

Capcom rilascerà due titoli tripla A entro il 31 marzo 2019

Capcom ha annunciato che rilascerà due titoli AAA, in aggiunta ad altri entro il 31 marzo 2019, come riportato nell'ultima presentazione dei [propri risultati finanziari](#).

Non si sa ancora quali siano: potremmo sperare si tratti del tanto atteso *Deep Down*, oppure un titolo assente da lunga data come *Onimusha*. La risposta arriverà probabilmente all'E3 2018 che si terrà dal 12 al 14 giugno a Los Angeles.

Inoltre le vendite di *Monster Hunter: World* sono arrivate a quota 8 milioni in data 16 aprile, davvero un [ottimo risultato](#) per Capcom.

Far Cry 5 - La Storia del Grande Pdor, Figlio di Kmer

Il franchise *Far Cry* ha da sempre avuto un buon successo, sin dai tempi in cui **Crytek** e il suo **CryEngine** fecero sfoggio della potenza tecnica senza compromessi. Dopo un secondo capitolo e un lungometraggio alquanto discutibile, la serie ha conosciuto una lunga pausa sino al 2012, quando *Far Cry 3* stravolse i **sandbox** portando enorme varietà d'azione e personaggi del calibro di **Vaas Montenegro** alla ribalta. Il quarto capitolo ha seguito la strada intrapresa, migliorando alcuni aspetti, e rendendosi in tutto e per tutto una semplice evoluzione di quanto visto in precedenza, mentre *Primal* è stato in grado di portarci nella preistoria e, nonostante alcuni evidenti difetti, ad apportare qualcosa di nuovo nel panorama videoludico.

Far Cry 5 non si allontana dal sentiero tracciato dai capitoli principali, replicando, ma in maniera ancor più esagerata, tutto il meglio della serie. Cominciano però a delinarsi gli stessi segnali che hanno poi portato alla pausa già di un franchise Ubisoft: *Assassin's Creed*, e a *Far Cry* potrebbe toccare lo stesso turnover.

Justice League

Approcciarsi alle vicende narrate in *Far Cry 5* non è così semplice: l'impianto narrativo vede le sue radici nella fittizia **Hope County**, piccola cittadina del Montana, sotto il controllo della famiglia **Seed** e il loro **Eden's Gate**, una setta religiosa militarizzata, che "veglia" sui suoi credenti per salvarli dalla fine del mondo. Quel che contraddistingue questo capitolo è la totale serietà con cui sono raccontate e sviluppate le varie storie, il cui fulcro, **Joseph Seed**, Padre e guida del proprio "popolo", risulta essere molto diverso da **Vaas Montenegro** e **Pagan Min**. La sua sana e controllata follia e la sua pacatezza, sia nelle parole che nei modi, rendono il suo personaggio quasi divino e a

tratti magnetico.

Tutt'altro discorso riguarda i tre fratelli **John, Jacob e Faith**, ognuno con una propria precisa caratterizzazione e idee, tutte racchiuse nella cieca fede verso il culto. La forza di *Far Cry 5* sta tutta qui, in un poker di personaggi ben scritti e che giocano un ruolo fondamentale all'interno di Hope County; la loro presenza è tangibile in ogni strada, accampamento e "nell'aria", confermando ancora una volta la capacità di Ubisoft di creare personaggi memorabili.

Tutto ciò si contrappone però a un contesto molto caciarone e un set di compagni di viaggio molto sopra le righe. Proprio come il film del duo Snyder/Whedon, *Far Cry 5* è un titolo schizofrenico, che alterna la massima serietà e una cupezza a tratti tragica, alla leggerezza disarmante che caratterizza la sua narrazione per la maggior parte del tempo. Manca appunto quell'amalgama perfetta presente nel terzo e quarto capitolo e, nonostante ci si trovi davanti a personaggi migliori, una storia più matura e ricca di colpi di scena, tra cucinare testicoli di toro e dar fuoco a edeniti sulle note di **Burn Baby Burn**, finisce per perdere efficacia. Un'ulteriore botta alla credibilità del titolo è data dall'isolamento forzato della cittadina nel bel mezzo degli Stati Uniti dei nostri giorni: per quanto si sia cercato di spiegarne i motivi, non risulta comunque sufficientemente credibile che al paese più potente al mondo, in un'era di telecamere, internet e satelliti in ogni dove, possa sfuggire una setta violenta, autrice di atti ai limiti del crimine contro l'umanità. Certo, l'ispirazione è chiara: il **Tempio del Popolo** era una setta realmente esistita a Jonestown, fondata e guidata da **Jim Jones** che indusse **909 credenti a suicidarsi con il cianuro**, dopo l'omicidio di cinque persone, tra cui un deputato del Congresso degli Stati Uniti e l'imminente intervento dell'esercito.

Se già negli anni '70 tutto questo era difficile da nascondere, figuriamoci alle soglie degli anni '20 del XXI secolo.

