

[The Evil Within 2 non è un successo nel Regno Unito](#)

La recente classifica di vendite del Regno Unito vede debuttare **La Terra di Mezzo: L'Ombra della Guerra** al secondo posto nonostante il marketing martellante, mentre **FIFA 18** resta in prima posizione anche con il recente calo del 55% dell'ultima settimana.

Ma la notizia che fa più scalpore è quella che riguarda le vendite di **The Evil Within 2**, che nonostante il positivo riscontro di critica, ha venduto (i dati riguardano soltanto le copie fisiche) circa il 75% meno di quanto ha fatto il predecessore all'uscita. Se consideriamo il fatto che il primo gioco è uscito su 5 piattaforme differenti, mentre il secondo solo su 3, il calo di vendite ha un senso. Resta il fatto che le vendite stanno deludendo.

Forza Motorsport 7 e **Forza Horizon 3** sono al quarto e quinto posto rispettivamente, mentre **Destiny 2** scende al sesto. **Grand Theft Auto 5** è al settimo posto, finalmente fuori dalla top 5 dopo anni. **Crash Bandicoot N. Sane Trilogy** è ottavo seguito da **Lego Worlds** e da **The Lego Ninjago Movie Video Game**.

[Gran Turismo Sport](#)

The real driving simulator. Probabilmente questa definizione sta un po' stretta a un titolo che ha fatto la storia dei racing game ma che, negli ultimi anni, anche per via di una concorrenza sempre più aggressiva, ha cominciato a faticare, non riuscendo più a sostenere i ritmi sempre più accelerati dell'era digitale moderna. **Gran Turismo Sport** si presenta ufficialmente come uno **spin-off** dedicato interamente - o quasi - alle **competizioni e-Sport**, sfruttando anche l'importante partnership con la **FIA**, la Federazione Internazionale dell'Automobile. Anche se a molti potrà sembrare *Gran Turismo 7 Prologue*, il titolo si discosta abbastanza da ciò per cui questa saga è divenuta un cult nel mondo videoludico, differenze che, se mal gestite, potrebbero far storcere un po' il naso. Ma andiamo con ordine.



E quindi!?

Partiamo subito dal menù. Benché a un primo impatto risulti molto elegante e pulito, non appena si comincia a navigare cominciano i problemi: tutto sembra disorganizzato, con modalità sparse e scritte fin troppo piccole per essere lette (chi scrive ha 10/10 di vista). Nonostante ciò, questo menù formato desktop, è già un elemento in grado di farci capire la passione di **Kazunori Yamauchi** per il mondo delle auto, con didascalie sulla storia e aneddoti sul mondo del motorsport. Uno degli elementi caratteristici dei *Gran Turismo* è sicuramente lo **Showroom**, forse il fiore all'occhiello del franchise ma in cui, ancora una volta, non è possibile esplorare i modelli in libertà, come avviene per esempio per *Forza Motorsport*. In ogni caso si presenta come una vera e propria enciclopedia dell'automobile, ognuna con la propria descrizione, con canale YouTube ufficiale della casa costruttrice interessato annesso. Abbiamo modo di vedere la vettura in diversi modi, sfruttando temi dinamici pre-renderizzati o all'interno di uno studio fotografico. Non manca nemmeno un intero spazio dedicato alla storia di *Gran Turismo*, un vero e proprio museo associato a eventi storici di un certo peso. È uno Yamauchi che inneggia a se stesso? Può darsi, ma per tutti gli amanti di questa saga avere la possibilità di osservare elementi dei capitoli precedenti in una sorta di collezione d'epoca, è di certo un colpo dritto alla nostalgia.

