accettare quanto le accade attorno, soprattutto in famiglia, cercando di scappare con la sua nuova ancora di salvezza, Chloe. La caratterizzazione della Amber raggiunge nuovi, alti, livelli, aggiungendo altre caratteristiche alla sua personalità, assolutamente complessa e capace di instillare dubbi sulla sua lealtà. Come al solito, prima della storia ci sono i personaggi e *Life is Strange*, proprio con Rachel, è in grado di raccontarcela in modo sontuosa, facendo provare empatia (magari con qualche escamotage narrativo), ma anche dispiacere per chi conosce bene il suo destino.

Ricordiamo però che la protagonista è Chloe e, uno dei problemi, che forse nemmeno gli sviluppatori si aspettavano, e che viene completamente sovrastata dalla co-protagonista. Sia ben chiaro, Chloe Price è un bel personaggio e funziona benissimo all'interno del contesto di prequel ma non riesce mai a raggiungere le vette carismatiche della Amber, tanto che, alle volte, alla sua comparsa in scena, si tiri un sospiro di sollievo.

Chloe si trova in una sorta di limbo, non capisce più qual è il suo posto nel mondo e soprattutto la definizione del rapporto con Rachel Amber, di cui comunque, possiamo decidere le sorti. In questo capitolo, verremo a scoprire alcuni dettagli su di lei, il come sono iniziati alcuni casini nella quale è entrata ma, nonostante ciò, rimaniamo ancora in attesa di un paio di eventi cardine che palesano la vera natura de *Il Mondo Nuovo*: un capitolo di transizione, tra lo scoppiettante inizio e probabilmente, devastante emotivamente, finale.



## Casa Amber

Un altro elemento distintivo di questo capitolo è la conoscenza della **famiglia Amber** e dei suoi segreti. Evitando di fare spoiler, un evento che sembrava del tutto innocuo nel capitolo d'esordio, pare essere divenuto perno di tutte le vicende con, proprio sul finale, una rivelazione stile **L'Impero Colpisce Ancora**. A dir la verità, tutto ciò, ha lasciato un po' l'amaro in bocca in quanto, facendo un minimo d'attenzione, questa verità si poteva tranquillamente intuire.

Le scelte importanti ci sono, alcune anche di un certo peso morale, in grado di farci stare inermi per qualche istante, prima di prendere la decisione. Ma anche qui, cominciano a sorgere piccoli dubbi: per quanto *Before the Storm*, fino a ora, sia un prequel assolutamente riuscito, non si può fare a meno di notare come le vicende, in ogni caso, abbiano già un epilogo. Le decisioni intraprese poi, come si legano al contesto dell'originale *Life is Strange*? Sarà probabilmente **L'Inferno è Vuoto**, terzo e ultimo capitolo, a rispondere a questa domanda.

Come capitolo di transizione, comunque, da segnalare qualche "riempimento" di troppo in cui saremo costretti ad esempio a recuperare pezzi per la nuova vettura di Chloe ma senza alcuna finalità narrativa. Ma possiede anche momenti memorabili, uno su tutti la recita teatrale e ciò che succede dopo, con una regia in grado di esaltare tutte le emozioni provate ed espresse dai personaggi.

Per le considerazioni tecniche del titolo rimando direttamente alla recensione di [Svegliati](#), ma da notare sicuramente è una **maggiore ottimizzazione**, regalando un frame rate molto più stabile e senza cali di sorta. La **componente audio** ritorna con prepotenza, con brani memorabili e al momento giusto, con un doppiaggio ormai su livelli cinematografici.



## In conclusione

Il secondo episodio di ***Life is Strange: Before the Storm***, paga leggermente il suo stare nel mezzo, ma riesce comunque a mettere tanta carne a fuoco, sviscerando sapientemente il legame instauratosi tra Rachel Amber e Chloe Price. Peccato solo per qualche momento di riempimento di troppo che, in ogni caso, non rovina eccessivamente l'esperienza di un secondo capitolo che va assolutamente giocato, in attesa dell'epilogo finale che tutti sappiamo, ma che tutti aspettiamo.

---

## [Destiny 2: La Maledizione di Osiride ufficialmente annunciato](#)

Durante il **Paris Games Week** di quest'anno è stata annunciata la data d'uscita del primo DLC di *Destiny 2*, disponibile dal **5 dicembre 2017**.

*La maledizione di Osiride*, così si chiamerà la prima espansione, trasporterà i guardiani su Nessus, perché un misterioso portale Vex si è aperto ed è uscito il famigerato eroe e il più potente stregone nella storia dell'ultima città: Osiride. Durante la ricerca di Osiride, si incontreranno nuovi personaggi, nuovi luoghi si esploreranno e si affronteranno nuove sfide per ricevere nuovi equipaggiamenti.