A completare l'offerta ci pensano il **multiplayer** e soprattutto la **Modalità Arcade**, dove è presente anche un editor di mappe in cui è possibile utilizzare asset provenienti dagli ultimi successi di casa Ubisoft. Si possono selezionare classi predefinite ed essere catapultati in tantissime aree, sia per sessioni cooperative che competitive. Un'ottima aggiunta in grado di prolungare di molto la longevità del titolo.



La definizione di follia

Il feeling è sempre lo stesso: come detto poc'anzi non sono presenti particolari innovazioni e tutta la libertà che ha caratterizzato i precedenti capitoli è ancor più presente in **Far Cry 5**. La mappa di gioco è enorme, suddivisa in tre zone principali, ognuna controllata da uno dei fratelli Seed. Ogni zona è ampiamente caratterizzata ma ogni elemento di gameplay è riscontrabile un po' dappertutto. Colpisce sin da subito la totale assenza delle classiche scalate delle torri radio per liberare sezioni della mappa, in favore di un'esplorazione più terragna e in fin dei conti piacevole. Tutto l'ambiente di gioco è costellato di piccole missioni secondarie, nuovi personaggi con cui interagire, luoghi segreti e tanto altro, fornendo un pacchetto ludico capace di intrattenere ben al di là della progressione principale.

Una delle più grandi novità riguarda il **reclutamento di mercenari** (classici NPC o personaggi originali) con determinate peculiarità caratteriali e di gameplay; potremmo assoldarli - una volta reclutati attraverso apposite missioni - due per volta, fornendo un supporto fondamentale in certi casi: alcuni arriveranno su un aereo o un elicottero da combattimento, altri saranno più improntati allo stealth, mentre altri ancora adorano farsi sentire fino ai confini della mappa. Questo sistema porta molta varietà d'approccio durante le missioni o durante i classici scontri per la conquista degli avamposti o in campo aperto, **permettendo di gestire la posizione e quando aprire il fuoco**. Purtroppo molte volte l'intelligenza artificiale non aiuta, rendendo le situazioni difficili più di quanto dovrebbero essere. Ogni AI avrà la propria specifica arma mentre noi, fortunatamente, potremo contare su un buon arsenale, anche se non estremamente vario: pistole, mitra, fucili e armi per così dire "esotiche", sono personalizzabili sia nell'estetica che nella costruzione, aggiungendo mirini avanzati o caricatori più capienti. Visto l'andazzo del titolo, una maggiore personalizzazione degli strumenti di morte di certo non avrebbe guastato, aumentando ulteriormente il senso di possesso della propria arma. Stesso discorso vale anche per i mezzi di trasporto, molto vari ma "costretti a rimanere se stessi" per tutta la durata del gioco.

Sparisce anche il crafting in favore dei potenziamenti (**Tratti**) che potremmo accumulare aumentando la nostra esperienza: l'albero delle abilità dunque non conterrà solo il miglioramento delle "doti" del nostro protagonista ma permetterà lo sblocco di alcune feature come la tuta alare o la capienza delle munizioni, un tempo possibile solo con la costruzione di una borsa più grande. Questo ha permesso uno snellimento delle meccaniche, abbracciando ancor di più la natura arcade del titolo.

Anche i mezzi con cui ci muoveremo per le strade di Hope County risultano abbastanza semplici da guidare, soprattutto barche e veicoli. Ognuno di essi però possiede delle piccole differenze: l'intento di diversificare il comportamento delle vetture è ampiamente visibile ma tutto questo sparisce, di fronte al caos che si genera nella tumultuosa cittadina americana.



Anche il **gunplay** rimane ancorato ai suoi classici stilemi, dove tutto tende alla facilità d'uso. Ogni arma è però ben caratterizzata e non fatterete a trovare la vostra preferita. Potremmo portarne **quattro**, una volta attivati i potenziamenti necessari e questo, assieme al resto dell'arsenale fatto di granate, C4, esche per animali e chi più ne ha più ne metta, favorisce la massima libertà d'approccio; possiamo essere **furtivi come un ninja**, disattivando tutti gli allarmi e attaccare come un'ombra i nemici; possiamo **bombardare e mitragliare dal cielo** a bordo di elicotteri e aerei oppure, per i più smaliziati, l'**approccio alla Rambo**, con mitragliatrice pesante e lanciagranate.

Ognuno di questi approcci è estremamente appagante e spinge il giocatore a ingegnarsi per trovare nuovi modi di affrontare il pericolo. *Far Cry 5* diverte, nonostante il forte senso di déjà vu, ma non si tratta comunque di un gioco semplice: trovarsi a corto di munizioni può accadere spesso e i nemici, benché non brillino di Q.I. digitale, sono numerosi e discretamente vari.

Cartoline interattive

L'evoluzione del **Dunia Engine** sembra aver raggiunto il suo apice. Gli splendidi paesaggi del Montana restituiscono meraviglia, quasi da indurre a fermarsi per ammirare i panorami. Ogni regione di Hope County è ben caratterizzata dal punto di vista delle ambientazioni, passando da praterie sconfinite a boschi nei quali perdersi, alte vette da scalare e fiumi da navigare. Insomma, il mix perfetto per una vacanza reale nelle **wilderness areas** statunitensi.