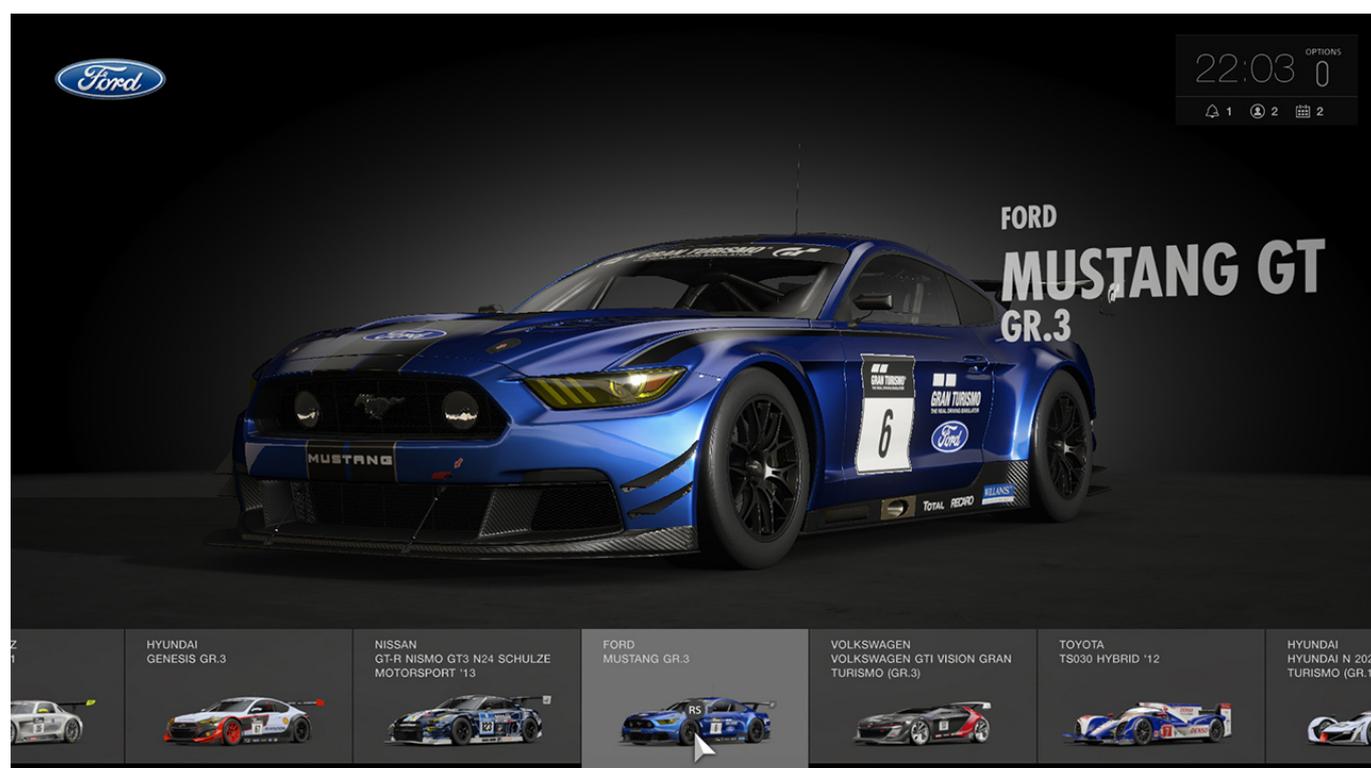
Una delle novità annunciate, e richiesta a gran voce dai fan, è l'**editor**, che già a partire da questa demo, risulta ben realizzato: è possibile creare livree completamente da zero, sfruttando non solo classiche forme geometriche e numeri ma anche uno sconfinato numero di sponsor e altri elementi da gara che possono rendere la nostra vettura assolutamente unica. Oltre alle auto, è possibile personalizzare il casco e la tuta del nostro pilota. Tutto risulta molto completo e profondo e probabilmente diventerà una delle modalità più utilizzate dagli utenti. Tutto questo si presenta quindi come un vero *car porn* a tutti gli effetti ed elemento distintivo, capace di interfacciare nella maniera più passionale l'uomo all'auto.

Tra le modalità presenti - una volta trovate - abbiamo la classica **modalità arcade**, dove cimentarsi

in gare singole scegliendo l'auto tra le presenti o tra quelle possedute nel nostro garage, e selezionando una tra le tre difficoltà disponibili che andrà ad influenzare la quantità d'esperienza e crediti acquisiti. Possiamo cimentarci in una **gara a tempo**, una **prova personalizzata**, una **gara di derapata** e lo **schermo condiviso** per giocare con un amico.

Si arriva così alla **Campagna**, in cui possiamo imparare le basi della guida e partecipare a delle **Missioni**, in cui completare obiettivi specifici. L'**Accademia di guida** prende il posto delle storiche **Licenze**, con una struttura abbastanza simile; in questo contesto dovremo cimentarci via via in percorsi di guida più complessi sino alla totale padronanza della vettura. Le prove a disposizione sono tantissime e, una volta completate, sbloccheranno premi in denaro e punti esperienza. Le missioni riprendono quanto iniziato da **Gran Turismo 4**, una serie di prove ambientate in contesti particolari che, al loro completamento, sbloccheranno punti esperienza e denaro. Infine, per la campagna, troviamo **Esperienza di guida sui circuito**, utile per familiarizzare con le piste presenti e affinare le tecniche di guida.