*Destiny 2: La Maledizione di Osiride* sarà disponibile dal 5 dicembre 2017, per tutte le piattaforme.

---

## [Domani Sony annuncerà 7 giochi inediti](#)

Sembra che **Sony** stia per annunciare 7 giochi. La compagnia ha dichiarato in un [post del suo blog](#) che durante la conferenza alla **Paris Games Week**, prevista per domani, lunedì 30 Ottobre, saranno annunciati 7 giochi inediti. Ciò riguarderà sia la **Playstation 4** che il **Playstation VR**. Questi annunci cominceranno dalle 17:00, ora d'inizio del pre-show **Sony**.

Poi alle 18, quando comincerà l'evento vero e proprio, **Sony** «vi farà dare uno sguardo alla nuova ondata di titoli **Playstation**». Lo stream del post-show di **Sony** andrà poi più nel dettaglio dei titoli annunciati. In poche parole: sembra proprio che domani sarà una giornata piena!

«Sarà una giornata pazzesca», ha riferito il direttore dei social media di **Sony Sid Shuman**. Il blog continua dicendo che «l'**E3** era solamente metà dell'opera». Alcuni annunci dell'**E3** riguardavano il remake di **Shadow of the Colossus**, una data di rilascio del nuovo **God of War** per il 2018 ed il primo sguardo al multiplayer di **Call of Duty: WWII**.

Noi di **GameCompass** seguiremo personalmente la **Paris Games Week** e vi terremo aggiornati riguardo a tutte le novità **Sony**.

---

## [PS4: pubblicato l'aggiornamento 5.01](#)

Sony, dopo il rilascio dell'aggiornamento **5.00 del firmware di PS4**, che ha apportato alcune migliorie e ottimizzazioni, ha deciso di pubblicare un nuovo update, il **5.01**, che sembrerebbe fixare alcuni problemi, come crash improvvisi e continui errori come l'errore **E-801809A8**, che non permetteva l'installazione del nuovo firmware.

L'aggiornamento è già disponibile e pesa all'incirca **375MB**.

---

## [La Terra di Mezzo: L'Ombra della Guerra - ...delle Microtransazioni, dell'Avidità e dell'Endgame](#)

Sono passati tre anni da quando **Talion** e **Celebrimbor** sono comparsi nel mondo videoludico con **La Terra di Mezzo: L'Ombra di Mordor**. Il titolo ebbe un notevole successo e fu una gradita

sorpresa: meccaniche già viste ma affinate e un sistema innovativo come il **Nemesi** hanno portato una ventata di aria nuova negli action/RPG. Con **L'Ombra della Guerra**, assistiamo alla grossa evoluzione del tutto, portando il lavoro di **Monolith** a livelli eccelsi.

## Il Signore della Luce

Dopo il finale - forse un po' deludente - de **L'Ombra di Mordor**, non vedevamo comunque l'ora di vedere l'evoluzione dei protagonisti e della storia. Se c'è una cosa che ha contraddistinto il primo capitolo è stata appunto la narrazione, capace di prendere il meglio della saga letteraria de **Il Signore degli Anelli** di **Tolkien** e della trilogia cinematografica, creando qualcosa di nuovo e perfettamente amalgamato al tutto. **L'Ombra della Guerra** si basa sul **Legendarium**, opera tolkieniana che narra le vicende poste tra **Lo Hobbit** e la famosa trilogia, facendo da collante tra le saghe più conosciute.

La trama riprende immediatamente quanto visto nel precedente capitolo, con il forgiare di un nuovo anello in grado di contrastare il potere assoluto di **Sauron**. La storia si sviluppa in maniera più complessa e soprattutto più consapevole, con la possibilità di approfondire la vita di **Celebrimbor** e trame parallele che danno ulteriore profondità alla trama. Il risultato è una narrazione che ha fatto un salto di qualità sotto tutti i punti di vista, arricchita dalla caratterizzazione dei due protagonisti e di buoni comprimari, sia umani che non umani. Entrano in scena più personaggi e la caratterizzazione degli **Uruk** nemici diventa più varia e complessa, aumentando a dismisura le potenzialità del **sistema Nemesi**, creando di volta in volta piccole *quest* all'interno di altre *quest* secondarie. Se alla lunga tutto questo può risultare un po' ripetitivo, affrontando elementi di secondo piano già vissuti, al contempo rende il mondo di gioco dinamico, variando di volta in volta in base alle nostre azioni.