Tutto ciò fortunatamente è anche ben ottimizzato e senza problemi evidenti, dove l'utilizzo dei vari filtri regalano un'esperienza pulita e priva di cali di frame che possono compromettere la giocabilità, tralasciando un po' di pop-up, soprattutto quando ci si ritrova in aria e qualche glitch qua e là. A colpire è l'**impianto luci**, in grado di rendere la cittadina quasi un paradiso, evocativo e idilliaco,

visibile soprattutto in zone specifiche della mappa. La varietà di ambientazioni non combacia però con la varietà di flora e fauna, dove si è fatto davvero poco: nonostante l'enorme mappa a disposizione saranno pochi gli animali che incontreremo e le cui specie si contano su due mani scarse.

Il **comparto audio** si fregia dei migliori doppiatori, non solo per i protagonisti ma anche per i comprimari, restituendo credibili e freddi nella loro follia nel caso dei *villain* o del tutto fuori di testa per i nostri compagni. Peccato solo per la ripetitività dei dialoghi - quasi ossessivi - tra i membri della nostra crew e soprattutto l'interruzione delle conversazioni (che riguardano anche l'accesso a nuove missioni) nel caso in cui qualche nemico si trovi a moderata distanza senza rappresentare una minaccia. Un po' di cura in più da questo punto di vista non avrebbe di certo guastato.

Per finire le musiche, perfette per accompagnare l'azione sia quelle create ad hoc per il titolo che quelle su licenza. Incredibilmente molto belle anche quelle Edeniti, nella loro versione di *Radio Maria*.



In conclusione

Far Cry 5 è la somma di tutto il meglio proposto dal 2012 a oggi nel franchise. Forse rappresenta anche l'ultima evoluzione possibile: sì, ci si diverte, intrattiene come pochi, portando su schermo personaggi assolutamente memorabili, ma è anche vero che molto sa di già visto e a tratti si percepisce una mancanza di idee o la voglia di andare sul sicuro. Ben vengano in questo caso i **Blood Dragon** e i **Primal**, così diversi eppure capaci di portare una ventata di aria nuova a una formula collaudata ma che rischia di fare la fine di un'altra setta, quella degli assassini.

Processore: Intel Core I7 4930K
Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB
Scheda Madre: MSi X79A
RAM: Corsair Vengeance 16GB
Sistema Operativo: Windows 10.

[NieR Automata in arrivo su Xbox One?](#)

Secondo vari rumor anonimi vicini al sito [Jeuxvideo](#), pare che **NieR Automata** possa arrivare anche su **Xbox One**. L'RPG di **Platinum Games**, sviluppato dall'eccentrico **Yoko Taro**, è uscito lo scorso anno per **PC** e **Playstation 4**, ottenendo un successo sia di vendite che di critica.

Considerando che non esiste un accordo di esclusività tra **Sony** e **Square Enix**, publisher del titolo, e che il sito francese in passato abbia beccato alcuni giochi in arrivo sulla console di casa **Microsoft**, le voci potrebbero presto diventare realtà. Senza dimenticare che fra qualche settimana si svolgerà l'**E3 2018**, non è impossibile aspettarsi un annuncio ufficiale da parte della casa giapponese, magari direttamente dal palco del Los Angeles Convention Center.

[Cartucce speciali in edizione limitata per il 30esimo anniversario di Mega Man](#)

Capcom collaborerà con [iam8bit](#) per produrre cartucce funzionanti per **NES** e **SNES** di **Mega Man 2** e **Mega Man X** in occasione del 30esimo anniversario della saga del **Blue Bomber**; i preorder sono già aperti ma queste chicche arriveranno solamente a Settembre 2018. Le cartucce saranno prodotte in **serie limitata** e costeranno **100\$** a pezzo: **7500** cartucce di **Mega Man 2** saranno color **blu opaco** e altrettanto numero in **bianco opaco** per quanto riguarda **Mega Man X**, mentre altre **1000**, per entrambi i prodotti, saranno di un **blu semi-trasparente, fosforescente più scuro** e saranno distribuite in **maniera casuale** all'interno di scatole non numerate. Ricevere l'una o l'altra versione delle cartucce è solo questione di fortuna!

La forma della cartuccia di **Mega Man X** ci suggerisce che, forse, queste funzioneranno esclusivamente su **NES** e **SNES** americani; non ci sono informazioni riguardo alla compatibilità ma, con buona probabilità, potrebbero funzionare solamente su console d'oltreoceano.



La scatola di *Mega Man 2* ha una copertina apribile in due parti mentre quella di *Mega Man X* si apre in tre (un po' come le confezioni di alcuni LP); entrambi i prodotti includeranno un *booklet*, rispettivamente con le prefazioni del collezionista [Salvatore Pane](#) e lo youtuber [Jirard Khilil](#) (più noto come "[The Completionist](#)"), e altre "retro-sorprese" che saranno note agli acquirenti solamente una volta ricevuto il prodotto.

