

[Battlefield 1 Revolution disponibile al pre-order su Amazon France](#)

Su **Amazon France** è comparsa, disponibile per il pre-order, la nuova versione di *Battlefield 1* denominata **Revolution Edition**.

Il **prezzo** del gioco in questione è di **59,99** euro e conterrà tutti e 4 i **DLC** usciti finora e anche il Premium Pass. Sarà disponibile su **Playstation 4**, **XBOX One** e **PC**, e pare uscirà il prossimo **22 agosto**.

Electronics Arts non ha **fornito** dati certi inerenti a *Battlefield 1 Revolution Edition* ma può darsi che in futuro l'azienda produttrice rilasci **maggiori** dettagli e accertamenti riguardo il gioco.

Qui sotto una **gallery** di varie **copertine** delle varie console del gioco:

[Destiny 2: annunciata una limited edition del dualshock 4 e nuovi bundle](#)

Da poche ore [PlayStation.Blog](#) ha annunciato che il 6 settembre sarà rilasciata una **limited edition del Dualshock 4**, che avrà i loghi delle 3 classi e sul touch pad il logo di *Destiny 2*, in colorazione bianca con le scritte color oro. Oltre all'edizione limitata del Dualshock 4, PlayStation avrà anche diversi nuovi bundle:

- PlayStation 4 Pro Jet Black + Destiny 2
- PlayStation 4 Pro Glacier Withe + Destiny 2
- PlayStation 4 Slim 1TB Jet Black, Dualshock 4 extra e una copia del disco Blu-ray di Destiny 2
- PlayStation 4 Slim 1TB Jet Black e una copia del disco Blu-ray di Destiny 2
- PlayStation 4 Slim 500GB Jet Black e una copia del disco Blu-ray di Destiny 2

Tutti questi Bundle e Limited Edition del Dualshock 4 saranno disponibili il 6 settembre, data d'uscita di *Destiny 2*

[Top 7: le migliori intro nei videogames](#)

Chi ben comincia è a metà dell'opera e questo detto vale anche per il mondo videoludico. Le **intro** servono per introdurci al mondo di gioco e a volte diventano dei piccoli capolavori, magari ricordate più dei giochi stessi. Vediamo quindi quali sono le migliori, e attenzione a possibili spoiler.

#7 Half-Life



Comincia tutto da qui, almeno per la narrazione diretta, senza utilizzo di cutscene: **Half-Life** rivoluziona tutto, facendoci vedere tutto dagli occhi del protagonista, aumentando in maniera esponenziale l'immedesimazione. Il complesso di **Black Mesa** scorre via attraverso i finestrini del treno, dandoci anche un brivido lungo la schiena, una sorta di presagio su qualcosa che sta per andare storto. Insomma, l'inizio di un'epica avventura.

#6 Batman: Arkham Asylum



Dopo tanti giochi deludenti dedicati a **Batman**, ne arriva uno che apre con il protagonista che sfreccia sulla sua **Batmobile** con a bordo **Joker** finalmente catturato. Tralasciando la cutscene iniziale realizzata col motore di gioco, il tutto si svolge sotto i nostri occhi con l'impressione di vivere quei momenti assieme a **Bruce Wayne**.

#5 Crisis 3



«Cosa sei pronto a sacrificare?» sono le parole di **Prophet** in orbita intorno alla terra con l'astronave dei **Ceph** pronta a sferrare l'attacco finale. Il protagonista ci racconta in prima persona gli avvenimenti dei 2 capitoli precedenti e quanto abbia sacrificato per dare una chance alla terra di salvarsi. La spettacolare scena in CGI, nonché la musica composta da Borislav Slavov, regala forti emozioni legandoci al protagonista di questo terzo capitolo che vediamo sconfitto e senza la possibilità di salvarsi. Il gioco sarà un lungo flashback che ci riporterà di nuovo a questo punto, ma le cose fortunatamente prenderanno una piega diversa.

#4 Fallout 3



Il piano sequenza, ripreso dai capitoli precedenti, entra prepotentemente nei nostri occhi con il terzo capitolo: la radio, semi distrutta ma ancora funzionante, trasmette una vecchia canzone degli **Ink Spot, *I Don't Want to Set the World On Fire*** e, man mano che la camera si allontana, comincia a presentarsi il mondo di gioco, probabilmente dilaniato da esplosioni nucleari, sino a quando un uomo armato e corazzato appare facendo venire un sussulto. L'ormai celebre frase «**War, War never changes**», aprirà una sequenza introduttiva, fino al tutorial interamente integrato nel gioco, novità assoluta a quell'epoca negli RPG.