Ma il punto focale è - o comunque dovrebbe essere - **Sport**, vero e proprio hub centrale delle competizioni online. Fanno il loro ingresso una sorta di patenti atte a descrivere il livello del giocatore e la sua correttezza. Viene tutto classificato in base a un ranking, dalla E alla S, dove, la **Classificazione Pilota**, migliora via via con l'ottenimento di risultati positivi mentre, la **Classificazione di Sportività**, è influenzato dalla condotta del giocatore, il numero di urti, uscite di piste, etc. All'interno del menù Sport troviamo le **Gare Quotidiane**, eventi in cui sfidare piloti dal nostro stesso livello e aumentare il nostro prestigio. Almeno in questa demo gli eventi a disposizione erano soltanto tre e accessibili solo dopo aver aspettato anche decine di minuti. Le vetture che andremo a utilizzare saranno penalizzate o potenziate in base alle media delle vetture presenti e si dovrà seguire un rigido regolamento in cui, la maggior parte delle volte, vieterà di modificare mescola delle gomme e addirittura l'assetto. Nonostante ciò il comparto multiplayer sembra già pronto e maturo, senza problemi particolari per questa demo. I veri problemi sorgono quando si cerca di identificare la vera natura di questo titolo, in bilico tra single e multiplayer, rischiando di non accontentare nessuno.



The almost real driving simulator

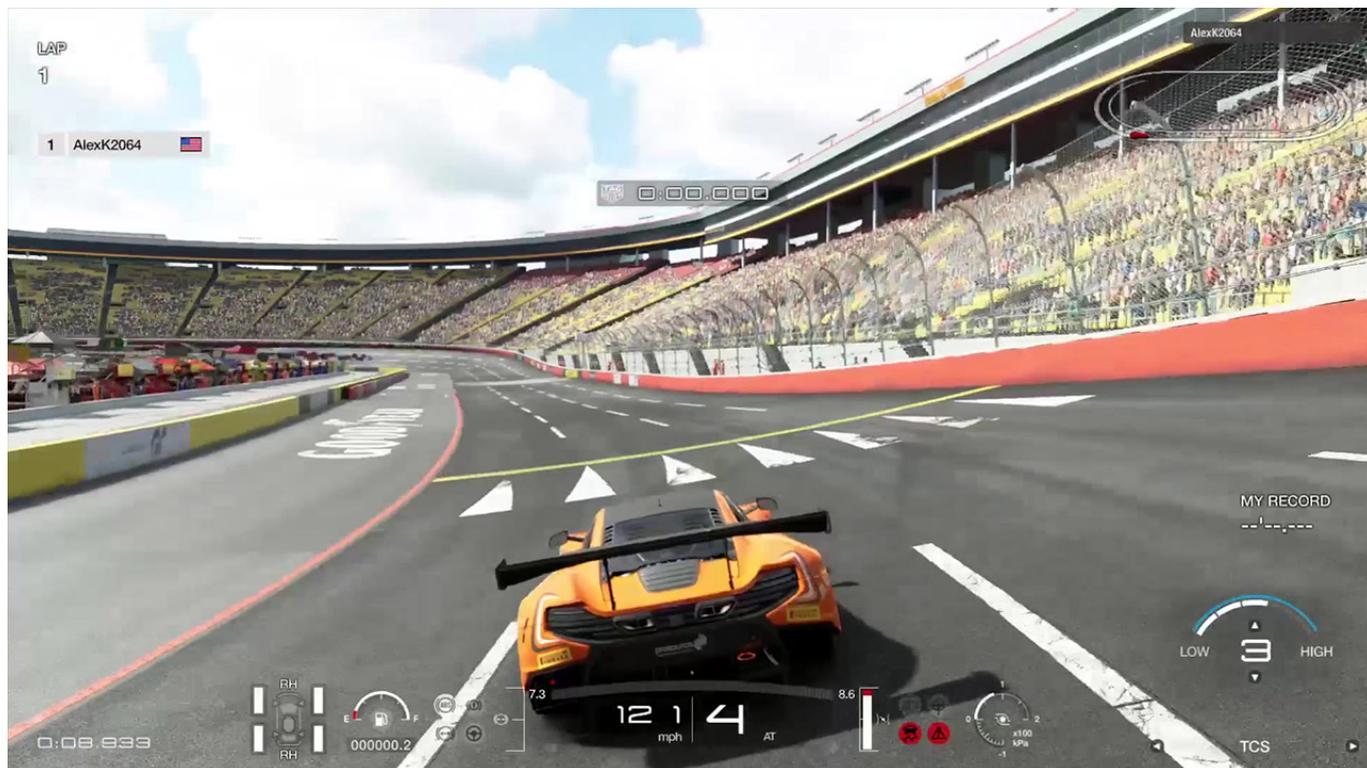
Una volta scesi in pista possiamo gestire molti parametri pre-gara, come il tipo di aiuti e soprattutto la gestione dell'assetto. Nulla di particolarmente approfondito, ma capace di adattare l'auto al nostro stile di guida e, eventualmente, alle condizioni del tracciato.