Questo annuncio avvia il "**Mega May**" promosso da **Capcom**, indicando che, durante questo mese, ci saranno ben altre sorprese per i fan del **Blue Bomber**, specialmente con l'E3 dietro l'angolo. Il robottino più famoso del gaming ritornerà in questo 2018 con *Mega Man 11*, un gioco inedito che uscirà più tardi per **PC**, **Playstation 4**, **Xbox One** e **Nintendo Switch**.



[Il solito “errore” ci presenta Pro Evolution Soccer 2019](#)

L'E3 2018 è ormai alle porte e cominciano a fioccare rumor, *leak* e annunci ufficiali. Ma non manca mai il classico rilascio d'informazioni per “errore”, come accaduto quest'oggi con **PlayStation Store Honk Hong** che ha svelato i primi dettagli di **Pro Evolution Soccer 2019**. Sappiamo già che **Uefa Champion's League** ed **Europa League** non faranno più parte del nuovo pacchetto di offerte, ma questo non ha fermato **Konami**, che ha cercato di mettere una pezza aggiungendo **nuove licenze** per quanto riguarda i campionati e club, più un **nuovo MyClub** e una **nuova ML Real Season**. Novità per quanto riguarda i calciatori, che avranno nuove **undici skill proprie** e nuove e dettagliate animazioni, che si sposteranno con risoluzione nativa a **4K con supporto dell'HDR**. Per quanto riguarda la probabile uscita si parla di **30 Agosto**, molto prima del previsto. Attenderemo novità a riguardo al prossimo E3 di Los Angeles.

[FONTE](#)



[Shadow of the Tomb Raider: tutti i dettagli](#)

Come annunciato un paio di settimane fa, il nuovo **Tomb Raider** è stato annunciato ufficialmente, accompagnato da un trailer – purtroppo in CGI – dove cominciare a speculare sul nuovo titolo **Eidos**

Montreal - conosciuti per il reboot di *Deus Ex* - visto che **Crystal Dynamics** è impegnata assiduamente su un altro franchise.

Il terzo capitolo *Shadow of the Tomb Raider* ci porta nella misteriosa terra dominata a suo tempo dalla **civiltà Maya**, della quale superstiti sembrano esserci ancora oggi. Scorci mozzafiato con le classiche piramidi ma anche piccole cittadine abitate, faranno da contorno alle nuove avventure di Lara Croft, arrivata a un bivio importante.

Da quel che traspare, Lara ha abbandonato la vecchia se stessa, insicura e inesperta per divenire un soldato perfetto, quasi priva di morale e rimorsi dopo aver fatto fuori un nemico. Qualcuno potrebbe pensare - anche leggendo il motto "**The end of beginning**" - che finalmente siamo giunti alla Croft che abbiamo conosciuto tanti anni fa, eppure c'è qualcosa di diverso. Queste sensazioni però, andranno approfondite sicuramente più avanti; quel che sappiamo è che l'archeologa cercherà vendetta nei confronti di **Trinity**, l'ordine che da tempo immemore, ha come obiettivo quello di governare il mondo. Ma ci sarà anche un'apocalisse Maya da scongiurare.

Shadow of the Tomb Raider sarà un'evoluzione di quanto sviluppato finora, ma l'esperienza del nuovo team porterà sostanziali novità: probabilmente verrà dato **maggior risalto alle fasi stealth**, interagendo con l'ambiente circostante così da sorprendere i nemici. Proprio l'ambiente potrà essere nostro alleato e, a quanto promesso, sarà il più ricco e interattivo della serie. Vengono introdotte anche **sezioni subacquee esplorative** che fanno *pendant* a una nuova e più complessa ricerca delle tombe Maya.

Rilasciate anche informazioni sulle edizioni che troveremo nei negozi: *Standard Edition*, *Collector's Edition*, *Croft Edition*, *Digital Croft Edition*, *Digital Deluxe Edition* e la versione *Steelbook*. Tra i contenuti speciali, per gli amanti dei collezionisti, l'immane **action figure di Lara**, un apribottiglia a forma di piccone, una torcia, colonna sonora su CD e, in game, tre nuove armi e nuovi costumi.

Insomma: *Shadow of Tomb Raider* potrebbe riservarci moltissime sorprese, a cominciare dalla narrazione che vedrà la protagonista compiere scelte "azzardate" e l'ambientazione, che potrebbe regalarci alcune delle più belle immagini di questa generazione. Attendiamo dunque il prossimo **E3** per vedere del gameplay fatto e finito.

[Extinction - Processo per Direttissima](#)

Dopo aver giocato, streamato e recensito *Attack on Titan 2*, mai ci saremmo aspettati di mettere le mani su titolo tanto simile quanto diverso e capace di farci apprezzare ancor di più quanto prodotto da **Omega Force**. *Extinction* di **Iron Galaxy**, software house specializzata in consulenza tecnica e porting, risulta essere un minestrone di elementi presenti in altre produzioni, dal già citato *Attack on Titan* a *Shadow of the Colossus*, in cui alla fine nulla sembra funzionare a dovere.