In questo capitolo non basterà solo conquistare piccoli avamposti: **intere fortezze**, con annessi Uruk potentissimi, saranno necessarie per costituire un esercito in grado di contrastare i **Nazgul** e il Signore Oscuro. È un processo molto complesso, che consta nella Possessione, e quindi nel forzare l'alleanza con i capitani Uruk, controllando a sua volta il loro esercito. A un certo punto il titolo diventa un gestionale vero e proprio, con controllo dei nuovi sottoposti e la valutazione dei loro punti di forza, scegliendo alla fine chi schierare contro chi e dando il via alla conquista della fortezza, resa davvero epica, con veramente tanti NPC su schermo e combattimenti su larga scala. La loro conquista libererà l'intera zona dalle grinfie di Sauron e, tutto ciò, determinerà un climax finale che ci porterà poi alla "lunga attesa" per il vero finale.

E a proposito di finali, è da menzionare il tanto citato e criticato **endgame**: una volta terminata la campagna principale si avvieranno le fasi della **Guerra delle Ombre**, una lunga serie in cui dovremo difendere le nostre fortezze. È una lunghissima ripetizione delle stesse azioni, in cui si dovrà di volta in volta rafforzare i nostri eserciti per fronteggiare i nemici e che, insinua nel giocatore il maligno pensiero che tutta questa sezione sia stata aggiunta successivamente, con la tentazione di utilizzare le **microtransazioni** per velocizzare queste fasi. Se è vero che se ne può fare a meno se si è armati di buona pazienza, queste diventano posticce in virtù del fatto che le Guerre non fanno altro che sbloccare **il vero finale**, quindi una parte fondamentale del titolo. Il problema delle Guerre delle Ombre risiede appunto nel suo scopo: proprio quel finale reale, conclusivo non soltanto per il titolo in sé, ma anche per questa mini saga videoludica, era qualcosa che poteva tranquillamente essere messa prima, subito dopo il termine della campagna, una volta conquistato e salvaguardato le nostre fortezze. Come anticipato precedentemente, la funzione della



conquista è propedeutica alla “missione finale”, per cui gestire intere fasi in cui si ripete in continuazione un processo che si è già portato a termine nella sezione principale del gioco diventa frustrante, restituendo una sensazione di mancato progresso. Tutto diventa fine a se stesso e, se può andar bene come modalità accessoria, non va bene in questo contesto, dove il suo termine arriva con la visione di un filmato di un paio di minuti.

Questa sezione dunque non fa altro che minare quanto fatto di buono precedentemente, dove tutto funziona quasi alla perfezione. Le lunghe fasi delle Guerre delle Ombre, poste in questo modo, non fanno altro che portare “ombra” sui bei ricordi lasciati da questo titolo.