Il modello di guida di *Gran Turismo Sport* è sicuramente il fulcro del titolo, ma lascia anche spazio a qualche perplessità: si presenta come un'evoluzione di *Gran Turismo 6* e, se da un lato può accontentare un buona parte di pubblico, risultando particolarmente immediato, con un tocco di profondità per quanto basta, dall'altro, si rischia di allontanare videogiocatori del settore navigati e in cerca di qualcosa di più appagante. In un mondo che ha visto l'entrata in campo di numerosi racing game, *GT Sport* è quello col modello di guida meno rifinito e soprattutto non in grado di differenziare come si dovrebbe le diverse vetture presenti, particolarmente nella stessa classe di vetture. Fa specie - all'alba del 2018 - guidare alla stessa maniera vetture GT3 di conformazione completamente diversa come Audi o Jaguar, praticamente allo stesso modo, inficiando, non solo sul realismo ma anche nell'immedesimazione. Non stiamo parlando di un Arcade, ma sembra mancare di profondità, necessaria e ormai base di qualunque racing game moderno. Portare l'auto al limite sembra fin troppo semplice, anche senza aiuti di guida attivati, e il tutto fa fatica a restituire sensazioni particolari, come quel "pizzicorino" di cui parla **James May**, ex co-conduttore di **Top Gear**.

Interessante e molto utile invece, è la possibilità di attivare, attraverso la croce digitale, sotto-menù in cui sono indicati classifiche e tempi, un radar ma, soprattutto, la possibilità di regolare in tempo reale controllo di trazione e bilanciamento dei freni.

La fisica continua a essere l'elemento meno convincente: il peso delle vetture non risulta verosimile, fin troppo leggero e con reazioni quantomeno curiose agli urti. Anche le dinamiche di guida risultano "forzate", come se il controsterzo non fosse una conseguenza di un nostro errore ma ci sia soltanto perché deve esserci, dando così l'impressione di essere "simulativo". Molti elementi risultano dunque posticci, mancano di amalgama e naturalezza con una ciliegina sulla torta data dai sorpassi usando altre vetture avversarie come sponda; un piccolo revival dall'originale *Gran Turismo*.

Grande mancanza di questi tempi è il meteo dinamico ma con la possibilità di scegliere, prima della gara, l'orario di partenza; inoltre non c'è stato modo di provare il modello dei danni che comunque, a gioco finito, dovrebbero esserci.



L'evoluzione dà i suoi frutti

Dal punto di vista tecnico, **GT Sport** ha fatto un bel salto avanti rispetto alle prime demo proposte. La modellazione delle auto appare sublime per quanto concerne lo showroom mentre, colpiscono meno in gara, dove si notano elementi altalenanti e qualche piccolo difetto, soprattutto nelle zone arrotondate. Anche gli interni, benché modellati squisitamente, fanno fatica a emergere, risultando spenti, probabilmente per un utilizzo di *shader* non proprio azzeccato. Quello che colpisce maggiormente però è il **sistema di illuminazione**, tra i migliori in circolazione e che mostra i muscoli soprattutto durante i replay, vicini al fotorealismo. Meno d'impatto i tracciati, di qualità altalenante. Diversi settaggi disponibili per **HDR** e **risoluzione 4K checkerboard**, permettono a chiunque di adattare il gioco all'hardware in possesso.

La **gestione della telecamera** risulta abbastanza limitata: all'interno, qualora volessimo vedere attraverso gli specchietti o soltanto osservare caratteristiche degli interni, essa si disancorerà dall'orizzonte in maniera fin troppo brusca, dando l'impressione di essere una camera secondaria. Anche all'esterno non è possibile gestirla, non possiamo ad esempio girare intorno al modello e vedere chi ci affianca. Le diverse visuali sono del tutto classiche anche se, quella più esterna, forse un po' troppo lontana dalla vettura.