Isayama chi?

I **Ravenii**, un popolo costituito da orchi di varia natura, stanno mettendo a ferro e fuoco gli ultimi avamposti umani, ormai costretti a vivere nella paura di essere annientati definitivamente. Alcuni di questi “orchi” raggiungono dimensioni spropositate, in grado di distruggere in un sol colpo intere città. Sarà **Avil, ultima Sentinella rimasta**, a difendere quel che resta dell’umanità. Questo è in sostanza l’incipit di una trama raccontata attraverso cutscene animate con discreta qualità e alcuni dialoghi presenti soprattutto all’inizio di ogni missione. Lo spirito del mangaka di *Attack on Titan* è ampiamente visibile, ma *Extinction* non cerca nemmeno di nascondere la propria mancanza di originalità. Tutta la narrazione risulta alquanto scialba, basata su cliché dal sapore amaro, e avanza senza picchi particolari fino alla sua conclusione. Le storie di Avil, della sua compagna d’armi e del suo clan sono davvero poco approfondite, quanto basta per far proseguire le vicende, della durata di circa otto ore.

A far da contorno alla campagna principale sono presenti alcune modalità basate sullo sfruttamento delle classifiche online, costituite dal punteggio ottenuto in ogni missione: **Sfide del giorno**, **Sopravvivenza** ed **Estinzione** non sono comunque sufficienti a portare quella varietà che tanto servirebbe a questo titolo.



E quindi?

Ricordando che si tratta di un titolo dal prezzo di ben **60€**, quello che *Extinction* ha da offrire in termini di gameplay è veramente basilare. Le varie missioni, generate automaticamente la maggior

parte delle volte, utilizzano pochi *asset*, dalle quali deriva una certa ripetitività. Ogni missione presenta obiettivi secondari diversi che, una volta raggiunti, aumentano il punteggio base, premettendo quindi di acquistare i tanto agognati potenziamenti. Che poi agognati mica tanto, perché è possibile terminare la campagna con Avil fresco fresco di ritorno dalle battaglie, e questo segna uno dei tanti punti dolenti del gioco. Il gameplay risulta poco equilibrato, sia per quanto concerne la difficoltà sia per quanto riguardo i Ravenii che dovremmo affrontare: la loro particolarità sta nel possedere **set di armature uniformi o costituite da pezzi provenienti da diversi set**. Ogni armatura ha il suo punto debole ma la loro posizione e tipologia estremamente randomica rende la difficoltà di alcune missioni mal gestita, diventando troppo semplice o proibitiva in base al tipo di Ravenii apparso. Se questo elemento risulta, in fin dei conti, l'unico spunto di varietà concesso dal gioco, è anche vero che la frustrazione è sempre dietro l'angolo, con la sensazione di non aver alcun controllo su quanto stia avvenendo.

Ma come si abbattono questi giganti? Essenzialmente la procedura è comune per tutti i Ravenii: ci si dirige verso l'obiettivo, si mozza la gamba per bloccarne l'avanzata, si fa in modo che la barra di esecuzione della nostra arma si riempia, si mozza loro la testa e avanti un altro. Se nella prima ora di gioco tutto questo può risultare a tratti esaltante, ci si accorge subito che non basta trovarsi davanti una manciata di armature diverse per creare grosse difficoltà - a patto di non trovarsi nelle frustranti **Tower Defense** - e non aiutano di certo Avil e il suo risicato moveset o la gestione delle collisioni e della fisica; tutti questi elementi creano un certo disturbo, rendendo il gioco difficile per i motivi sbagliati. Poiché un Ravenii è capace di uccidervi in un sol colpo - e volendo ci sta - non sono state studiate adeguate contromisure: la schivata per esempio va bene per i più piccoli ma contro i giganti è essenzialmente inutile. Vi capiterà di morire anche senza esser toccati (e non c'entra l'onda d'urto) trasformando il gioco in un **trial & error** senza sosta.

Anche i movimenti, benché fluidi, a volte risultano problematici: siamo sì in grado di muoverci tra i tetti, scalare edifici e balzare in aria ma, anche qui, sarà il caso a decidere dove e come atterrerete. Se non volete chiamarlo "caso", potete chiamarlo "estrema imprecisione di input dei comandi".



Non vale la candela

Lo stile adottato ricorda da vicino quanto visto in **Fortnite**, con un *cel-shading* ben fatto e soprattutto molto pulito. Tutto risulta abbastanza fluido e senza problemi particolari: sicuramente la loro esperienza è stata ben sfruttata, portando un gioco senza problemi rilevanti; texture, shader e luci sono di buona qualità ma senza toccare picchi particolari; solo un po' di pop-up qua e là, ma nulla che comprometta l'esperienza di gioco.

Meno rilevante è il comparto audio che non si avvale di effetti sonori particolarmente suggestivi e il doppiaggio (inglese) solo discreto.