## Chi la fa, l'aspetti

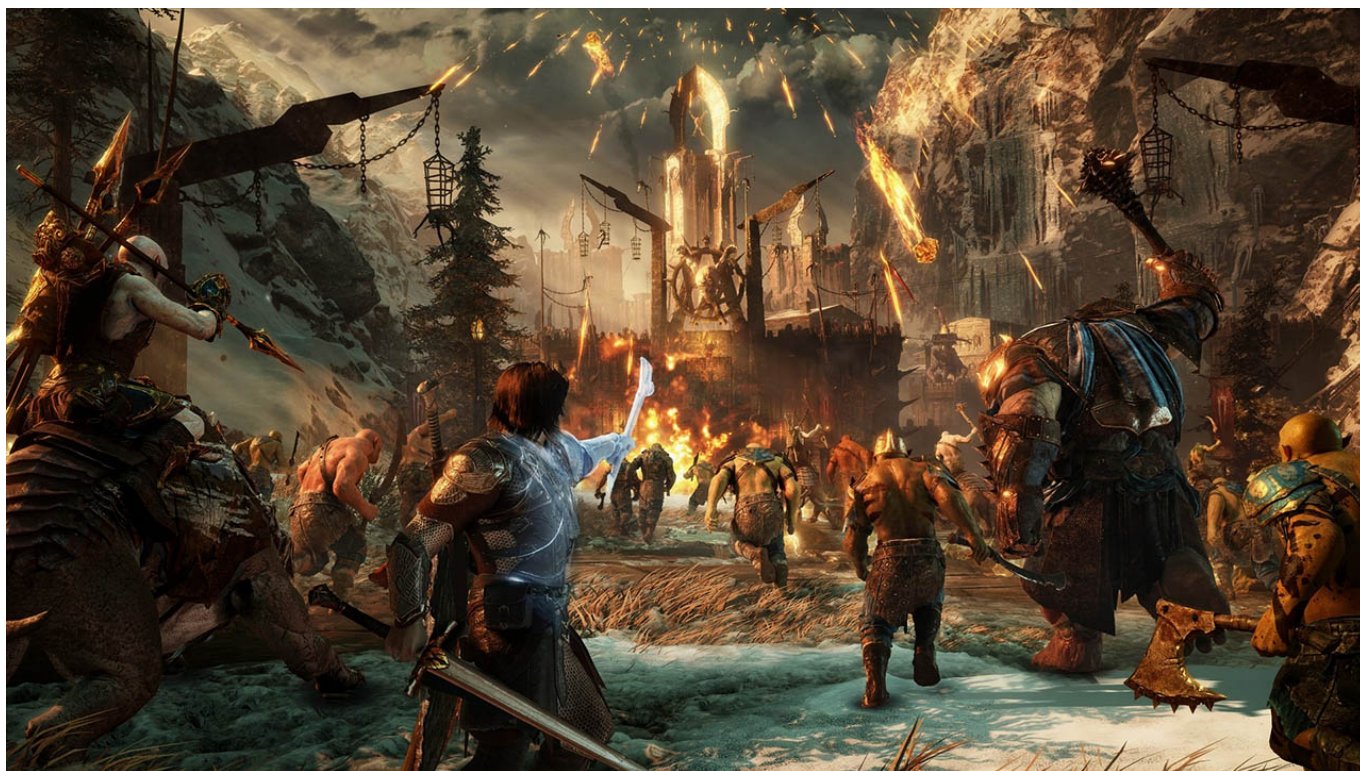
*L'ombra di Mordor* fu in grado di portare elementi già visti (**Batman Arkham** e **Assassin's Creed** su tutti) in salsa nuova, migliorandone addirittura alcuni aspetti. Qui si assiste a un'ulteriore evoluzione del gameplay, a partire dalla vastità delle mappe in cui possiamo esercitarlo: queste sono molto grandi e soprattutto varie nel clima (dinamico) e negli elementi architettonici. Come nel precedente capitolo possiamo scegliere il nostro approccio alle missioni e all'intero mondo che possiamo esplorare liberamente: **modalità stealth** o **“attacco totale”** avranno delle ripercussioni sulla nostra durata di vita in quanto, una volta allarmati i nemici, ci ritroveremo a combattere contro decine e decine di nemici, animali feroci e capitani con abilità straordinarie. Fuggire o perire dipenderà da noi, ma la morte sul campo di battaglia avrà delle grosse ripercussioni: chi ci ucciderà, che sia capitano o un soldato semplice, aumenterà di livello o diventerà a sua volta capitano, dando il via alla rivalità del sistema Nemesi, che influenzerà la condotta dei nostri nemici. Questo sistema sarà influenzato anche al contrario: qualora eliminassimo un capitano, questo si ripresenterà, magari tendendoci un'imboscata e “ricordandosi” addirittura come è terminato lo scontro precedente, rinfacciandocelo. È un sistema che già nel primo capitolo è riuscito a portare una ventata di aria

fresca al mondo videoludico e ne *L'Ombra della Guerra*, viene riproposto alla massima potenza. **Assisteremo a vere e proprie sottotrame** che via via si creeranno automaticamente una volta combattuto con i capitani e trappole, scherni e tradimenti, saranno l'ordine del giorno.

Il Nemesi dunque è la spina dorsale del gioco, di cui una vertebra importante è il **sistema di combattimento** che viene riproposto con molte migliorie, a cominciare da una più ampia libertà di movimento - anche se alle volte un po' impreciso - e una maggiore possibilità di attacchi e combo dalla diversa utilità. L'enorme **menù delle abilità** ci permetterà di avanzare di livello e acquisire caratteristiche uniche, sfruttando la prestanza umana di Talion e i poteri mistici dello spettro di Celebrimbor, diventando una macchina di morte. Non tutti i poteri saranno a disposizione: ognuna delle sezioni principali possiede più sottosezioni che possiamo attivare ma, il più delle volte, l'una escluderà l'altra. Questo sistema permette di adattare il personaggio al nostro stile e di renderlo del tutto unico. Ad aiutarci in questo **viene introdotta anche la personalizzazione**: come in un vero e proprio RPG: Talion potrà essere potenziato da armature, spade, pugnali e mantelli che aiutano le fasi stealth, con il loro punteggio numerico e con caratteristiche particolari che possono essere sbloccate e potenziate una volta completato un determinato obiettivo. Possono essere collegati a delle gemme potenziabili anch'esse, regalando benefit passivi come il recupero di salute o la possibilità di far più danni.

Oltre a questo, si avrà la possibilità di arricchire il nostro inventario con **corazze o armi leggendarie**, facenti parte di set veri e propri, potentissime e con proprietà uniche.

Insomma, *Monolith* ha reso la sua Terra di Mezzo estremamente variegata e dinamica: è un titolo molto complesso, capace di regalare profondità e decine, se non centinaia, di ore di gioco.



## Per il PC di Sauron

Tagliamo subito la testa al Caragor: *L'Ombra della Guerra* è un bel vedere ma discretamente

ottimizzato, anche per PC performanti. Il frame rate è alquanto altalenante, soprattutto per le cutscene, e, di tanto in tanto, si può vedere qualche pop-up o glitch di troppo. Sulla versione console fortunatamente tutto ciò non si presenta - o quasi - mostrando i muscoli e diventando un piccolo gioiellino: tutte le mappe sono ricche di dettagli, con tanti NPC a schermo e contornate da una componente artistica di alto livello. Tutto segue quanto descritto sui libri o quanto visto al cinema, risultando subito riconoscibile e con una propria identità. Ottima la modellazione di personaggi e le loro animazioni con una perfetta caratterizzazione estetica degli Uruk, siano essi capitani o reggenti. Qualche modello in più tra le file dei soldati semplice non avrebbe guastato ma, già così, tutto risulta abbastanza credibile. Completano il tutto la **buona resa delle texture in generale e shader** con annessi filtri che regalano una buona pulizia su schermo, anche per quanto riguarda la vegetazione. Anche le luci fanno un buon lavoro, sia di giorno che di notte, e l'effettistica risulta abbastanza gradevole. Peccato, come detto, per qualche imprecisione coi comandi e di conseguenza delle movenze del personaggio che, a tratti, ricordano i pomeriggi passati urlando contro Altair, Ezio Auditore e tutti gli altri.

Anche la parte audio si fregia di tutti i miglioramenti apportati da questa generazione con buoni effetti in ogni situazione e ottime musiche che rimandano alla trilogia cinematografica.

Il doppiaggio denota un miglioramento qualitativo, non solo per i protagonisti ma anche per la miriade di Uruk presenti, tutti in qualche modo diversi e col loro modo di comunicare. Peccato solo per un **mixaggio audio non proprio perfetto** che a volte vi costringerà ad alzare il volume in alcuni frangenti.



## In conclusione

***La Terra di Mezzo: L'Ombra della Guerra*** è la naturale evoluzione de *L'Ombra di Mordor*, diventando un titolo complesso e capace di intrattenere il giocatore per tante ore. Le vicende

narrate acquistano un sapore particolare per chi ha giocato il primo capitolo e, soprattutto per i fan di Tolkien, inserendosi in maniera perfetta alle storie già narrate. È un gioco dalla sua personalità, ricco di momenti memorabili, capace di instillare nel giocatore la voglia di approfondire quanto più le trame e gli scorci offerti per le vie di Mordo. Peccato solo per la gestione dell'end game, mal posta, sia per scopi che per intrattenimento, ma, comunque, può bastare il sistema Nemesis per rimanere soddisfatti.

---

## **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.



# Annunciata una limited edition di GT Sport che costerà € 39.000

**Sony Interactive Entertainment** Asia ha annunciato l'uscita della **limited edition** di **Gran Turismo Sport** in esclusiva per il mercato taiwanese al discreto prezzo di **€ 39.000**, una cifra alquanto fuori di testa se non fosse che compresa nel prezzo sarà una vera e propria **Mazda MX-5**. All'interno di questo **bundle** troveremo: una console **PS4 Pro**, il visore **PlayStation VR** incluso di PlayStation Camera e PlayStation Move, una copia di **Gran Turismo Sport**, un'abbonamento a PlayStation Plus per 12 mesi, un sedile professionale **APIGA AP1** per una seduta ottimale, un volante **Thrustmaster T-GT** con pedaliera, un Monitor **Bravia 4K HDR** con tecnologia OLED e un'automobile **Mazda MX-5 2018**. Un pacchetto niente male per chi vuole sperimentare l'esperienze acquisite in gioco sulle strade di Taiwan.

## Gran Turismo Sport 超級同捆



Gran Turismo Sport  
(中英文合版)



PS4™ Pro



PS VR豪華全配包



PS Plus  
12個月會籍



BRAVIA 4K HDR  
高畫質OLED電視  
KD-65A1



Thrustmaster T-GT  
高階方向盤控制器



APIGA AP1  
專業賽車座椅



2018年式 MAZDA MX-5跑車  
(魂動紅)