

Tim Sweeney a favore del cross-platform tra console e PC

Il trambusto generato dalla posizione presa da **Sony** riguardo il cross-platform su **Minecraft** (il colosso giapponese ha negato la possibilità ai giocatori su **Playstation** di giocare insieme a quelli su **Xbox** o **PC**) sta indignando parecchie personalità del mondo videoludico.

Di recente, Tim Sweeney di **Epic Games** si è congratulato su Twitter con **Psyonix Studios** e con **Nintendo** elogiando il fatto che **Rocket league** godrà del cross-platform:

Excellent news from [@PsyonixStudios](#) and Nintendo! All platforms should embrace cross-play; it benefits everyone. <https://t.co/Dfmi7WYHgd>

— Tim Sweeney (@TimSweeneyEpic) [21 giugno 2017](#)

Dirt 4

Trascorsi 6 anni dal predecessore **Dirt 3**, e quasi 2 anni da **Dirt Rally**, **Codemaster** torna alla ribalta facendo mostra della comprovata esperienza nel campo e proponendo **Dirt 4**, un titolo che sembra puntar dritto al trono come miglior simulatore di rally sul mercato. Gli anni di stop molto probabilmente hanno giovato alla struttura del gioco, che adesso pare più solida e strutturata, rendendo **Dirt 4** molto più fruibile anche agli amanti della guida simulativa, come la maggior parte degli ultimi racing game. Il gioco sembra esser stato progettato per dare il massimo utilizzando **volante e pedaliera**, possibilmente anche con un **pedale frizione**, vista la presenza in-game di alcune funzioni specifiche come lo stacco frizione per una partenza perfetta.

Mangiare la polvere

Gli sviluppatori non sembrano essersi risparmiati nei dettagli: il comparto grafico di **Dirt 4** gode, infatti, di ottimi modelli poligonali, texture di alta qualità e shader che rendono incredibilmente realistica ogni superficie. Gli effetti particellari (come fumo, acqua, polvere, ghiaia, terra, neve...) la fanno da padrone, donandoci un'ottima esperienza visiva, e tutto ciò si nota ancor di più nei replay, nei quali, senza dover stare attenti alla gara, possiamo apprezzare l'intero **environment**.

Simulazione per passione

Alcune delle nuove peculiarità di **Dirt 4** rendono il gioco molto più avvincente e simulativo del precedente capitolo:

- **Danni:** adesso molto più caratterizzati (incideranno sensibilmente sull'esperienza di guida).
- **Foratura gomme "dinamica":** una volta forata la gomma sarà la nostra abilità alla guida a far sì che non esploda il copertone, lasciandoci poi con il cerchio scoperto.
- **Riparazioni:** avverranno a ogni intermezzo tra una gara e l'altra, grazie agli ingegneri della squadra che potranno essere più o meno capaci nel risolvere i problemi.
- **Condizioni climatiche variabili:** a volte ci renderanno difficile abituarci al fondo dei tracciati.
- **Commissari di gara:** si dovrà interagire con loro a ogni finale di tappa.
- **Partenza con stacco:** usufruendo della frizione di una pedaliera, si potranno effettuare partenze brucianti al centesimo di secondo.
- **Regolazione assetto:** decine e decine di impostazioni - anche abbastanza complesse - per creare il vostro preset ideale per ogni tipo di gara.

Inutile sottolineare che per godere a pieno del gioco, è consigliabile escludere gli aiuti alla guida e impostare la modalità simulativa.

Sarà necessario capire sin da subito se si preferiscono le auto **4WD** (a trazione integrale) o le **2WD**, anche se è consigliabile avere dimestichezza con entrambe, visto che offrono due esperienze di guida totalmente diverse.

Inizialmente verrà un po' dura abituarci al controllo dell'automobile ma, grazie ai primi tracciati (composti per lo più da curve larghe) e alla **Dirt Academy** (che ci impartirà le prime lezioni di guida sportiva), affonderemo già le basi della nostra carriera in **Dirt 4**.