In conclusione

Extinction è in fin dei conti una bozza di un gioco che chissà, magari in futuro troveremo sugli scaffali. Le poche buone idee sono prese in prestito da altre produzioni, che non è un male di per sé, ma non aggiunge nulla di proprio per dare quel tocco di originalità che serve. Storia banale, gameplay abbozzato e a tratti frustrante sono avvolti da un comparto tecnico sufficiente ma che non solleva particolarmente le sorti del lavoro di Iron Galaxy.

Processore: Intel Core I7 4930K

Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB

Scheda Madre: MSi X79A

RAM: Corsair Vengeance 16GB

Sistema Operativo: Windows 10.

Che novità apporterà la nuova generazione di console?

Sono ormai giorni che non si fa altro che parlare delle possibili nuove console che probabilmente usciranno tra il **2019** e il **2020**, ma nessuno sa effettivamente quali caratteristiche avranno, che componenti monteranno, la data d'uscita e soprattutto le novità che apporteranno nel mondo del gaming.

Meno di un anno fa sono state messe in commercio le versioni 2.0 delle console di Sony e Microsoft, le corrispettive **PlayStation 4 Pro** e **Xbox One X**. Queste due console hanno fatto indubbiamente passi avanti, portando lo standard di risoluzione dal **FullHD (1920×1080)** all'**UltraHD (3840×2160)**, ma non basta. Infatti le nuove console riescono a far girare giochi abbastanza pesanti in UHD o giù di lì, ma ancora con un frame rate che fatica a superare la soglia dei 30 FPS per la maggior parte dei titoli.



La PS4 Pro al suo interno monta una **CPU AMD Jaguar** da 8 core con una frequenza di clock di 2,13 GHz, una **GPU**, che si basa su **AMD Radeon**, da 4,20 TFLOPS, e **8 GB** di **RAM DDR5**, mentre la controparte Microsoft monta componenti più performanti, come una versione della **Jaguar custom**

con una frequenza di 2,3 GHz, una **GPU**, anche questa **custom**, da ben 6 TFLOPS e **12 GB** di **RAM**. Queste specifiche hanno permesso una grande evoluzione tecnologica: infatti, Xbox One X riesce a riprodurre quasi tutti i titoli in 4K nativo raggiungendo, in alcuni casi, anche i 60 FPS, mentre PS4 Pro sfrutta la tecnologia dell'**upscaling**, che permette una miglior risoluzione rispetto ai 1080p, ma non sufficiente per arrivare ai 2160p di Xbox One X. Questo cosa significa?

Semplice, **le nuove console** che arriveranno nei prossimi anni **avranno**, ovviamente, delle **specifiche simili**, ma molto più elaborate e potenti. Questo comporterebbe un passaggio immediato dai 1080p 30 FPS ai 2160p 60 FPS, segnando un nuovo standard: quello dell'UHD.

Di recente molte testate di settore hanno cominciato a fare le loro scommesse sulle componenti che monteranno le nuove console, discutendo soprattutto dell'ipotetica **PlayStation 5**. Si pensa che la nuova console Sony vedrà la luce a partire dal 2020 - magari nel mese di novembre - e monterà la nuova tecnologia **AMD Navi**, nuova architettura **GPU**, che dovrebbe offrire a PS5 la bellezza di **11 TFLOPS**, e una **CPU Ryzen octa-core** a **7 nm**; mentre per quanto riguarda il lato dello *storage* potrebbe montare un quantitativo di **RAM** pari a **16 GB** e l'adozione della tecnologia **SSD**, consentendo una maggior velocità sia di lettura che di scrittura.

L'accoppiata di CPU e GPU permetterà sicuramente di avere delle performance migliori (si ipotizza di avere una potenza pari a **15 TFLOPS**) rispetto alla Jaguar, che ormai ha i suoi anni (circa cinque), e alle GPU custom utilizzate, consentendo una più pulita e fluida fruizione della risoluzione **UHD** con un frame rate stabile e molti più dettagli.

Mentre per ciò che riguarda il mondo Microsoft, non sono trapelati alcun tipo di rumor sulle caratteristiche future della console, che si potrebbe chiamare **Xbox Two**. Ma nelle scorse ore si è parlato di un annuncio di lavoro pubblicato dalla stessa Microsoft, che sta cercando degli ingegneri che possano lavorare allo sviluppo delle memorie **DRAM** e alla loro implementazione su un'ipotetica console.

Microsoft, come d'altronde Sony, sta già lavorando allo sviluppo della nuova console, che potrebbe avere delle caratteristiche molto simili a quelle di PlayStation 5.

Ma in tutto questo, **Nintendo cosa farà?**

Sicuramente la grande N non starà con le mani in mano e già qualche settimana fa si vociferava di una possibile nuova console: **Switch Pro**. Si tratterebbe sempre di una console ibrida, praticamente uguale a Switch, ma con alcuni aggiornamenti hardware, come il processore, che potrebbe diventare il nuovo **Tegra X2 di Nvidia**, uno schermo con una maggiore risoluzione e un maggior quantitativo di RAM. Questi upgrade potrebbero anche potenziare Switch in modalità fissa, **implementando una GPU proprio all'interno del dock di ricarica**, permettendo una migliore resa grafica e performance migliori quando sarà collegata direttamente alla TV.