Le **soundtrack** - anche se andrebbero disattivate in gara - sono una raccolta di tutti i brani presenti nei precedenti *Gran Turismo* più qualche inedito, mentre l'audio generale e soprattutto delle vetture fatica a lasciare il segno. Il miglioramento è evidente ma siamo ancora lontani dalle produzioni concorrenti.



In conclusione

Gran Turismo Sport si appresta ad arrivare e questa demo, quasi in veste definitiva, ci ha lasciato qualche perplessità: i pochi contenuti in singolo e il numero risicato di vetture (160 nel titolo finale) tradiscono la sua natura in favore di campionati e-sport il cui interesse da parte del pubblico è tutto da verificare. Servirà sicuramente una prova approfondita del gioco per valutare il tutto ma, con la concorrenza spietata, capace di far uscire un titolo nuovo ogni biennio, forse è arrivato il momento di cambiare qualcosa in casa **Polyphony Digital**.

[Destiny 2: vendite fisiche più basse del 50% rispetto l'originale](#)

Le vendite delle copie fisiche di **Destiny 2** di **Bungie** durante il suo primo mese sul mercato sono ben al di sotto delle aspettative negli Stati Uniti. Secondo la **NPD**, che ha analizzato i dati di previsione di vendita da parte di tre analisti di **Wall Street**, le vendite fisiche di **Destiny 2** durante il mese di lancio sono più basse di oltre il 50% rispetto al suo predecessore.

Il gruppo **NPD** ha notato che il calo nelle vendite negli Stati Uniti è simile al calo del 58% che **Destiny 2** ha avuto durante la sua prima settimana sul mercato Britannico sempre rispetto al capitolo precedente. l'analista **Michael Olson** della **Piper Jaffray**, in aggiunta al bollettino del

NPD, dichiara «il mese di lancio di *Destiny 2* è stato a corto dell'iterazione originale in una quantità poco indifferente».

L'analista **Michael Patcher** di **Wedbush** ha anche notato che le vendite del sequel sono state "deludenti" e che i dati del gruppo **NPD** sono più bassi del 37% rispetto alla sua previsione iniziale. Ovviamente, è giusto ricordare che questi dati si basano solamente sulle vendite fisiche del gioco e non prendono in considerazione quelle digitali per la quale la saga di *Destiny* è nota. Per il rilascio su **PC** tramite la piattaforma **Battle.net**, in programma per il 24 Ottobre, è possibile che ci sia un'impennata per le vendite di questo mese.

Fortnite

Dopo ben 6 anni d'attesa, finalmente gli utenti possono giocare a *Fortnite*. Dopo esser stato presentato nel lontano 2011 durante i **Video Games Awards**, il titolo di **Epic Games** è finito nel dimenticatoio finché quest'anno lo stesso sviluppatore non si è deciso ad annunciarne la data d'uscita. *Fortnite* è stato reso disponibile in accesso anticipato con vari pacchetti: un pacchetto Fondatore da 40€, un pacchetto Fondatore Deluxe da 60€, un pacchetto Fondatore Super Deluxe da 80€ e infine il pacchetto Fondatore Edizione Limitata da ben 150 €. Ovviamente ogni pacchetto offre vari vantaggi. L'edizione Limitata offre infatti ben due codici da dare ai propri amici per permettergli di giocare gratuitamente. **Epic Games** ha inoltre annunciato che il titolo diventerà gratuito l'anno prossimo. *Fortnite* è un misto tra un **survival** e un **defend-the-tower**: all'interno del titolo si alterneranno fasi di farming ed esplorazione ad altre di difesa degli obiettivi da ogni tipo di morti viventi che ci ritroveremo contro. Ma veniamo proprio ai contenuti del gioco.



L'epidemia nel mezzo della quale ci troviamo ha inizio da una misteriosa nube, chiamata "La Tempesta", che dal nulla si è manifestata ovunque intorno al globo. Come ogni apocalisse zombie che si rispetti, quasi tutta l'umanità è stata sterminata e i sopravvissuti dovranno cercare di "debellare" quest'ultima. Prendendo in prestito una citazione da *Il Trono di Spade* potremmo benissimo dire «The night is dark and full of terror» per descrivere l'atmosfera del titolo: durante la notte, infatti, in cielo si manifesteranno delle nubi viola e il terreno si riempirà di piccoli tornado che spawneranno nel tempo nemici di vario tipo, dagli insulsi abietti alle streghe, e così via.