È interessante e altrettanto innovativa la parte manageriale del gioco: potremo sin da subito fondare il nostro "**team corse**", impostando nome, colori e livrea personalizzata, tra le poche - purtroppo - disponibili. Da qui in poi potremo iniziare a creare la nostra squadra: ci serviremo di diverse figure, tra cui ingegnere capo, ingegneri e PR che ci procacceranno sponsor e nuovi contatti per lo staff; più alto sarà il rango del nostro staff, più alti saranno i costi per mantenerlo, ma anche i benefit che avremo saranno direttamente proporzionali. Sviluppare una base operativa ci darà accesso anche ai nuclei di ricerca, che provvederanno a fornirci nuovi componenti sempre più performanti.

Rumoroso è bello

Non è da meno il **comparto audio** del gioco: non c'è nulla di più bello che ascoltare, a volume sostenuto, degli effetti sonori ben riprodotti: rombi da paura, con motori aspirati che urlano o turbinati che sibilano, accompagnati da tutti i vari scoppi delle valvole a farfalla (tipico delle auto da rally), ghiaia che sdrucchiola sotto i copertoni, asfalto che stride a ogni derapata e tanto altro (chiunque abbia mai visto una vera corsa di rally sa di cosa sto parlando).

Una campionato tira l'altro

Dirt 4 offre uno svariato numero di contenuti che lo rendono alquanto longevo. Escludendo le modalità "multiplayer" e "gioco libero", finì a se stesse, ci rimangono a disposizione:

- **Carriera:** la principale, nella quale affronteremo moltissimi campionati con ognuna delle 4 diverse discipline:
 - Rally
 - Land Rush
 - Rally Cross
 - Historic Rally
- **Competizione:** tramite la quale avremo accesso a eventi giornalieri, settimanali o mensili sempre diversi.
- **Dirt Academy:** qui potremo imparare le nozioni di guida.
- **Asso del volante:** per superare le sfide "prova a cronometro" e "autoscontro".

Il punto della situazione

Insomma **Dirt 4** ci terrà impegnati sicuramente per parecchie ore, senza lesinare divertimento e frustrazione in egual misura. Vi capiterà sicuramente di esplodere in qualche esultanza completando una gara senza commettere errori, facendo un tornante perfetto o una frenata a pendolo, sono momenti che vi faranno essere fieri di voi stessi: godetevi fino in fondo.

[Shawn Layden: PlayStation 5 sarà una vera next-gen](#)

Durante l'**E3** di quest'anno il mercato delle console è stato scosso dalla presentazione della nuova console Microsoft: **Xbox One X**.

La nuova console è un concentrato di potenza, infatti riesce a far girare titoli in **4K** a **60FPS**. Ma **Sony**, dopo la mossa di **Microsoft**, non starà con le mani in mano, e prima o poi dovrà presentare una console che possa veramente competere, sul piano dell'hardware, con il top di gamma della casa di Redmond.

Il sito tedesco Golem.de ha intervistato **Shawn Layden**, presidente del CEO di Sony, il quale, alla domanda se ci sarà un gioco che girerà solo su **PS4 Pro** e non sulla **PS4** standard, **Layden** risponde: «Non accadrà mai: Playstation 4 Pro offre solamente alcuni vantaggi, quali risoluzioni **4K** e **HMD** (**Head-Mounted Display**, compatibilità con VR) per i giocatori che possono utilizzarla e vogliono utilizzarla. Inoltre un frame rate più stabile e un ingente spazio su disco. Ma chi ha una PS4 standard, non ha svantaggi reali. Ognuno dei nostri giochi continuerà a girare su PS4 e forse un po' meglio sulla Pro».

E, inoltre, **Layden** ha dichiarato che **PlayStation 5** sarà una console true next-gen, non come **PS4 Pro**, ma una console nuova, potente e con nuove tecnologie. Vedremo **AMD**, **Vega** e **Ryzen** sulla

nuova **PlayStation 5**? Di certo questo sembra significare che i giochi della prossima console di casa **Sony** non saranno compatibili con le attuali **PS4** e **PS4 Pro**, segnando un'ulteriore frattura con il cammino intrapreso da Microsoft, che ha invece optato per un passo in continuità con l'attuale sistema Xbox One, nella quale i titoli pensati per la console più recente non escludono comunque la precedente (come era già stato fatto da Sony con PS4 Pro).