Adesso però passiamo alle nuove funzionalità che **PS5** e **Xbox Two** potrebbero avere, come la **retrocompatibilità**. Questa funzione è già stata implementata da Microsoft lo scorso anno, rendendo retrocompatibile la console, consentendo agli utenti di recuperare titoli datati senza dover aspettare un **remake** o una **remastered**. **PS5** e **Xbox Two** dovrebbero adottare questa caratteristica, permettendo almeno di gustarsi giochi della console corrente senza dover per forza possederne una.

Questa novità permetterà non solo di **continuare a vendere giochi per PS4 e Xbox One** anche ai possessori della nuova console, ma anche di evitare di concentrarsi sulla produzione di **remastered e remake** che forse hanno un po' annoiato il pubblico, tornando a sfornare titoli nuovi, innovativi che possano sfruttare appieno l'hardware messo a disposizione.

Se quindi per Microsoft non è una novità, PS5 consentirà finalmente di giocare i prossimi titoli in uscita, come **Cyberpunk 2077**, **The Last of Us Parte 2** o **Death Stranding**, oltre ai tanti videogame che ci hanno accompagnato nella nostra infanzia o adolescenza.

Come farebbe PS5 a essere retrocompatibile fisicamente senza il supporto ottico? Ebbene, il disco fisico non si abbandonerà, probabilmente perché l'utenza non è ancora sufficientemente pronta per accogliere al meglio il **cloud gaming** o l'acquisto di giochi totalmente in edizione digitale o, ancora, una mera scelta di marketing.

Questo però non porterà Sony a mettere completamente da parte il **cloud gaming**, non imponendolo come standard e utilizzando anche il supporto ottico.



Passiamo però alla vera rivoluzione di questa generazione di console apportata da Sony: la **realtà virtuale**, un nuovo universo che ha preso piede grazie al **PlayStation VR**. **PS5** potrebbe essere un trampolino di lancio per la realtà virtuale, molto più di PS4, apportando delle modifiche hardware che permetteranno una migliore resa grafica e una serie di nuove tecnologie migliorate nel tempo, come un nuovo sistema di *tracking*.

E se Microsoft presentasse un proprio visore o, ancora meglio, riesca a terminare lo sviluppo di **HoloLens** per console - magari molto meno costosi - ? Staremo a vedere nelle prossime conferenze.

Alla fine della fiera, non sembra esserci un vero e proprio passo avanti rispetto alle attuali console. Probabilmente è più da considerarsi un aggiornamento delle attuali console. Ma se il prezzo di vendita resterà intorno alla fatidica cifra di **399€** sarà possibile avere un'esperienza in game stabile, fluida e soprattutto piena di dettagli, e in quel caso, l'acquisto di una console di nona generazione non sarebbe da sottovalutare.

[Suicide Guy](#)

Dopo l'uscita di videogiochi quali *Woodle Tree The Adventures* e *Woodle Tree 2*, la software house milanese, **Chubby Pixel Company**, ritorna con un nuovo titolo: **Suicide Guy**.

Si tratta di un action-puzzle game in prima persona che si propone in maniera originale, ponendosi fin dal titolo come un "**suicide simulator**".

All'interno del gioco vestiremo i panni di un uomo grassottello che, in un certo senso, poltrirà sul divano per tutta la partita. Il gioco inizia dopo che il nostro personaggio si sarà addormentato lasciando cadere una bottiglia di birra. Noi avremo l'obiettivo di svegliarlo prima che la birra cada sul pavimento e, per centrare la nostra missione, dovremo completare una serie di mini-livelli, **24 in**

tutto.



Dopo aver terminato il tutorial, ci ritroveremo all'interno di un fast food, che rappresenta l'hub di gioco, ed è lì che si svolgerà il gameplay. Saranno presenti 24 tavoli sui quali spawnerà una miniatura del livello da superare. La complessità risolutiva dei livelli aumenterà gradualmente, ognuno è ben strutturato, con un level design di rango e alcuni di essi fanno riferimento a titoli famosissimi, come *Jurassic Park*, *Mario Bros*, *Portal* e altri ancora. Ogni livello ha anche un **obiettivo secondario**, quello di trovare una **statua d'argento raffigurante il nostro avatar**, mentre l'obiettivo primario sarà quello di uccidere il nostro personaggio.



Il **gameplay** proposto dalla software house italiana è basilare ma efficace, gli enigmi non risultano molto impegnativi, permettendo di superare i livelli in circa quattro ore. **Suicide guy** è un buon campo per i cacciatori di trofei, alcuni anche fin troppo semplici (per ottenerne uno ci basterà mangiare delle ciambelle), ma presenta un buon level design che tiene lontana la noia.