Epic Games, ha suddiviso la modalità "Storia" in quattro zone differenti accessibili in quest'ordine con l'avanzare delle missioni e del proprio livello: **Pietrlegno, Tavolaccia, Vallarguta e Montespago**. All'interno del gioco ci ritroveremo a vestire i panni di un sopravvissuto che si avventura in una base militare situata nelle zone di *Pietrlegno*. **Epic Games**, grazie a un ottimo utilizzo dell'*Unreal Engine 4*, è riuscita a fare un ottimo lavoro con il design dei vari personaggi e dei luoghi, creando quindi un fantastico equilibrio sul piano grafico. Il gioco, sfortunatamente, non vanta un doppiaggio italiano, ma sono presenti i sottotitoli.

Le nostre sembianze all'interno del titolo potranno variare a seconda del personaggio che sceglieremo di giocare. Esistono, infatti, varie classi, ognuna con svariati personaggi dotati di singolari abilità, potenziamenti e vantaggi peculiari. Purtroppo i tutorial non sono il punto forte del titolo, e molte delle spiegazioni vengono meno, lasciando così il giocatore un po' smarrito.



Le missioni della campagna hanno sempre lo stesso obiettivo: eccezion fatta le avventure di recupero dei superstiti, dovremo raccogliere delle sfere d'energia (**blub**) e inserirle all'interno degli obiettivi da difendere. Prima di ciò, sarà necessario raccogliere materiali (legno, mattoni e metallo) per poter costruire le difese. Dopo aver raccolto il più possibile inizierà la fase di costruzione, dove dovremmo costruire un "fortino" difensivo in cui disseminare trappole di ogni tipo. Per riuscire a tutelare i nostri obiettivi, il gioco di squadra sarà più che necessario. Inoltre, avremo a disposizione la possibilità di costruire una nostra base in ognuna delle quattro zone, per poi difenderla.



Il gioco ha a disposizione enormi alberi delle abilità sbloccabili dal settore ricerca e sviluppo. Il problema più grosso sta proprio nella ripetitività delle missioni che, in realtà, è un rischio frequente in questo genere. Inoltre, sono presenti vari collezionabili: tramite le *piñate* possiamo ottenere di tutto, da personaggi giocabili a lanciagranate e katane che possono essere inserite all'interno di un album perdendone gli schemi.



Di recente, è stata aggiunta anche la modalità pvp, che in ben due settimane vanta un totale di 10 milioni di giocatori al suo interno. La modalità può essere giocata gratuitamente. Grazie alle caratteristiche peculiari di *Fortnite*, la modalità **Battle Royale** ha acquisito una nuova caratteristica, che sono **le costruzioni**.

Inizialmente verremo scaraventati da un autobus volante (!!!) che ci porterà all'interno di un'isola gigantesca, secondo i crismi del classico Battle Royale di scuola nipponica. L'obiettivo sarà quello di sopravvivere contro altri **99 giocatori** sfruttando le proprie abilità e sperando d'avere la fortuna di prendere gli *air drop*. Inoltre, chi riuscirà a vincere in solitaria o in gruppo riceverà un piccolo ombrellino militarizzato che sostituirà il paracadute. Quest'ultimo ha tutte le caratteristiche necessarie per tener testa agli attuali rivali (*PUGB e H1Z1*).



Sul **comparto sonoro** non si ravvisa nulla che sia degno di nota, pur risultando abbastanza accurato. Gli sviluppatori sono riusciti ad amalgamare per bene le proprie idee con l'Engine utilizzato, e *Fortnite* deve a questo moltissimi dei propri lati positivi.

Se siete amanti delle **battle Royale** e delle tower defence, l'ultima fatica di **Epic Games** fa al caso vostro, con l'aggiunta - non da poco - che il titolo adesso vanta il crossplay tra **PC, Xbox One** e **PS4**.

[L'Open Beta di GranTurismo Sport giocata da oltre 1 milione di persone](#)

GranTurismo Sport verrà rilasciato il 18 ottobre 2017 in tutto il mondo e nell'attesa i giocatori hanno avuto l'occasione di provare il gioco grazie all'**Open Beta**, rilasciata da **Poliphony Digital** e che sarà disponibile fino a oggi.

Il producer **Kazunori Yamauchi** ha twittato stupito dei risultati ottenuti dall'**Open Beta**, che è stata giocata da oltre 1 milione di appassionati.