#3 Zone of the Enders: the second runner



Hideo Kojima ha realizzato una saga - ahimè dimenticata - denominata ***Zone of the Enders***. Le intro sono ricercate, con molta importanza data alla regia e alla musica, ed è con ***The second runner*** che si raggiunge l'eccellenza. L'intro, della durata di quasi 8 minuti, colpisce come detto per le scelte registiche, che ricordano molto le cutscene in ***Metal Gear*** mescolando sapientemente sequenze realizzate col motore di gioco e sequenze animate dando un tocco di originalità al tutto. Altro punto di forza è ***Beyond the Bounds***, il tema musicale del gioco, realizzato da **Maki Kirioka** e interpretato da **Maki Kimura** influenzata dalla lingua e dallo stile finlandese.

#2 Mass Effect 2



In questa prima parte di *Mass Effect 2* vengono introdotti immediatamente i nuovi antagonisti, i **Collettori**, i quali a bordo della loro nave distruggono la **Normandy**, regalandoci scorci mozzafiato. Il gesto eroico di **Shepard** nel salvare **Joker** sembra normale routine ma capisci che qualcosa non quadra quando lo vediamo precipitare, soffocare e probabilmente bruciato vivo con l'attrito dell'atmosfera. Fortunatamente la storia continuerà sviluppando ottimi presupposti.

#1 Bioshock



Capolavoro indiscusso sotto tanti punti di vista, **Bioshock** rapisce già dopo i primi secondi: si comincia dalle uniche parole pronunciate dal protagonista e dall'inabissarsi dell'aereo sul quale viaggiava, per poi trovare rifugio all'interno di un faro in mezzo al nulla. Sin dalle prime parole del discorso di **Andrew Ryan**, cominciano i brividi: si viene rapiti dal carisma di un personaggio ormai storico, e dalle sue motivazioni nel costruire **Rapture**, la città in fondo all'oceano libera da politica, religione ed etica. Tutto ci spinge a capire cosa è successo e, una volta avuta risposta, si avrà una nuova consapevolezza nel riguardare questa intro.

[Annunciato Night Trap: 25th Anniversary Edition](#)

Se credete che **David Cage** abbia inaugurato un filone di videogiochi molto vicini alla cinematografia, tanto che i suoi titoli vengono considerati dei film interattivi, vi sbagliate di grosso: il 1992 è stato infatti l'anno del controverso **Night Trap**, uscito su **3DO**, **SEGA Mega CD** e **PC**, che fin da subito fece scalpore, in quanto fu uno dei primi tentativi di portare un film interattivo al grande pubblico e poteva contare anche sulla presenza di **Dana Plato** (famosa per aver interpretato **Kimberly Drummond** ne **Il mio amico Arnold**). Il titolo, estremamente violento, contribuì, assieme a **Doom** e **Mortal Kombat**, altri titoli dell'epoca, alla realizzazione dell'**ESRB**, il primo sistema di classificazione dei videogiochi in base all'età.

Adesso, dopo ben 25 anni, è arrivato il momento di rispolverarlo. È stata infatti annunciata una nuova riedizione che arriverà su **PS4 e PC il 15 Agosto** mentre non è ancora stata annunciata una data per quanto riguarda Xbox.

Può essere sicuramente una buona occasione per recuperare un titolo che in parte ha cambiato il mondo videoludico.

Nex Machina: Death Machine

Premi "A" per cominciare. Arcade. Principiante. Una moto futuristica e fluttuante sfreccia dalla sinistra alla destra del monitor andando a schiantarsi in un dirupo mentre il suo pilota salta giù al volo dalla sella e la colonna sonora pulsante di **Ari Pulkkinen** si bilancia su un volume più alto: quel pilota siamo noi e con l'analogico sinistro ci muoviamo, mentre col destro spariamo ai robot nemici che già ci accerchiano, come nel più classico dei twin-stick shooter. **Eugene Jarvis**, papà di *Defender*, *Stargate* e *Robotron: 2084* deve aver introdotto così l'idea di **Nex Machina** ai ragazzi di **Housemarque** per spiegar loro cosa avesse in mente. E i virtuosi sviluppatori finlandesi devono aver colto al volo l'intenzione dell'autore, ovvero quella di produrre un arcade vecchio stampo, frenetico, di breve durata ma difficile e ben bilanciato, caotico visivamente ma come un fuoco d'artificio, costellato di esplosioni, parti metalliche dei nemici che schizzano ovunque, raggi laser, plasma e soprattutto tanta velocità in un tripudio di suoni e colori sgargianti.