Il titolo presenta una **grafica abbastanza semplice**, con modelli non sono molto elaborati ma gradevoli; sfortunatamente alcune parti dell'ambientazioni risultano monche, anche se in piccolissimi punti, ma per fortuna piacevoli, grazie anche a un art-style cartonesco ben curato. L'**audio** è molto orecchiabile e originale, e la possibilità di poterlo disattivare tramite una radio presente in ogni livello è una trovata a dir poco meravigliosa.

Un neo sicuramente rilevabile sono i non pochi glitch che ricorrono nel titolo e vari cali di framerate su PS4, ma per fortuna non intaccano in maniera rilevante la godibilità del gioco.

Tirando le somme, il titolo presenta pregi e difetti, ma il team di sviluppo ha certamente fatto un buon lavoro, rendendo *Suicide Guy* un buon indie proposto a un prezzo di lancio più che congruo (8 € su console, 5 € su Steam) che riesce a tener lontano il giocatore dalla monotonia con alcune ore di divertimento.

[Il cross-play interessa veramente ai videogiocatori?](#)

Secondo quanto riportato da [Gamesindustry.biz](#), il **cross-play**, potrebbe non essere così importante per i giocatori come molti nel settore credono. Ad avvalorare questa ipotesi, sono i dati raccolti dal sondaggio effettuato nel **quarto trimestre** del **2017** da **GameTrack**, che mostra una generale indifferenza a interazioni tra le varie console.

I rumor che vedrebbero **PlayStation, Xbox e PC** permettere agli utenti di “giocare sulla stessa spiaggia, partendo da oceani diversi” sono stati molteplici negli ultimi 12 mesi: Microsoft, come sappiamo, ha fatto del **cross-play tra console e PC una delle caratteristiche fondamentali** nella sua strategia aziendale, mentre Sony, al contrario, è stata più volte ampiamente criticata per la sua apparente riluttanza a consentire un eventuale “condivisione” tra i consumatori **PlayStation** e quelli **Xbox**.

Tuttavia, all’interno del sondaggio, **il 58% degli intervistati ha ammesso di essere totalmente indifferenti a tale questione**. Essendo una percentuale così elevata possono entrare in scena anche altri fattori, come la reale conoscenza del cross-play ed eventuali implicazioni derivanti, oppure una certa soddisfazione nell’attuale modus operandi dell’attuale sistema - che non è da considerare per forza “malvagio”-.

Minecraft, Rocket League, Ark: Survival Evolved e Fortnite, tra gli altri, sono stati al centro di un lungo dibattito proprio riguardo il cross-play nell’ultimo anno e spesso, a causa della netta mancanza di interesse da parte di **Sony** nel permettere ai suoi utenti di condividere l’esperienza anche con i giocatori di **Microsoft**.

A quanto pare inoltre, il cross-play non è nella maniera più assoluta un fattore decisivo per il quale i giocatori possano essere più propensi o meno all’acquisto di una console: solo una piccolissima percentuale (**13%**) **ha dichiarato di potersi lasciar influenzare da questo fattore durante l’acquisto**.

Allo stesso modo, **sempre e solo il 13% del campione** è d’accordo che, avendo la possibilità di giocare in cross-play, possano essere più propensi alla sottoscrizione di un eventuale abbonamento per giocare online su console o PC.

La stessa tendenza era evidente tra i partecipanti al test, nelle domande inerenti al software: **il 48% degli intervistati è in disaccordo che questa caratteristica possa influire sull’acquisto di uno specifico titolo**, contro il 17% che si lascerebbe influenzare da questo fattore; inoltre **il 49% degli intervistati, non è d’accordo che tale funzionalità li renderebbe più propensi a giocare online più di quanto facciano normalmente**.



Phil Spencer, noto vicepresidente della sezione gaming di **Microsoft**, è stato molto franco riguardo il suo enorme desiderio di unire le comunità **Xbox** e **PlayStation**, commentando anche la riluttanza incessante di Sony in diverse occasioni:

«So che esiste questo genere di visione: “se i miei amici hanno questa console, non potranno giocare con persone che ne acquistano una diversa, e questo è il motivo per cui acquistano la mia console”.»

Che il cross-play abbia o meno il potenziale di influenzare le decisioni di acquisto tra i consumatori, non cambia il fatto che all'interno del settore, vi sia una visione generale che l'abbattimento delle barriere tra le piattaforme avverrà presto. [Come potete leggere nel nostro precedente focus](#), **Tim Sweeney** di **Epic Games**, ha parlato di **Fortnite** e dei livelli di interazione cross-play senza precedenti, che consentiranno agli utenti di giocare allo stesso gioco su console, PC e dispositivi mobile. Le uniche piattaforme che non lo consentono tuttora sono Xbox e PlayStation, ma **Sweeney** è convinto che sia solo una questione di tempo:

«Affinché Sony e Microsoft supportino completamente i loro utenti, devono aprire le porte anche ai loro amici del mondo reale, altrimenti staranno solamente disgregando dei gruppi realmente esistenti.»