I was surprised to see over 1 million players off the bat in the Open Beta. [#GTsport](#)

— 山内 一典 / Kaz Yamauchi (@Kaz_Yamauchi) [October 12, 2017](#)

Steamworld Dig 2

Non esordirò con una triste battuta sulla miniera o sul duro lavoro, pur avendone a disposizione, ehm, una miniera. Piuttosto parlerò di oggetti di valore, preziosi, gioielli e questa vi prego concedetemela visto che mi viene servita su un piatto d'argento, o meglio d'oro. E di oro, topazi, rubini ma anche tanti altri minerali e ben più strambi è costellato il sottosuolo di **El Machino**, mondo di gioco disegnato a regola d'arte nel quale letteralmente sprofonderemo e dentro al quale trascorreremo le tante ore che ci porteranno a completare al 100% la nostra missione, ottenendo la tanto agognata **Prova di completamento**.

Fughiamo subito ogni dubbio: cosa è cambiato rispetto al primo capitolo? Tutto e niente: la base è la stessa ma *non* ci sono più le mappe generate proceduralmente e abbiamo di fronte una versione migliorata, sotto tutti gli aspetti, di *Steamworld Dig*. Scendiamo più a fondo e scopriamo perché (d'accordo, la smetto con le battute scontate).

Image & Form, team svedese tornato alla ribalta nel 2013 dapprima su **Nintendo 3DS** e in seguito su tutte le altre piattaforme, ci aveva già narrato le vicende del piccolo robot **Rusty**, in un videogame in stile **metroidvania** dall'ambientazione steampunk-western. Parliamoci chiaro: forse l'unico vero difetto - se così si può chiamare - di questo capitolo è proprio la mancanza di quel fattore originalità che scaturisce, come è naturale che sia, proprio dal fatto di essere il secondo - terzo se si considera lo spinoff *Steamworld Heist* - episodio di una saga. In tutto il resto invece il gioco è riuscito a migliorare la propria formula e sotto ogni punto di vista: questa volta guideremo **Doroty**, che alla ricerca di Rusty partirà per la sua piccola grande avventura in compagnia del suo fidato piccone per ripulire le miniere sotto la città di El Machino. Fra gioielli, denaro, manufatti, ingranaggi e congegni trovati sottoterra, ci ritroveremo incastrati in una bellissima meccanica di progressione che ci farà venir voglia di utilizzare tutti i nuovi strumenti e i potenziamenti ottenuti per raggiungere aree fino a poco tempo prima inaccessibili o per sconfiggere più facilmente i nemici. A ciò si aggiunge un sistema di *perk* che grazie agli ingranaggi - che si possono riassegnare in ogni momento ai vari slot - ci dà la possibilità di attivare ulteriori abilità relative all'equipaggiamento.

Dalla raffinatezza del game design alla cura di ogni particolare grafico e sonoro *Steamworld Dig 2* è l'esempio di come un team relativamente piccolo possa realizzare un lavoro ispirato e profondo, senza ripetersi e anzi migliorando notevolmente la propria IP. Ogni aspetto del gioco è perfettamente equilibrato, a partire dalle meccaniche vere e proprie per arrivare al livello di difficoltà, che ci dà la possibilità di aggiungere fino a tre handicap innalzando dunque il livello di sfida per i giocatori più esigenti e lo fa **in-game** con una soluzione alquanto bizzarra: grazie al ritrovamento di determinate aree segrete ci verranno consegnati alcuni particolari progetti che ci permetteranno appunto di aumentare la difficoltà mentre stiamo giocando, assegnando i soliti ingranaggi alla mod. Inoltre avremo a disposizione uno spazio limitato per trasportare in superficie le risorse che troveremo man mano e venderle in cambio di denaro con il quale poi acquistare i vari

potenziamenti. Grazie all'utilizzo dei tubi di trasporto, novità introdotta in questo capitolo, non dovremo affrontare viaggi troppo frustranti per risalire in superficie, a patto di trovarli prima di esaurire le nostre energie. Una particolare menzione va alle meccaniche di combattimento, anch'esse migliorate notevolmente, tanto che adesso risulta molto più divertente e appagante ingaggiare in lotta i tanti nemici presenti sulla mappa, ciascuno con le proprie peculiari abilità. Alla nostra morte perderemo gran parte di quello che fino ad allora abbiamo raccolto, ma potremo limitare i danni spendendo bene il nostro denaro e gli ingranaggi.