L'ambientazione cyberpunk di **Nex Machina** abbozza le linee di quella che si lascia intuire - dal giocatore che trovi il fiato per ossigenare ulteriormente il cervello nell'inferno di proiettili in cui viene catapultato - come la più abusata delle storie-pretesto, seppure anche qui - analogamente ad alcuni grandi classici arcade - di quest'ultima non ci sarebbe nemmeno bisogno: un uomo, armato, contro tutte le macchine. Il protagonista ha a disposizione **un'arma principale**, da usare come già detto inclinando l'analogico destro del controller nella direzione desiderata, **un set di sei armi** fra le quali scegliere - ogniquale volta si trovino nella mappa - la propria arma secondaria, attivabile con uno dei tasti dorsali, e infine **la schivata**, importantissima per sfuggire ai proiettili nemici, visto che ne basta uno soltanto per morire e dover ricominciare lo schema. A tutto ciò si aggiungono diversi **power-up**, fra cui lo **scudo**, che offre la possibilità di essere colpiti una volta senza subire danni, o le varie **schivate esplosiva**, **tripla**, e così via.

Il gioco consta di **un centinaio di livelli**, più o meno brevi, che vanno a comporre **5 mondi**, ciascuno dei quali ha il proprio **boss** da sconfiggere. Per proseguire da un livello all'altro bisogna far fuori tutti i robot nemici ma, all'interno di ogni quadro, ci ritroveremo ad avere a che fare con un gran numero di **sfide opzionali**, superate le quali otterremo un punteggio più alto una volta completato il mondo. Le sfide consistono nel **salvare i superstiti** prima che vengano eliminati dalle macchine, trovare altri superstiti nascosti e portarli in salvo, **distruggere radiofari**, superare ciascun livello **senza mai morire** e via dicendo. Tutto questo naturalmente per dare al titolo quel tanto in più di longevità di cui, per sua stessa natura, è carente. Inoltre, una volta finito il gioco a livello principiante si potrà ricominciare - con diversi *malus* - l'avventura a **livello esperto**, avendo così l'opportunità di sbloccare un ulteriore mondo e di conseguenza **il boss finale**. Fra le altre

modalità disponibili, spicca quella del **multiplayer locale**, l'unica a offrire qualche spunto in più e tante altre ore di divertimento, a patto che abbiate a disposizione qualcuno con cui giocarla. I quattro livelli di difficoltà portano infine la sfida contro se stessi a livelli davvero estremi.

Ma **Nex Machina: Death Machine**, pur essendo un gioco difficile, risulta essere anche ben bilanciato nel complesso e, anche se a volte può capitare di dover riavviare più e più volte un livello, la reattività dei comandi e la velocità in cui tutto accade danno la carica per ricominciare l'esperienza, alla ricerca della vittoria. Si ha tutto sommato ciò che ci si aspetta da un titolo del genere: un passatempo e una sfida continua ai riflessi, all'attenzione, all'abilità col controller e, riassumendo, al giocatore stesso. Forse anche in questo aspetto risiede però la sua debolezza, ovvero il non proporre realmente nulla di innovativo se non, per l'appunto, quel grado di sfida che, dai primi arcade che popolavano le sale giochi del mondo a oggi, è andato via via appiattendosi. La speranza è quella che **Housemarque** non abbandoni questa nuova **IP** e che la migliori nel tempo, fosse anche in un secondo capitolo, aggiungendo una modalità **multiplayer online** che certamente darebbe quel quid in più che invece sembra mancare.

Processore: Intel Core i5-6600K

Scheda video: Nvidia GeForce Gtx 970 Zotac

Scheda Madre: ASRock Fatal1ty Z170 Gaming K6

RAM: Corsair Vengeance LPX 16GB 2400MHz DDR4

Sistema Operativo: Windows 10

[Annunciati i titoli PS PLUS di agosto 2017](#)

Dopo 2 ottimi mesi per gli utenti abbonati a **PS PLUS**, che hanno potuto scaricare titoli del calibro di *Life is Strange* e nel mese di luglio *Until Dawn*, il mese di agosto non delude e regala dei bei titoli:

- **Just Cause 3** (PS4)
- **Assassin's Creed: Freedom Cry** (PS4)
- **Dimmi Chi Sei!** (PS4 - Titolo Bonus)
- **Super Motherload** (PS3)
- **Snake Ball** (PS3)
- **Downwell** (PS Vita)
- **Level 22** (PS Vita)

I giochi per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **1 agosto**.

[Killing Floor 2: girerà in 4K su Xbox One X](#)

Tripwire Interactive, ha annunciato che **Killing Floor 2** sarà disponibile per Xbox One e verrà ottimizzato per sfruttare al meglio le potenzialità di Xbox One X con la risoluzione in **4K**.

Oltre al supporto 4K, il sistema avrà maggiori prestazioni, texture migliorate e mappe ombreggiate per *Killing Floor 2*. Inoltre, il gioco avrà contenuti esclusivi come il **Freezethrower**, che permetterà di sparare nitrogeno liquido che congelerà all'istante e ridurrà in pezzi gli Zed, e saranno disponibili **8 nuove skin** per le armi e un accesso all'uniforme **Wasteland Armor** con 5 diverse skin. Tutto questo oltre ai contenuti già resi disponibili in precedenza.

Killing Floor 2 è già disponibile su PC e PS4. L'attesa non sarà comunque lunga, perché verrà lanciato su Xbox One il **29 agosto 2017**, e su **Xbox One X**, con tutti i miglioramenti disponibili da subito, il **7 novembre 2017**.

[Ubisoft conferma l'uscita di Ghost Wars](#)

Ubisoft conferma l'uscita della nuova beta pubblica di **Ghost Recon Wildlands** anche se ancora non è stata rilasciata una data.

La beta girerà su **Xbox One**, **PS4** e **PC**, e aggiungerà la modalità PvP attraverso un **aggiornamento** totalmente **gratuito**.

Nel **video** pubblicato dagli stessi sviluppatori viene data un'anteprima di **Ghost Wars**;

[God Wars: Future Past](#)

Se pensavate che gli RPG a scacchiera basati sui combattimenti a turni non avrebbero più visto la luce dopo titoli come **Disgaea**, **Final Fantasy Tactics** o **Fire Emblem**, vi sbagliavate. Ce lo vuole dimostrare infatti il team di **Kadokawa Games** con il suo nuovo lavoro **God Wars: Future Past**, gioco attualmente sviluppato come **esclusiva** per **PS4** e **PSvita**, che rimane fedele ai suoi consimili utilizzando le più stereotipate e navigate meccaniche di combattimento ma che presenta anche interessanti novità che analizzeremo in seguito.

Yin e Yang

“L’errore comune del mondo occidentale consiste nell’identificare queste due forze, yin-yang, come dualistiche, considerando quindi yang come opposto a yin e viceversa. Nel migliore dei casi, vedendo le due forze come causa ed effetto, ma mai abbinare come il suono e un eco, o la luce e l’ombra.”

(Bruce Lee, Pensieri che colpiscono)

Giappone feudale, un unico grande continente chiamato **Mizuho**, 3 grandi nazioni: **Fuji**, **Izumo** e **Hyuga**. I popoli vivevano in pace tra loro, erano rispettosi della natura e riverenti verso gli antichi spiriti.

Ma lo **Yin** non deve mai travalicare lo **Yang** o viceversa.

Con il passare del tempo e la scoperta delle nuove tecnologie, le popolazioni iniziarono a fronteggiarsi rompendo in questo modo quella quiete che prima regnava su Mizuho: cominciarono a farsi guerra, a distruggere la natura e a rinnegare i loro spiriti ancestrali.

L’intero continente iniziò quindi a soffrire sotto l’effetto di disastri ambientali: inondazioni, terremoti, eruzioni vulcaniche vessarono la Terra.

Per evitare la distruzione del mondo la regina di Fuji, **Tsukuyomi**, convinta ormai che gli dei si stessero ribellando a causa dei recenti avvenimenti, si trova costretta a sacrificare la sua amata primogenita **Sakuya** all’infuriato Spirito del Vulcano di monte Fuji - un cliché, ma fortunatamente la storia andrà ben oltre questo dettaglio - mentre la seconda figlia più piccola, **Kaguya**, viene confinata dalla madre in un alloggio sigillato e ben protetto dai soldati, qualora l’ira del vulcano fosse riesplorsa. Fatto ciò, la regina **Tsukuyomi** scompare non lasciando tracce di sé.

Passano 13 anni e la principessa **Kaguya**, divenuta ormai donna, riesce a fuggire dai propri alloggi durante una rivolta grazie all’aiuto di **Kintaro**, un abile guerriero e amico di infanzia. Così ha inizio un viaggio gremito di pericoli alla scoperta della verità dietro le azioni sconsiderate della madre, la regina **Tsukuyomi**, e della sua scomparsa.

Un classico innovativo

Come dicevamo, stiamo parlando di uno strategico a turni basato su un terreno a scacchiera, niente di più classico. Ma come rendere qualcosa di talmente scontato e banale, originale è differente dai suoi simili? Questa è la domanda alla quale i ragazzi di **Kudokawa Games** hanno lavorato per dare una risposta.

In effetti **God Wars: FP** riesce a distinguersi per alcune peculiarità non da poco. Certo, i combattimenti di per sé rimangono come da copione: turni, movimenti su scacchiera, scelta tra colpo normale o speciale, utilizzo di svariati item in battaglia, posizione di guardia/difesa, etc. Ma è una volta aperto il menù sulla mappa che si apre un mondo di scelte e possibilità di personalizzazione che fa la differenza in **God Wars**: sembrerà, infatti, quasi di stare giocando a un vero e proprio GDR, a partire dagli alberi delle skill fino all’equipaggiamento dei personaggi (arma, scudo, testa, busto, stivali etc.).

L’aspetto più interessante è la gestione delle abilità dei nostri **numerosi** protagonisti: ognuno di loro possiede le proprie caratteristiche, ma avrà la possibilità di imparare molto altro nel corso

dell'avventura. infatti ognuno dei personaggi, oltre alla propria specializzazione di base (quali potranno essere: prete, guerriero, mago etc...) potrà apprenderne una seconda (**job**) e una terza (**sub-job**), che si potranno sempre e comunque sostituire a piacimento con le altre disponibili, quindi si potrebbe verificare anche di avere un guerriero che al contempo lancia magie di distruzione e guarisce i propri compagni in battaglia; senza considerare il fatto che con l'avanzare dei livelli si evolverà anche la specializzazione principale, e quindi un prete potrebbe diventare uno "spiritualista" così come un mago un "incantatore".

La "raccolta punti"

In *God Wars: Future Past* è necessario "skillare" come si deve le abilità dei personaggi, impegnandosi a trovare anche una buona sinergia di gruppo e selezionando battaglia per battaglia la miglior squadra da schierare. Per far sì che ciò avvenga, bisognerà eliminare svariati nemici per poter guadagnare **EXP**, in modo da sbloccare nuove skill, e **JP** (job point), che serviranno appunto per far evolvere gli alberi abilità delle skill che abbiamo scelto per i nostri personaggi.

Insomma, non è un gioco semplice. Anche il livello di difficoltà è molto equilibrato sin da subito e i nemici molto agguerriti e con un **IA** degna di nota: infatti i loro attacchi non saranno mai casuali, ma saranno diretti ai più deboli o ai guaritori in primis, per poi passare gradualmente agli altri, e proprio per questo motivo bisogna scegliere bene "dove" schierare "chi".

Can acquire skill.
Next Lv Every turn, 10% chance to recover from status effects.

Skill Name	Level	Progress	JP Cost
Status Recovery	LV. 0/5	96 JP	
DEF Support	LV. 2/6	128 JP	
Proficiency+	LV. 1/3	480 JP	
Exorcism Prayer	LV. 2/8	36 JP	
Recovery Prayer	LV. 5/5	Master	
Purification	LV. 1/10	28 JP	
Vitality Prayer	LV. 1/10	28 JP	
Defense Prayer	LV. 0/10	20 JP	
Protection Prayer	LV. 0/10	20 JP	
Evasion Prayer	LV. 0/10	20 JP	
Attack Prayer	LV. 0/10	0 JP	
Magic Prayer	LV. 0/10	0 JP	
Accuracy Prayer	LV. 0/10	20 JP	

Kaguya
Priest
Lv. 5

Info

Consumed MP -
PWR -
EMT -
Range -
Area None
Type Passive Skill
Usable Equipment

97 JP

L1 R1 Change Job Move Cursor Return Confirm

BGM? No, grazie!

La colonna sonora ritengo che sia uno degli aspetti fondamentali di un videogioco, importante quasi

tanto quanto lo siano una buona giocabilità o un buon comparto grafico. L'udito è uno dei nostri sensi principali e come tale non dovrebbe essere trascurato. In questo caso la colonna sonora, è parecchio striminzita, poco ricercata e per niente curata, che non va oltre melodie orecchiabili che, alla lunga, ripetendosi, finiscono con l'annoiare.

Bello, ma non troppo!

Se dovessi valutare *God Wars* solo per alcuni aspetti, come la *Lore* o la **struttura dei suoi menù**, direi che è uno dei migliori tattici mai giocati, ma purtroppo globalmente non è così. La strada è ancora tanta da fare per poter raggiungere i livelli di titoli come *Fire Emblem: Echoes*, che pur essendo stato sviluppato e concepito per una console portatile, ha un potentissimo comparto grafico rispetto a *God Wars*, il quale invece, pur essendo stato sviluppato per **PS4** e **PSVita**, non ha sfruttato le potenzialità che avrebbero potuto offrire le 2 console di casa **Sony**, capaci di supportare ben più del lavoro di **Kudokawa Games**, che ci lascia invece fra le mani un titolo mal curato, con animazioni di combattimento penose, una pessima grafica "low poly" e una bella guarnitura di texture piatte e approssimative.

I nano-device promettono prestazioni ultra veloci per le console

Un team internazionale di scienziati guidato dall'ANU (**Australian National University**) ha progettato un nuovo **nano-device** che promette un **rendering ultra veloce** della grafica sulle **console**.

Il ricercatore senior del **Nonlinear Physics Centre** dell'**ANU Research School of Physics and Engineering**, **Dragomir Neshev**, ha dichiarato che l'invenzione - una **piccola antenna** che è **100 volte più sottile di un capello umano** - potrebbe anche aiutare i computer utilizzati per creare animazioni e effetti speciali:

«Uno dei grossi problemi che incontrano i giocatori durante le sessioni di gioco sono i **cali di framerate**, che il nostro **nano device** potrebbe migliorare notevolmente accelerando lo scambio di dati tra i multi processori nella console» afferma Neshev, che prosegue

«La velocità di questo tipo di trasferimento di dati è attualmente **limitata** dalla velocità degli elettroni lungo i cavi di rame che collegano i processori nelle console di gioco.

La nostra invenzione può essere utilizzata per collegare questi processori con **cavi ottici** che trasmetteranno i dati tra i processori **migliaia di volte più veloci** dei cavi metallici, consentendo un **rendering veloce** e un **calcolo parallelo su larga scala** necessari per una buona esperienza di gioco.»

L'ANU ha collaborato con **Friedrich-Schiller-Universität Jena**, il **Leibniz Institute of Photonic**

Technology e la **Technische Universität Darmstadt** in Germania.

Il professor Neshev ha affermato che i ricercatori hanno utilizzato l'antenna a nano scala per trasmettere e indirizzare i segnali di telecomunicazione dall'aria in diverse direzioni in un filo ottico per la prima volta.

«Siamo i primi a realizzare una piccola **nano antenna ottica** con la capacità di ordinare e percorrere segnali di telecomunicazione **a bitrate ultra veloci**.

Siamo stati inoltre in grado di **ridurre** i componenti ottici per colmare la differenza di dimensioni con le parti elettroniche sempre più piccole»

L'invenzione ha impiegato **due anni** per avere questi risultati, ed è stata sostenuta dall'**ARC** attraverso il **CUDOS, Centre of Excellence** e l'**Australian National Fabrication Facility**.

La ricerca è stata pubblicata su **Science Advances**.