L'idea di Sony potrebbe essere quella di lanciare sul mercato una nuova console prima del 2019.

[The Evil Within 2: nuove indiscrezioni](#)

The Evil Within 2, il nuovo progetto di **Bethesda**, secondo alcune indiscrezioni non sarà diretto da **Shinji Mikami**, che avrà solo la veste di produttore in questo sequel presentato All'E3 2017. Al suo posto troveremo **John Johanas**, che ha diretto i due DLC del gioco (*The Assignment* e *The Consequence*), e che, pur con un ruolo minore, ha lavorato nel primo capitolo di *The Evil Within*.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLnNvbSUyRmVtYmVkJTJGcjhyUGpfaHfd2clMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=

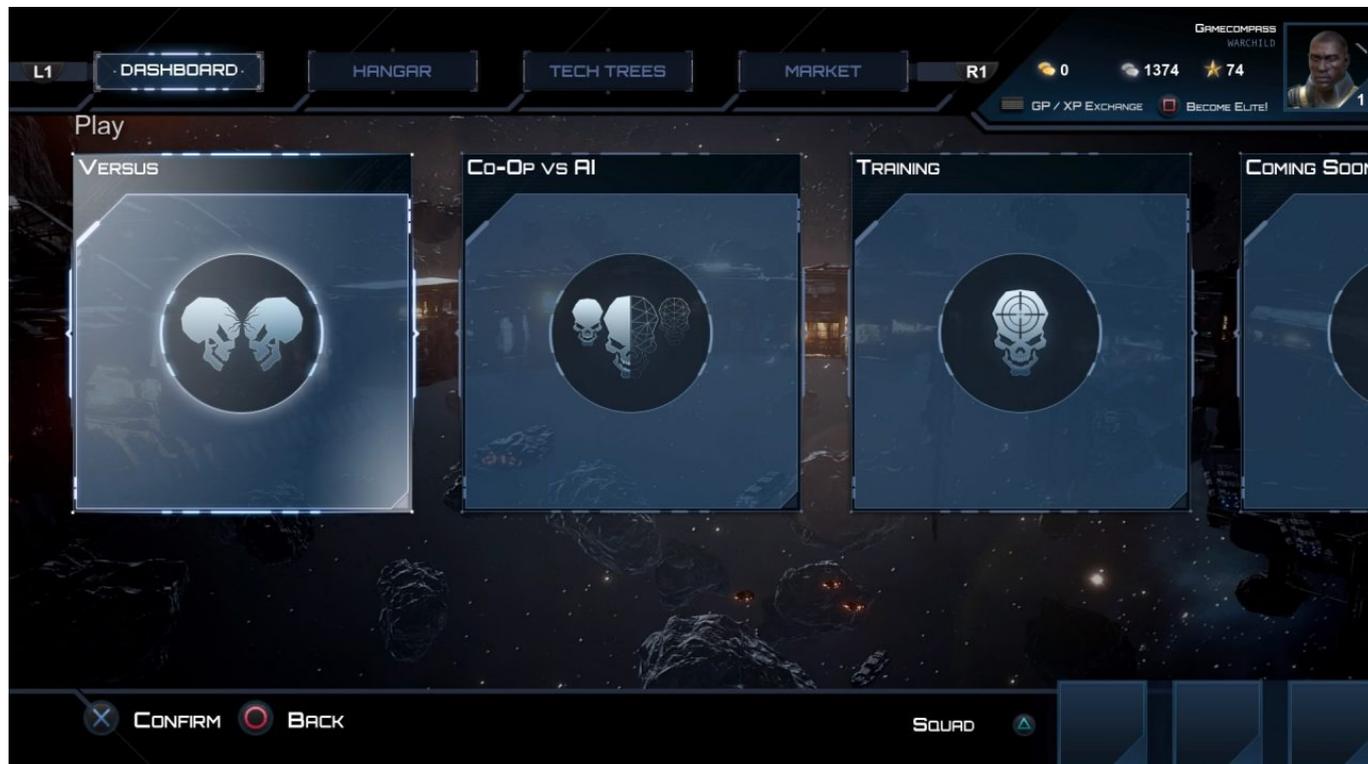
[Dreadnought - Closed Beta](#)

Dopo la Beta dello scorso anno su PC, **Dreadnought** approda sulla console ammiraglia Sony sulla quale abbiamo avuto la possibilità di provare la closed beta.

Dreadnought è uno shooter sviluppato da **Yager Development** e **Six Foot**, e pubblicato da **Grey Box Games**, che ci permette di metterci al comando di enormi navi spaziali da guerra con la possibilità di potenziarle e personalizzarle; il sistema solare sarà il nostro campo da battaglia, con il suo marasma di asteroidi, pianeti e paesaggi ampi, freddi e oscuri. Il **gameplay** si basa molto sulla strategia e sulla collaborazione tra i vari componenti della squadra: è possibile scegliere vari tipi di **navi d'attacco**, dalle più lente, dotate di artiglieria pesante, alle più veloci, equipaggiate di cannone dai colpi potenti, fino a quelle capaci di rendersi invisibili e quindi di permettere una modalità di gioco stealth; in parallelo, avremo a disposizione anche navi da supporto in grado di riparare i danni subiti delle altre navi amiche.

Le navi in gioco sono **55**, tutte personalizzabili, mentre i **3 alberi produttore** (**Arms Jupiter**, **Akula Vektor** e **Oberon**) contengono dalle 17 alle 20 navi ciascuno; tra queste ci sono anche le "Navi **Eroe**", navi leggendarie dal design unico che danno accesso ad armi avanzate. Ogni nave appartiene a un livello specifico (da I a V) e, per ottenere l'accesso alle navi di livello superiore, bisogna sbloccarle attraverso i tre alberi del produttore. Ogni nave ha anche un proprio **albero della tecnologia** in cui è possibile ricercare e acquisire armi e moduli. Durante gli scontri si potrà scegliere, grazie al touch pad, se giocare d'****attacco**** e conferire alla propria nave un **boost** che le

permetterà di spostarsi più velocemente e far sì che le armi facciano più danno, o se giocare maggiormente in **difesa** e proteggersi, creando uno scudo, dai colpi dei nemici. Grazie a tutte queste meccaniche, **Dreadnought** pone le fondamenta del suo gameplay sulla comunicazione con i compagni di squadra, al fine di escogitare strategie e attacchi a sorpresa che possono portare il proprio team alla vittoria.



Durante la beta per **PlayStation 4** le modalità di gioco presenti sono:

1. **Versus**, che comprende **Team Deathmatch**, comune deathmatch a squadre da 5 giocatori;
2. **Team Elimination**, una modalità a eliminazione nella quale i giocatori avranno il compito di eliminare le flotte avversarie per vincere il turno, con l'obiettivo di imporsi per 3 volte e ottenere la vittoria dell'intera partita;
3. **Coop vs. IA**, che comprende solamente la modalità Havoc, modalità in cui un gruppo di due giocatori dovrà scontrarsi contro flotte infinite di navi comandate dall'IA, con l'obiettivo di resistere il più a lungo possibile.

Il gioco è molto impegnativo, ma allo stesso tempo divertente e appagante: riuscire a sconfiggere una corazzata o a sgominare la flotta avversaria entusiasma non poco, e il gioco guadagna tantissimo se giocato con un gruppo di amici.

Dopo ogni partita, si guadagnano **XP** e **crediti**, i primi spendibili per sbloccare armi e moduli dall'albero tecnologico di ogni nave, mentre i secondi (che sono sostanzialmente una forma di valuta), si possono acquistare oggetti per l'estetica della nave, per le Navi Eroe e per altri oggetti che possono dare alcuni vantaggi.

[Hitman: rimosso il sistema di sicurezza Denuvo](#)

IO Interactive ha definitivamente rimosso il sistema di sicurezza Denuvo per la versione PC di **Hitman**. È stata rilasciata una nuova patch per PC dove, oltre alle modifiche all'interfaccia e ai vari livelli, viene rimosso definitivamente il DRM.

Inoltre ricordiamo che da ieri è gratuito il primo episodio di **Hitman**, scaricabile da Pc, Xbox One e PlayStation 4



[La saga di Horizon: Zero Dawn avrà un sequel](#)

Durante [un'intervista rilasciata al Telegraph](#), il Presidente e CEO di Sony Interactive Entertainment America, **Shawn Layden**, ha tracciato un personale resoconto dell'E3, parlato di **Death Stranding**, affermando di averlo già provato in anteprima, e di tanto altro riguardo il futuro del console gaming e di Playstation. In particolare, a spiccare è stata la seguente affermazione:

*«The reception for the game has been fantastic. [Guerrilla Games head honcho] **Herman Hulst***

has got a very keen mind on where he wants to take Horizon and what the roadmap is - and that roadmap is expressed in multiple years. I think we'll be in the Horizon business for a long time.»

Traduzione:

*«L'accoglienza nei confronti del gioco è stata fantastica. **Herman Hulst** ha bene in mente dove vuole condurre Horizon e quale sia il tracciato, e questo sentiero comprende molti anni a venire. Penso che investiremo in Horizon a lungo»*

Risulta chiaro come Sony abbia intenzione di mantenere vivo il brand e di non fermarsi al DLC di *Horizon: Zero Dawn* recentemente annunciato, *The Frozen Wilds*. Una buona notizia per tutti i fan di Aloy.

[Shadow of the Tomb Raider: Lara torna a far parlare di sè](#)

Nei mesi passati abbiamo sentito vociferare di possibili leak e notizie non molto fondate. Ma oggi abbiamo qualcosa di ufficiale tra le mani. L'agenzia di marketing Takeoff USA ha pubblicato in queste ultime ore un'immagine che ritrae degli artwork con annesse varianti del logo del gioco in questione: **Shadow of The Tomb Raider**.



Di Lara all'E3 neanche l'ombra, ma questo lo sapevamo già grazie alle dichiarazioni rilasciate dalla

Senior Community Manager del franchise **Maegan Marie** che ha rassicurato comunque i fan dicendo di star preparando una grossa sorpresa per loro. Ancora è incerto se **Square Enix** sarà affiancata dai ragazzi di **Eidos Montreal** oppure se la palla rimarrà nelle mani della **Crystal Dynamics**, anche se entrambe in ogni caso risulterebbero essere impegnate con il nuovo gioco degli Avenger.

Ad ogni modo sappiamo per certo che non vedremo alcun **Tomb Raider** prima del 2018. Anno in cui uscirà anche il nuovo lungometraggio che vedrà l'attrice **Alicia Vikander**, vestire i panni di **Lara Croft**. L'uscita del film è prevista per il 16 Marzo.



Che possano quindi presentare il gioco in concomitanza con l'uscita del film?

[La realtà virtuale arriva su Skyrim](#)

In quest'ultimo **E3**, durante la conferenza Playstation, è stato presentato **Skyrim VR**: attualmente esclusiva del visore Sony, ha lasciato a bocca aperta i numerosissimi amanti della saga **The Elder Scrolls**.



Il nuovo pacchetto di ***The Elder Scrolls V: Skyrim VR*** sarà inclusivo di tutti i **DLC** usciti finora anche se, con grande delusione di chi ha già acquistato la copia classica, il prodotto verrà venduto separatamente con un pre-ordine di 60 dollari.

Sarà giocabile sia con il **DualShock4** che con il **PlayStation Move**, non si sa ancora se il gioco rimarrà un esclusiva **PlayStation** ma ci aspettiamo di vedere un'agguerrita corsa all'oro da parte dei visori competitori.

La data di uscita è stata annunciata per **novembre 2017**.

Qui il trailer:

[Speciale E3 - Annunciato un titolo PSVR: Moss](#)

Sony, durante la sua conferenza ha annunciato una nuova **IP** per il suo **VR**, il gioco in questione è *Moss*, un action-adventure puzzle game single player, il cui protagonista sarà un topo che esplora grotte, foreste e rovine piene di reperti antichi e creature misteriose. Il titolo uscirà durante le prossime vacanze natalizie per **PS VR**.