Su **Nintendo Switch** il gioco si comporta in maniera egregia, nessuna incertezza o calo di framerate, dettagli straordinari ed effetti visivi davvero molto curati. Sia sul dock che in modalità portatile è un titolo che sicuramente vale ciò che costa, considerato anche il fattore longevità, che si attesta intorno alle **15 ore di gioco** nella modalità normale e anche oltre se lo si vuole completare del tutto e con un grado di sfida più elevato.

[Wolfenstein 2: The New Colossus avrà un frame rate sbloccato su PC](#)

Wolfenstein 2: The New Colossus sembra essere uno dei migliori titoli in uscita quest'anno e sembra anche che non possa deludere i giocatori sul fronte tecnico. Ma d'altro canto, parlando in un'intervista a GameSpot, il direttore creativo di *MachineGames* **Jens Matthies** ha confermato che il gioco avrà miglioramenti su PS4 Pro e Xbox One X (finora solo i miglioramenti di Xbox One X sono stati confermati), prima di aggiungere che avrà anche un frame rate sbloccato su PC, una delle caratteristiche che garantiscono l'attenzione particolare riposta in questa versione dagli sviluppatori: «**Abbiamo inserito un frame rate sbloccato**», ha spiegato Matthies, aggiungendo «**Siamo grandi giocatori PC e penso che tutti i titoli id Software abbiano all'interno un forte DNA PC**, dunque è molto importante per noi assicurarci che la versione PC del gioco sia solida almeno quanto le versioni console». *Wolfenstein 2: The New Colossus* uscirà su PS4, Xbox One e PC il 27 ottobre con una versione di Nintendo Switch datata per l'anno prossimo.

[Blizzard cerca personale per un nuovo Overwatch](#)

Blizzard, la famosissima software house californiana, ha da poco pubblicato sul proprio sito ufficiale [l'annuncio per una posizione di lavoro libera](#), rivolto principalmente agli studenti. Si tratta di una *internship* che richiede al candidato "conoscenza e comprensione" dell'universo di gioco

inerente **Overwatch**, il first person shooter team-based più importante sul mercato. Tutto lascia intuire che il candidato debba essere in condizione di trovarsi a proprio agio con l'art style del gioco, in modo da poter lavorare mantenendosi fedele a quest'ultimo. Il tirocinante comincerà a lavorare durante la prossima estate, ma al momento non si sa molto di più.

Potrebbe trattarsi di uno spin-off del gioco o possibilmente di qualche espansione, ma nulla esclude che possa essere nei piani di Blizzard il prossimo rilascio di un attesissimo sequel.

Combattimenti aerei e veicoli che si trasformano sono in arrivo su GTA Online

Nonostante **GTA V** sia uscito 4 anni fa, la sua componente online ha ancora un grande riscontro di pubblico. I continui aggiornamenti al contenuto a cadenza mensile hanno fatto guadagnare oltre 400 milioni di dollari a **Rockstar** nei mesi di Aprile, Maggio e Giugno del 2017. Il prossimo DLC in uscita a Ottobre include le modalità "**Multiveicolo**", "**Condannati**" e "**Duello Aereo**"

Nella modalità "**Multiveicolo**" i giocatori quindi potranno gareggiare con veicoli capaci di trasformarsi e percorrere terra, aria e acqua.

Nella modalità "**Condannati**" un giocatore sarà marchiato e destinato a morire dopo un certo lasso di tempo fino a quando non ucciderà un avversario e gli passerà il marchio, mettendosi quindi in salvo.

La modalità "**Duello Aereo**" consentirà ai giocatori di sfidarsi in combattimenti aerei all'ultimo sangue.

Come di consueto questo DLC comprenderà anche dei veicoli bonus come un elicottero da guerra ispirato a un AH-64 Apache, una supercar velocissima e un veicolo che si ispira ai cartoni animati. Tutto questo ben di Dio arriverà in una data imprecisata di Ottobre.

Agony ha una data d'uscita

Dopo alcuni ritardi di produzione, **Agony** ha finalmente una data d'uscita: lo ha annunciato Madmind Studio sul profilo Twitter ufficiale del gioco:

We finally have a solid release date for You!
Agony release date - 30 March 2018 pic.twitter.com/TcTxNfluzX

— Agony (@AgonyGame) [5 ottobre 2017](#)

Il titolo ambientato all'Inferno uscirà dunque il **30 Marzo 2018** su **PC**, e presumibilmente su **Xbox One** e **PlayStation 4**.

Non sono stati resi noti altri dettagli, ma i 12 minuti di gameplay rilasciati poco prima dell'inizio dell'estate sono stati ben accolti dai numerosi utenti che ormai da tempo attendono il gioco: