

[T.G.S.A.P: il nuovo sistema per la raccolta di record videoludici](#)

I videogiocatori di tutto il mondo sono da sempre in competizione tra loro, c'è sempre un record da superare o un tempo limite da battere, per la semplice soddisfazione di vedere il proprio nickname spuntare in una classifica virtuale.

Questa competizione si è sviluppata parallelamente all'avvento dei cabinati arcade, che offrivano al giocatore la possibilità di migliorarsi o di battere un record che un altro player aveva precedentemente stabilito.

Twin Galaxies, dal 1981, raccoglie i vari punteggi stabiliti in tutto il mondo e riconosce i vari record mondiali. Ma il regolamento per decidere i record videoludici non è sempre lo stesso: infatti, ha subito dei cambiamenti in parallelo ai passaggi di generazione. Per esempio, Nel 1982, **Todd Rogers** inviò ad **Activision**, sviluppatore di *Dragster*, una lettera in cui affermava di aver finito una gara in 5,51 secondi - senza prove - e in cambio ricevette un certificato per il primato ottenuto. Questo episodio ha dato vita a molte discussioni e molti utenti hanno giustamente dubitato della veridicità del record; fino a oggi i forum presentano varie pagine in cui gli utenti discutono del punteggio di Rogers.

Twin Galaxies, per ovviare a queste continue lamentele e accuse di corruzione da parte dei giudici ha deciso di sviluppare un proprio sistema per tenere conto dei record stabiliti: il **T.G.S.A.P. (Twin Galaxies Submission and Adjudication Process)**. Questo sistema garantisce un **controllo sicuro e corretto** dei vari primati semplicemente facendo creare un account agli utenti che vogliono mandare il loro miglior punteggio e, per convalidarlo, bisogna fornire una prova video del conseguimento dello stesso.

I giudici della comunità controllano la richiesta e se un numero sufficiente di persone la vota, l'utente otterrà l'iscrizione sui tabelloni dei TG, con le rispettive prove. Se il video della partita dovesse essere cancellato o rimosso da **YouTube** o **Twitch** o da qualsiasi portale video, il punteggio viene immediatamente annullato. Per evitare questo tipo di situazioni, tutte le riprese dovranno essere caricate direttamente su TG.

Twin Galaxies riesce a tenere traccia del comportamento di tutti gli utenti e di come una persona si sia costruita la propria reputazione: «**è un sistema molto difficile da battere**», ha osservato Hall, proprietario di TG. «**Nessuno lo ha ancora battuto.**»

Quando ad Agosto i record di Rogers sono stati cancellati dal tabellone di TG e bannato dal sito, per mancanza di prove, la community ha cominciato a fidarsi del lavoro svolto da Hall e dal suo team, riconoscendo sempre di più l'efficacia e l'imparzialità del nuovo sistema. Una fiducia che è stata per decenni contrastata dall'episodio che vede protagonista il già citato Rogers.

Il lavoro che sta svolgendo **Twin Galaxies** è molto complicato e sempre soggetto a errori che potrebbero compromettere il tabellone dei punti, ma Hall e il suo team si sta impegnando per evitare di commettere gravi inesattezze come in passato e di supervisionare i vari risultati con criterio, cercando di non tralasciare nessun particolare che possa rischiare di danneggiare la nomina di TG.

[Top 5: le migliori uscite di Novembre 2017](#)

Siamo ormai arrivati alle battute finali e fra poco potremmo tirare le somme di questo 2017 videoludico. Nel frattempo, vediamo quali sono stati i cinque migliori giochi di Novembre, selezionati dalla redazione.



Al **quinto posto** troviamo l'ultima trasposizione di una saga decennale: **Football Manager 2018** rappresenta la summa di tutte le ultime novità apportate, avvicinandosi il più possibile a diventare un vero e proprio manager calcistico. Essere un **Sabatini** o un **Mirabelli** dipende solo da voi.



Al **quarto posto** la nuova avventura grafica THQ, **Black Mirror**: Lontana dalla tematiche dall'omonima serie tv con cui non condivide nulla, è caratterizzata da una forte tendenza al tetro, riprendendo quanto visto nel capitolo originale del 2003. Il remake non riesce a centrare l'obiettivo fino in fondo, ma con qualche spunto interessante riuscirà a intrattenere il giocatore quanto basta.



Al **terzo posto** abbiamo il ritorno del **Call of Duty** vecchia scuola, quindi abbandono di jet-pack e

armi laser per portarci alla riscoperta delle battaglie decisive durante la Seconda Guerra Mondiale. Una narrazione che cerca di raggiungere i fasti di film o serie TV quali **Salvate il Soldato Ryan** o **Band of Brothers**, e che ci riesce purtroppo solo in alcuni frangenti, ma resta comunque un ottimo ritorno per tutti i fan della serie.



Al **secondo posto** abbiamo **Star Wars: Battlefront II**. Il secondo capitolo di Guerre Stellari ha avuto un inizio di mercato tribolato, al punto da dover ritirare le tanto criticate **microtransazioni** ma ciò nonostante rimane uno dei migliori titoli dedicati alla celebre saga. L'introduzione poi di una campagna single player che va ad intersecarsi tra **Episodio VII** ed **Episodio VIII** riesce a unire efficacemente il mondo videoludico e cinematografico, inserendosi efficacemente nel contesto dell'Universo Espanso.



E al **primo posto** una remastered: **Rockstar Games** ci aveva deliziato con il suo *L.A. Noire*, un poliziesco ambientato in una Los Angeles del dopoguerra, con un ottima **MotionScan** in grado di ricreare alla perfezione le movenze degli attori. Adesso è disponibile per le nuove console con tutti i miglioramenti tecnici del caso, diventando quindi una buona occasione di rispolverare un classico della vecchia generazione.

Ed ecco di seguito le **classifiche parziali** per ogni redattore:

Andrea Celauro

1. Star Wars Battlefront 2
2. L.A. Noire
3. Super Lucky's Tale
4. Football Manager 2018
5. Lego Marvel super heroes 2

Calogero Fucà

1. Call of Duty: WW2
2. Star Wars Battlefront 2
3. Need for Speed Payback
4. L.A. Noire
5. Sonic Forces

Dario Gangi

1. Call of Duty: WW2
2. Star Wars Battlefront 2
3. L.A. Noire

4. Black Mirror
5. Lego Marvel Super Heroes 2

Gero Micciché

1. L.A. Noire
2. Star Wars: Battlefront II
3. Call of duty: WWII
4. Football Manager 2018
5. Lego Marvel Super Heroes 2

Marcello Ribuffo

1. Star Wars: Battlefront II
2. Call of Duty: WWII
3. Football Manager 2018
4. Need for Speed: Payback
5. Black Mirror

Gabriele Sciarratta

1. Football Manager 2018
2. L.A. Noire
3. Pokémon Ultrasole e Ultraluna
4. Super Lucky's Tale
5. Lego Marvel Super Heroes 2

Gabriele Tinaglia

1. Black mirror
2. Star Wars Battlefront 2
3. L.A Noire
4. Super Lucky's Tale
5. Call Of Duty: WW2

Vincenzo Zambuto

1. Call of Duty: WW2
2. L.A. Noire
3. Need for Speed Payback
4. Star Wars Battlefront 2
5. Super Lucky's Tale

La **classifica finale** vede dunque:

1. L.A. Noire
2. Star Wars: Battlefront II
3. Call of Duty: WWII
4. Black Mirror
5. Football Manager 2018

Top 7: Le Migliori Soundtrack da Menù del nuovo millennio

Una delle cose a cui si fa poco caso è la soundtrack presente nel menù d'avvio di qualsiasi videogame. Come per la colonna sonora, la musica presente in questo frangente ha un'importanza cruciale in quanto ci introduce al contesto, presentandosi come "un biglietto da visita", in grado di darci immediatamente un'indicazione sulla qualità di un titolo. Ecco quindi le sette migliori tracce di questo inizio millennio.

#7 Jack Wall - Suicide Mission (Mass Effect 2)

Mass Effect 2, rispetto al capitolo d'esordio, rappresenta un deciso cambio di rotta sotto tanti punti di vista, anche nelle musiche. Le ambientazioni più cupe influiscono anche sulla *soundtrack*, che abbandona i temi idilliaci ed epici di *Mass Effect* per temi più drammatici e votati all'azione. **Suicide Mission** è il tema principale del gioco e il tema del finale, facendo la sua comparsa dal primo secondo della schermata start.

Si avverte subito la differenza con *Mass Effect* e sarà preludio di una delle avventure migliori di sempre. **Jack Wall**, per questo tema, si è ispirato a suoni cardine della fantascienza classica, mettendo assieme elementi musicali diversi tra loro, regalando brividi dalla prima schermata

https://www.youtube.com/watch?v=eb6_J1dq1hk

#6 Michael McCann - Main Menu (Deus Ex Human Revolution)

In uno dei migliori *reboot* degli ultimi anni, una delle eccellenze è il comparto sonoro, gestito dal compositore **Michael McCann**, che ha dato vita, oltre al tema citato, anche al tema principale del gioco, tra i migliori della storia dei videogiochi, ovvero **Icarus**. Proprio ispirato a *Icarus* è il tema presente nel menù, anche se più dolce nei toni, con un misto di elettronica e orchestrale, leggero ed elegante, quasi come un dolce benvenuto, o un bentornato, al rientro a casa.

#5 Jesper Kyd - Ezio's Family (Assassin's Creed II)

Benché la saga di **Assassin's Creed** sia composta di alti e bassi, quello che è sempre stato di buon livello è il comparto sonoro, sia per il doppiaggio ed effetti sonori sia, ovviamente, per le musiche utilizzate. Scegliere tra i vari AC è stato difficile ma, alla fine, la risposta era scontata: **Ezio's family** è ormai diventata iconica, riconducibile immediatamente al brand e base su cui si sono ispirate la maggior parte delle soundtrack dei capitoli successivi. Il danese **Jesper Kyd** è riuscito a creare un tema che introduce subito l'ambientazione rinascimentale, con note suggestive e perfettamente integrate all'atmosfera del gioco.

<https://www.youtube.com/watch?v=eZvhREeVTYo>

#4 Main Theme (Transformers Fall Of Cybertron)

Viviamo in un'epoca in cui i film di Micheal Bay dedicati ai robottoni continuano a deludere; per cui, perché non recuperare i titoli **High Moon Studios**, veri e propri atti d'amore per i **Transformers**? Il menù che presenta il pianeta **Cybertron** devastato dall'ormai secolare guerra tra **Autobot** e **Decepticon** è accompagnato da un tema che definire epico è davvero riduttivo. Veniamo accolti da due boati "**Hans Zimmer School**" e una prima parte che è soltanto la miccia all'esplosione di energia ci apprestiamo a vedere. Lo scontro finale tra **Optimus Prime** e **Megatron** sarà accompagnato dallo stesso tema.

#3 EXILE feat Flo Rida - The Next Door/Indestructible (Street Fighter 4)

Diciamoci la verità, i picchiaduro sono ancora legati a soundtrack discendenti dai cabinati, cosa che

riempie i vecchi appassionati di nostalgia, ma che rischia di far perdere *appeal* alle le nuove generazioni.

Proprio alla serie ***Street Fighter*** si devono cambiamenti, anche radicali, da questo punto di vista ed è col quarto capitolo che si raggiunge il picco: ***The next door / indestructible*** non è solo il tema della intro ma si fa sentire - eccome - anche nel menù. Proposta in due versioni, una giapponese mista ad inglese cantata dagli **Exile** e una versione statunitense, che vede presente anche la voce di **Florida**.

Il risultato è un tema energico, in pieno stile *Street Fighter*, in grado di mettere la carica a partire dalla selezione del personaggio.

#2 Cœur De Pirate - Aurora's Theme (Child of Light)

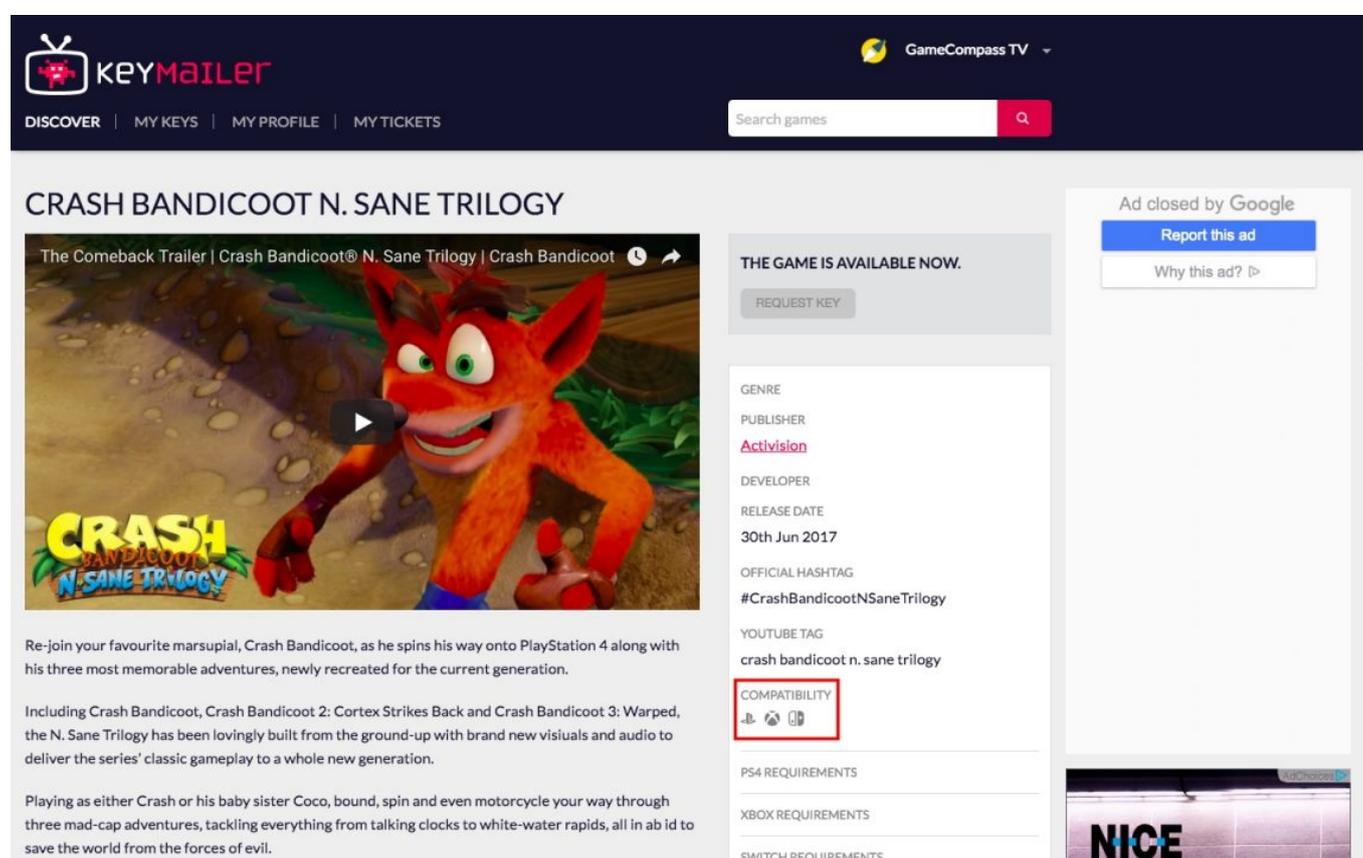
Nel sorprendente titolo **Ubisoft**, spicca tra le tante cose, la soundtrack, realizzata dalla canadese **Patrice Martin**, in arte ***Cœur de pirat***, una ragazza di soli 26 anni. Tutte le musiche sono bellissime, ma è il tema principale a spiccare, accogliendo il giocatore come un caldo abbraccio. Il tema, sufficientemente epico rispecchia esattamente cosa si percepisce dal gioco e dalla protagonista, la piccola grande **Aurora** che attraverso questa fiaba, affronterà mille difficoltà fino al lieto fine. Tante emozioni in una sola volta per un tema sofisticato e realizzato da una ragazza di talento.

#1 Nick Arundel - Batman Arkham City Main Theme (Batman Arkham City)

Hans Zimmer ci ha abituati piuttosto bene con la trilogia di Nolan, ma anche la serie videoludica, per molti superiore alla controparte cinematografica, non è da meno. In ***Arkham Asylum*** non si ricordano musiche particolari, quel tema speciale che rimane in testa per giorni, cosa che trova rimedio nel sequel, dove avviene un decisivo boost per tutto il comparto audio. Il menù si apre con un tema epico, arrangiato alla perfezione e di natura orchestrale, che riempie di brividi e per un attimo ci immedesima nei panni del Cavaliere Oscuro.

Crash Bandicoot potrebbe arrivare su Nintendo Switch e Xbox

Si parla da tempo della temporaneità dell'esclusiva di **Crash Bandicoot N. Sane Trilogy** su PS4, e si sono spesso susseguiti rumor che vorrebbero il noto marsupiale sbarcare sulle console concorrenti. A corroborare queste ipotesi ci pensa adesso **Keymailer** - nota piattaforma tramite la quale creatori di contenuti su YouTube e Twitch possono chiedere a publisher e sviluppatori codici dei giochi per recensirli - che ha messo in lista, fra le console disponibili per la richiesta della chiave, Xbox e Nintendo Switch, come riporta un utente [Reddit](#).



The screenshot shows the Keymailer website interface. At the top, there's a navigation bar with 'DISCOVER | MY KEYS | MY PROFILE | MY TICKETS' and a search bar for 'Search games'. The main content area features a video player for 'The Comeback Trailer | Crash Bandicoot® N. Sane Trilogy | Crash Bandicoot'. Below the video, there's a description: 'Re-join your favourite marsupial, Crash Bandicoot, as he spins his way onto PlayStation 4 along with his three most memorable adventures, newly recreated for the current generation.' It also mentions that the game includes 'Crash Bandicoot', 'Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back', and 'Crash Bandicoot 3: Warped'. A 'REQUEST KEY' button is visible. To the right, there's a section titled 'THE GAME IS AVAILABLE NOW.' with a 'REQUEST KEY' button. Below that, there's a 'COMPATIBILITY' section with icons for PS4, Xbox, and Switch, all of which are highlighted with a red box. Other sections include 'GENRE', 'PUBLISHER' (Activision), 'DEVELOPER', 'RELEASE DATE' (30th Jun 2017), 'OFFICIAL HASHTAG' (#CrashBandicootNSaneTrilogy), and 'YOUTUBE TAG' (crash bandicoot n. sane trilogy). On the far right, there's an 'Ad closed by Google' notification with a 'Report this ad' button and a 'Why this ad?' link. At the bottom right, there's a small video player showing the word 'NICE'.

Nessuna conferma ufficiale ma, insomma, a meno che non si tratti di un errore, le probabilità che la fine dell'esclusiva sia vicina sono alte. Non sarebbe la prima volta che **Crash Bandicoot** appare su una console Nintendo (è già stato su Wii, Nintendo DS e Game Boy Advance), ma stavolta tornerebbe con un titolo che ha già avuto enorme successo. Non ci resta che attendere conferme o smentite dalla stessa **Activision**.

Call of Duty WWII: su Xbox One X supporterà 4K e HDR

Ieri un [negozi online di nazionalità inglese](#) ha inserito in listino il pre-order del nuovo attesissimo (visto il successo del predecessore) gioco targato Activision, *Call Of Duty WWII*. La cosa che è subito saltata agli occhi sarebbe il leak del box-art della versione Xbox che specifica, come avverrà su tutti i giochi in futuro, se il gioco avrà enhancements per versione **Xbox One X**.



Da qui si evince facilmente che il gioco supporterà la risoluzione **4K Ultra HD** accompagnata dal **High Dynamic Range (HDR)**.

Activision era rimasta silenziosa riguardo gli enhancement che il gioco avrebbe avuto nella versione per **Xbox One X** in quanto la compagnia ha firmato con **Sony** degli accordi di marketing. Non è chiaro comunque se si tratterà di risoluzione nativa o upscalata ma visti i risultati preliminari ottenuti, in termini di performance, dalla **Xbox One X** c'è da ben sperare.

La cosa interessante è che grazie a **Gamingbolt** siamo già a conoscenza della risoluzione che il gioco avrà sulla console di punta **Sony**. Sulla **PS4 Pro** infatti il gioco avrà una risoluzione dinamica che andrà dai **1440×1620** fino **2880×1620** ben distante dai **3480×2160** della risoluzione nativa **4K Ultra HD**, risoluzione inferiore ma che comunque, visti i video del gioco in versione beta, sembrerebbe non compromettere la bellezza del nuovo titolo **Activision**.

Call of Duty: WWII uscirà sul mercato a Novembre per Xbox One, PS4 e PC

Blizzard rinomina nuovamente Battle.net

Dopo aver dato l'annuncio lo scorso settembre sul sito di *World of Warcraft*, nel quale dichiarava di voler abbandonare il nome **Battle.net**, **Blizzard** ci ripensa e torna sui propri passi. «Quando abbiamo annunciato di voler cambiare il nome del nostro servizio di gaming online, abbiamo avuto il sospetto che il cambiamento sarebbe stato impegnativo, abbiamo capito che Battle.net rappresenta anni di condivisione e divertimento, rappresenta amicizia e comunità per tutti noi e per i nostri giocatori.»

Blizzard aveva causato qualche agitazione lasciando il nome Battle.net a favore di un più generico Blizzard. Ma il cambio di nome ha creato più confusione qualche mese fa, quando **Activision** ha annunciato di voler portare *Destiny 2* sulla piattaforma. Il publisher infatti si è riferito al servizio come Battle.net e non col nome Blizzard, lasciando intendere che Blizzard fosse tornata al nome originale.

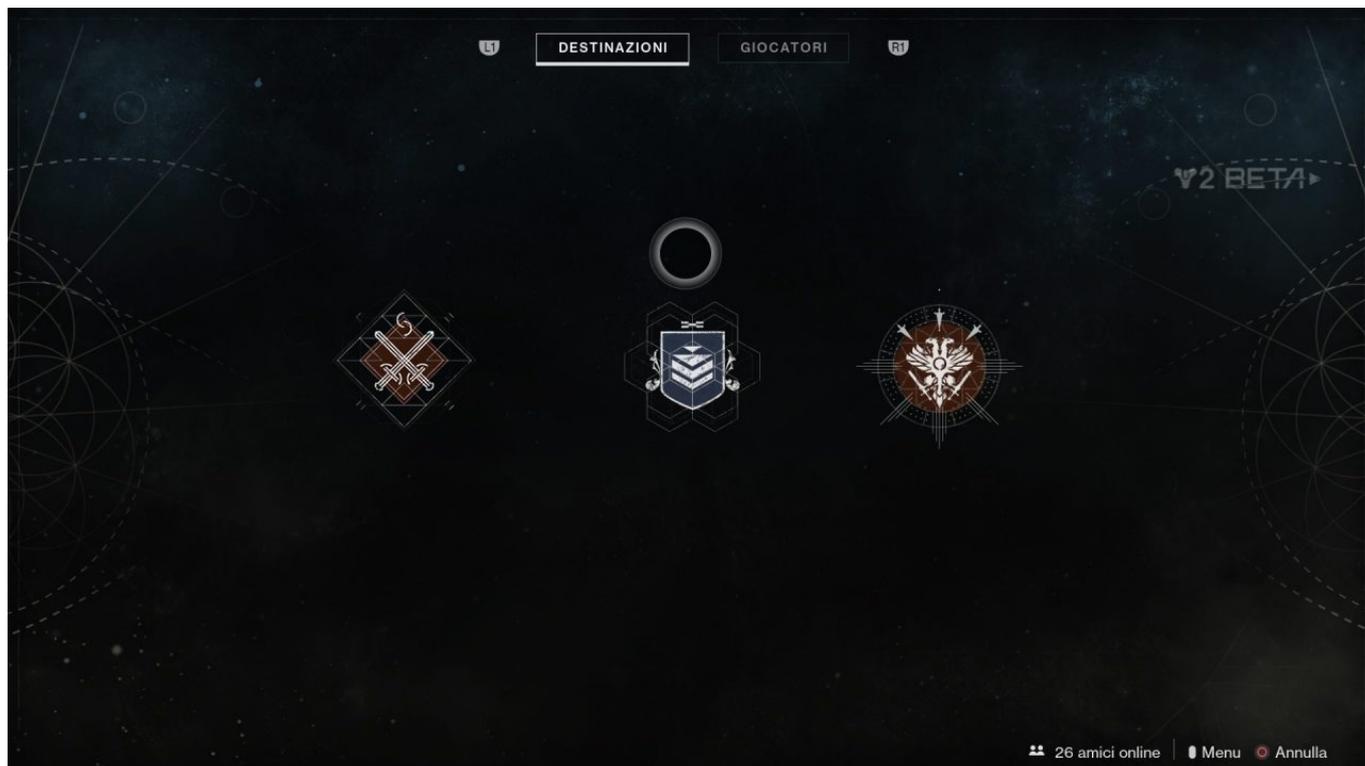
«Per fugare ogni preoccupazione stiamo unificando il marchio Blizzard a Battle.net nel nostro logo dedicato al servizio e in generale quando ci riferiamo a quest'ultimo.»

Destiny 2 - Closed Beta

Finalmente il 18 luglio, **Bungie** e **Activision** hanno aperto le porte alla closed beta per **PS4** di *Destiny 2* e noi abbiamo avuto modo di provarla.

La beta di *Destiny 2* ci ha permesso di provare la prima missione della campagna, "**Ritorno a Casa**", le nuove **modalità "Crogiolo", "Detonazione" e "Controllo"** e di partecipare all'**Assalto "La Spirale Invertita"**. Inoltre la beta ci darà la possibilità di giocare e provare le nuove sottoclassi dello stregone, del cacciatore e quella del titano: **Lama dell'Alba, Fulminatore e Sentinella**.

E solo dalle 19:00 alle 20:00 del 23 luglio si potrà visitare la nuova zona social, "**The Farm**".



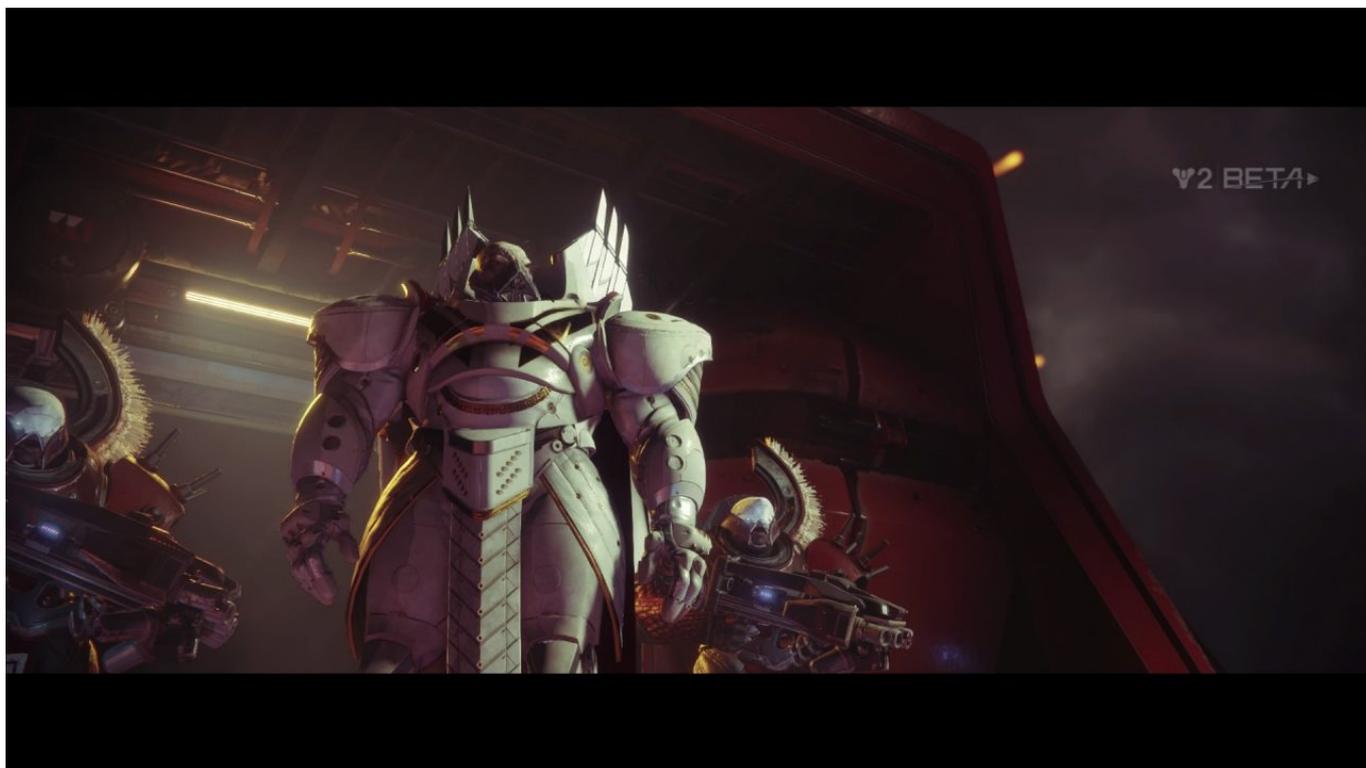
Ritorniamo a casa

La nuova missione della campagna, "**Ritorno a Casa**", è ambientata sulla torre, che è stata assediata e quasi del tutto distrutta dalla **Legione Rossa Cabal** comandata dal generale **Ghaul**. Questa prima missione è stata mostrata durante un gameplay rilasciato da **Bungie**, ma la versione che potremo giocare durante la beta è più estesa.

L'incipit della missione - intorno alla quale ruota tutta la storia del nuovo *Destiny 2* - vede l'attacco della Legione Rossa alla torre e la fuga di tutti i guardiani, mobilitando l'**Avanguardia**; saremo, infatti, affiancati da **Cayde-6**, **Zavala** e **Ikora**. Quest'ultima si accorgerà che, nel mettere in salvo tutti coloro che erano sulla torre, l'**Oratore** non è presente, un fatto molto strano e abbastanza misterioso, visto che nel precedente capitolo non è stata una figura di grande rilievo per la storia, lasciando un bel punto interrogativo ai giocatori.

Lo scontro con i Cabal vedrà i guardiani soccombere alla loro potenza militare e numerica: questi non avranno infatti più l'appoggio del **Viaggiatore**, poiché Ghaul lo ha imprigionato in una gabbia d'energia, e si ritroveranno senza un posto sicuro in cui andare, per proteggere la gente e per organizzarsi per un'eventuale attacco.

Questa prima missione lascia molte domande e fornisce poche risposte, è molto misteriosa e crea quell'hype che ci fa desiderare di avere tra le mani il gioco e poterlo spolare fino all'osso. La storia in sé è molto avvincente, vivere in un mondo senza luce è difficile e strano, e il gioco fa già venir voglia di scoprire come andrà a finire la battaglia.



Crogioliamo

Le nuove modalità PvP che abbiamo provato sono: **"Controllo"** e **"Detonazione"**.

La modalità **"Controllo"**, per chi ha già giocato il primo capitolo, non è esattamente come la ricordiamo noi: è rimasta pressoché invariata, ma le meccaniche sono cambiate un po'.

Il **sistema di punteggio** è stato modificato, le uccisioni non varranno più 100 punti e altri bonus, ma solo 1 punto, portando il punteggio totale di squadra a 75. Adesso le bandiere ottenute dalla squadra porteranno un totale di punti per ogni kill: 1 punto con 0 o 1 bandiera ottenuta, 2 punti per 2 bandiere controllate e 3 punti per tutte le zone conquistate. **La neutralità delle bandiere** e la velocità con cui uno o più guardiani conquistavano una bandiera sono state modificate: le zone passeranno direttamente da una squadra all'altra e il tempo che ci vuole per conquistarle non dipende più da quanti guardiani siano nei pressi della bandiera, il tempo sarà sempre lo stesso. Come anticipato negli scorsi mesi, gli scontri 6v6 non esisteranno più su *Destiny 2*: infatti le partite disputate saranno 4v4 e dureranno molto meno di quelle di *Destiny* - 8 minuti per l'esattezza - questo per via delle nuove meccaniche per l'ottenimento di punti, che richiederà di fare meno uccisioni, e per via delle squadre più piccole.

"Detonazione" è la modalità crogiolo che ha portato una ventata di novità nell'aspetto competitivo. Questa nuova modalità è molto simile a **"Cerca e Distruggi"** di *Call of Duty*: infatti lo scopo principale è quello di innescare una carica e la squadra che difende dovrà disinnescarla o uccidere tutti gli avversari prima che la inneschino.

Ma un problema che ho riscontrato è stato il tempo di innesco della carica, troppo veloce, se messo al confronto con quello di disinnesco. Così facendo porta un vantaggio solo alla squadra offensiva, che avrà più tempo per nascondersi e scappare.

Dentro la spirale di *Destiny 2*

Il nuovo assalto “**La Spirale Invertita**” sarà giocabile durante la fase beta. Ambientato su **Nessus**, pianeta che colonizzato dai Vex, i guardiani dovranno sconfiggere la Legione Rossa e un grosso Vex, il boss.

Questo assalto ci farà esplorare il nuovo mondo di gioco, che sembra molto legato all’ambientazione del primo capitolo, ma non è del tutto uguale, complice la presenza dei Vex, quindi l’ambientazione doveva richiamare quella di Venere del primo capitolo.

Durante la nostra avanzata incontreremo **Vex** e **Cabal**, che dovremo sconfiggere per giungere al boss. Le meccaniche della **boss fight** sono diverse da qualunque assalto del precedente capitolo: lo scontro si svolgerà in 3 diverse aree, tutte una di seguito all’altra, apportando differenti **malus** ai guardiani.

Le nuove sottoclassi

Destiny 2 avrà in tutto 6 sottoclassi, fea cui le 3 nuove **Fulminatore**, **Sentinella** e **Lama dell’alba**, e le prime 3 che ci hanno accompagnato durante *Destiny*, **Camminatore del vuoto**, **Assaltatore** e **Pistolero**.

Le vecchie super abilità hanno soltanto ricevuto qualche restyling, niente di particolare, tranne per il **pistolero**, che avrà 6 colpi di pistola d’oro anziché 3, e per l’**assaltatore**, che non si fermerà a dare un potente pugno alla terra, ma dopo potrà muoversi e sferrare altri pugni, ma le vere protagoniste della beta sono state le nuove abilità che saranno presenti in *Destiny 2*.

Di seguito le descrizioni delle nuove sottoclassi:

- **Fulminatore**, super del cacciatore: evoca un bastone ricoperto di energia ad arco che darà al cacciatore una maggior agilità per poter sferrare i suoi attacchi in maniera veloce, ma precisa.
- **Sentinella**, super del titano: evoca uno scudo del vuoto, permettendogli di respingere i danni subiti e attaccare i nemici lanciandolo o con un corpo a corpo.
- **Lama dell’aurora**, super dello stregone: crea delle ali con l’energia solare e sfodera la Spada per poter attaccare e sferrare degli spettacolari colpi aerei rilasciando energia, polverizzando i nemici.

Ogni abilità avrà 3 opzioni diverse di granate e salti, 2 opzioni per una nuova abilità che cambierà in base alla sottoclasse e 2 gruppi, contenenti 4 perk ciascuno che ci forniranno degli specifici bonus per la sottoclasse; i perk che modificavano armatura, agilità e recupero, che erano presenti all’interno dell’albero delle abilità in *Destiny*, adesso sono state assegnate ai vari pezzi di armatura.

Le nuove meccaniche

Destiny 2 ha ricevuto molte modifiche al gameplay: una di queste riguarda l’inventario, la **schermata delle armi**. Infatti, le armi non sono più divise per categoria - primarie, speciali e pesanti - ma le armi primarie occuperanno il primo e il secondo slot, indipendentemente dalla tipologia dell’arma, mentre lo slot delle armi pesanti sarà riservato a fucile a pompa, fucile da precisione, lanciagranate, mitragliatrici, fucili a fusioni e lanciarazzi. Questa nuova divisione ha

apportato sia in **PvE** sia in **PvP**, delle modifiche molto evidenti, sia al **gunplay** sia al **gameplay**. Inoltre, anche le super abilità, si ricaricheranno molto più lentamente, portando i giocatori a utilizzare molto di più le armi primarie, che si dovranno scegliere attentamente, creando accoppiate che possano essere utili in qualsiasi momento.

Queste modifiche alle meccaniche di gioco le ho particolarmente apprezzate: in *Destiny* il crogiolo era sempre popolato da fucili a pompa e cecchini e, dopo la patch, anche dalle pistole da supporto. Adesso, invece, bisogna studiare una combo che possa servire sia per le lunghe distanze sia per quelle ravvicinate, portandoci a elaborare una strategia, meccanica che in *Destiny* non si presentava quasi mai.

[Destiny 2: tutto ciò che c'è da sapere](#)

Ormai mancano pochissimi mesi all'uscita di *Destiny 2*, che avverrà il **6 settembre** 2017 per console (**PS4** e **Xbox One**), mentre gli utenti **PC** dovranno aspettare il **24 ottobre**.

Il lancio sarà preceduto da una closed e da una open beta, che partiranno proprio da oggi 18 luglio. Ecco ciò che sappiamo di *Destiny 2*:

- **Uscita:** 6 settembre 2017
- **Piattaforme:** PS4, Xbox One e PC
- **Sviluppatore:** Bungie
- **Publisher:** Activision
- **Data rilascio Beta Console:** 18 luglio 19:00/23 luglio 19:00
- **Data rilascio Beta PC:** fine agosto



Le novità che troveremo durante la nostra avventura

Destiny 2 è stato molto atteso dai fan del primo capitolo: infatti durante il mese di marzo, quando **Bungie** ha pubblicato un primo trailer che vedeva Cayde-6 come protagonista, i fan del famoso sparatutto hanno fatto i salti di gioia.

Il 31 marzo, Bungie ha organizzato una live su Twitch in cui si è discusso del nuovo titolo e, a distanza di circa 2 mesi, il 18 maggio, è stato annunciato nella sua interezza, mostrando nuovi trailer e gameplay.

Queste live hanno mostrato molte novità:



La storia

La storia inizia con l'assedio, da parte dei Cabal della **Legione Rossa**, comandata da **Ghaul** - il cattivo di turno - che distrugge la torre e ingabbia il Viaggiatore, con l'idea che quest'ultimo abbia sbagliato a scegliere il genere umano come destinatario della sua forza e della sua conoscenza invece di scegliere i **Cabal**.

Il sistema di armi e armature cambia

Se siamo stati finora abituati alle solite 3 armi - primaria, speciale e pesante - in *Destiny 2* tutto ciò è stato rivoluzionato. Adesso le **armi secondarie**, non saranno più il fucile di precisione, l'arma da supporto, il fucile a pompa e il fucile a fusione; adesso gli slot della **primaria** e della **secondaria** conterranno armi primarie, mentre il terzo slot, quello che conteneva lanciarazzi o mitragliatrici, sarà riservato alle armi speciali e a quelle **pesanti**.

Alle **armature**, invece, verranno aggiunte le **statistiche** di agilità, recupero e resistenza, non saranno più presenti all'interno delle super.



PlayStation 4 avrà ancora dei contenuti esclusivi

Gli utenti **PS4** avranno dei contenuti esclusivi, come è accaduto per il primo capitolo. I contenuti che saranno esclusivi PS4 fino all'autunno 2018, vedranno l'assalto **Lake of Shadows**, l'astronave **City Apex**, il fucile da cecchino esotico **Borealis** e la mappa PvP **Retribution**. Tutti questi contenuti saranno fruibili agli utenti **Xbox One** e **PC** a partire da settembre 2018.



La Beta

Destiny 2 avrà una fase beta che comincerà nel mese di luglio, ecco tutti i particolari:

Quando inizierà la fase beta?

La fase beta di *Destiny 2* inizierà, per chi ha prenotato il gioco per **PlayStation 4**, dalle ore **19:00 del 18 luglio**; per chi invece ha prenotato il gioco per **Xbox One** dovrà aspettare solamente un giorno, infatti la closed beta sarà disponibile il **19 luglio**, sempre dalle **19:00**.

Per chi invece volesse giocarlo su **PC** bisognerà aspettare **fine agosto**.



Cosa ci sarà nella Beta?

Durante la fase di Beta, *Destiny 2* mostrerà la nuova modalità **crogiolo, countdown**, la prima missione della storia, **Ritorno a casa** e un nuovo assalto, **La Spirale Invertita**, che sarà ambientato nel nuovo pianeta Nessus.

Quando sarà disponibile il download della beta?

È possibile scaricare la beta dal **13 luglio**, siete ancora in tempo per riscattare il vostro codice sullo store della vostra piattaforma e cominciare a scaricare il gioco.

Quanto peserà la beta di Destiny 2?

Per poter scaricare la beta sulla vostra console, dovrete avere più di **15GB** liberi, per la versione **PS4**, mentre **12,83GB** per la versione **Xbox One**.

Come riscatto il codice per la closed Beta?

Per chi avesse prenotato *Destiny 2* da **GameStop**, all'interno dello scontrino ci sarà un codice a **9 cifre**, che dovrà essere inserito su Bungie.net. Dopo aver riscattato il vostro codice, nella pagina Profilo alla voce "Codici", ci sarà un menù a tendina che vi farà scegliere la versione della beta che volete giocare; dopo aver scelto, il sito vi fornirà un codice che dovrà essere immesso sullo store della vostra console.

A chi abbia prenotato il gioco su **Amazon** arriverà una mail con il codice a 9 cifre e tutti i passaggi da fare per riscattarlo, che sono gli stessi passaggi già detti sopra.

Per chi invece l'avesse prenotato sullo **store** della propria **console**, il download partirà automaticamente.

Durante la Beta, si potranno utilizzare le nuove sottoclassi?

Sì, ovviamente. Le nuove sottoclassi saranno tutte giocabili, ma alcuni **perk** saranno bloccati; per poter provare tutte le super-abilità in forma completa si dovrà aspettare il 6 settembre.

Le nuove sottoclassi che saranno giocabili sono: **Fulminatore**, con la quale il cacciatore che la usa evocherà un bastone ricoperto di energia ad arco con cui potrà sferrare potenti attacchi; questa super è molto simile a Lama Danzante; **Sentinella** il titano che la utilizza evoca uno scudo da vuoto che gli permette di proteggersi dai danni subiti e attaccare i nemici; **Lama dell'aurora** lo stregone che la attiverà creerà delle ali infuocate che gli permettono di volare e sfodererà una Spada che gli permetterà di attaccare i nemici con colpi aerei.

[Spunta in rete il trailer di Call of Duty: WWII - Army of The Dead](#)

<

Con alcuni giorni d'anticipo dalla presentazione ufficiale del 20 luglio al **San Diego Comic-Con**, è stato diffuso in rete un video della modalità Zombie di **Call of Duty: WWII**. Le immagini del filmato richiamano molto la **modalità Z** di **Black Ops 3**, con uno schema composto da 4 personaggi e un'ambientazione simile. La causa dell'apparizione dei non-morti sembra un progetto nazista nucleare fallito, o che al contrario potrebbe aver raggiunto

perfettamente il proprio scopo.

L'esercito dei morti viventi sembra comunque ben nutrito e più forte di prima, spetta a voi scegliere se combattere.

Buona Sopravvivenza.

Transformers: finché tutti sono uno

Transformers, chi non li conosce? Dopo tanti giochi deludenti, **High Moon Studios** è riuscita a portarci su **Cybertron**, terra natia dei robottoni, in storie ben più drammatiche di quanto siamo stati abituati a vedere. In questo articolo faremo il punto su **Transformers: War for Cybertron**, **Transformers: Fall of Cybertron** e il meno riuscito - come vedremo in seguito - **Transformers: rise of the Dark Spark**.

Creati nel lontano 1984 da **Hasbro**, i Transformers sono entrati nell'immaginario collettivo, aparendo dappertutto e ritornati di moda negli ultimi anni con i film di **Michael Bay** e i videogiochi; proprio in concomitanza con il quinto lungometraggio, **Transformers: l'ultimo cavaliere**, abbiamo deciso di rispolverare una trilogia videoludica che, a dir la verità, in pochi conoscono ma che merita senza dubbio di essere giocata.

L'inizio della fine

Cominciamo dal 2010 quando su **Playstation 3**, **Xbox 360** e **PC** venne rilasciato **Transformers: war for Cybertron**, capitolo creato in collaborazione con **Hasbro**, da **High Moon Studios**, facenti parte di **Activision**.

Il gioco ha la funzione di prequel per tutta la saga che abbiamo visto in questi anni, con le vicende incentrate sul pianeta natale dei Transformers: **Cybertron**. Questo pianeta è devastato da una guerra civile in piena regola tra i pacifici **Autobot** e i sostenitori di una pace attraverso la tirannia, i **Decepticon**, con la campagna single player suddivisa in due parti: la prima dedicata agli antagonisti e la seconda, con eventi cronologicamente successivi a questa, agli Autobot.

Il gioco inizia proprio con **Megatron**, leader dei Decepticon, che guida un assalto a una stazione orbitale sotto il comando di **Starscream**, il Comandante Supremo dei cieli. L'intento è quello di riuscire prendere possesso dell'**Energion Oscuro**, una misteriosa sostanza, molto potente ma estremamente instabile; vedendo Megatron riuscire a dominare il pericoloso carburante, Starscream decide di unirsi alla sua causa.

IL RESTO DELLA TRAMA - SPOILER

Dopo aver riattivato il Ponte di Energon, e rifornito così la stazione spaziale, Megatron, si dirige verso la capitale degli Autobot, Iacon, per sconfiggere Zeta Prime, il leader di quest'ultimi, per ottenere la Chiave Omega allo scopo di aprire l'unica strada di accesso verso il nucleo di Cybertron; sconfitto Zeta Prime e ottenuto la chiave, Megatron corrompe il nucleo del pianeta con l'Energion Oscuro, danneggiandolo irrimediabilmente. Con Iacon ormai quasi caduta, il corriere Bumblebee va in cerca di un soldato chiamato Optimus per comunicare la sconfitta di Zeta Prime. Egli dovrà assumere il comando temporaneo degli Autobot ma quando da Kaon, la capitale dei Decepticon, arriva un messaggio da Zeta la missione primaria diventa il suo salvataggio e, attraverso questo, salvare Cybertron.

[riduci]



TRAMA - SECONDA PARTE

Scopriamo che il ruolo di guida di Optimus è ereditario, essendo appartenente alla linea dei Prime, ma nonostante ciò egli ha sempre rifiutato di accettare il peso di questa responsabilità. Ma i tempi sono bui e occorre con urgenza un nuovo leader, leadership alla quale non può più sottrarsi. Dopo una lunga battaglia Optimus Prime riesce ad arrivare alla sezione interna del nucleo, dove la coscienza senziente del pianeta lo avverte che la corruzione è ormai troppo diffusa: per invertire l'effetto l'intero pianeta dovrà entrare in stasi e durante quel periodo non potrà sostenere la vita. Proprio in questo momento comincia a delinearsi la strada che porterà alla storia che conosciamo e proprio Optimus sarà costretto ad ordinare l'evacuazione dei civili su scala planetaria. Megatron però la pensa diversamente cominciando a far fuoco sugli Autobot e impedirgli quindi di scappare. Dopo una dura battaglia contro Trypticon, il super robot nemico, il tutto si conclude con costruzione dell'Arca, una gigantesca nave spaziale che porterà gli Autobot lontano da Cybertron quando il pianeta sarà completamente in letargo.

[riduci]

Transformers: la battaglia per Cybertron si presenta come uno sparatutto in terza persona frenetico e molto cacciarone, con sistema di coperture attivo assente ma con dei potenti colpi melee (corpo a corpo). Questo **gameplay** si basa molto sull'abilità di riflessi e voglia di uccidere dell'utente che può sfruttare la scarsa intelligenza artificiale per sfogarsi contro tutto ciò che abbia un microchip.

Oltre al personaggio di cui prenderemo il controllo, vi saranno due compagni a seguito che si muoveranno autonomamente, la maggior parte delle volte verso il fuoco nemico; una buona variazione del gameplay arriva ovviamente dalle trasformazioni che spaziano da veicoli su ruote ad aerei, trasformazioni che sono sempre in tempo reale e che regalano delle belle soddisfazioni.

Graficamente il gioco si presenta con alti e bassi: la modellazione, così come il design dei Transformers e Cybertron sono ottime, ma questo IN è controbilanciato dal pesante OUT delle

texture, sporche e a bassa definizione, che rovinano ciò che vediamo su schermo, soprattutto nelle cutscene. Buone le animazioni, soprattutto durante le trasformazioni, come anche gli effetti speciali, anche se - c'è da dire - che probabilmente si poteva fare più. Il gioco è completamente localizzato in italiano, con un buon doppiaggio, abbastanza espressivo, e ottimi effetti sonori, mentre le soundtrack lasciano un po' il tempo che trovano. Vi è anche una modalità online sia competitiva che cooperativa, quest'ultima presente anche nella campagna principale. Fa il suo esordio la **modalità "Escalation"**, una sorta di orda stile *Gears of War*, e per il competitivo un sistema di classi da sviluppare con molti potenziamenti da sbloccare.



War never changes

Il 2012 è il momento di *Transformers: Fall of Cybertron*. Qui tutto subisce un potentissimo **boost**, dalla trama al gameplay, passando per un lato artistico fuori scala.

Tutto ha inizio sull'**Arca**, la nave che gli **Autobot** pilotano lontano da **Cybertron**, in fase di costruzione nel finale del primo capitolo. Ma l'attacco dei **Decepticon** dà il via a una dura battaglia, durante la quale **Bumblebee** viene seriamente danneggiato facendo da scudo a Optimus durante lo scontro finale con Megatron.

Ma tutto ha in realtà inizio sei giorni terrestri prima, dove il leader degli Autobot sta supervisionando le operazioni di rifornimento dell'Arca ma, improvvisamente, i Decepticon attaccano **Iacon**; durante la battaglia il **Prime** nota che la città sembra favorire i suoi movimenti e ostacolare quelli dei Decepticon quando, a un certo punto, viene guidato verso una stanza nascosta dove una leva, una volta tirata, innesca la trasformazione della città nel titanico Autobot **Metroplex**.

TRAMA - PARTE PRIMA

Grazie a quest'ultimo la nave è salva ma Optimus purtroppo viene catturato e portato al cospetto di Megatron; proprio Metroplex, salverà l'Autobot schiacciando e distruggendo il Dittatore Decepticon. Starscream coglie al volo l'occasione per prendere il tanto agognato comando mentre si scopre che

la trasformazione di Metroplex in robot, ha consumato gran parte dell'Energon destinato all'Arca; bisogna quindi trovarne altro. Durante il corso della storia veniamo a scoprire elementi di lore molto interessanti per gli amanti della saga: ad esempio Shockwave, lo scienziato dei Decepticon, scopre che gli Antichi avevano ideato un congegno detto Ponte Spaziale in grado di aprire buchi spazio-temporali e saltare da una posizione all'altra dell'Universo, entrando a conoscenza della Terra durante il periodo in cui i dinosauri la regnavano.

[riduci]



TRAMA - PARTE SECONDA

Nel frattempo a Kaon, Soundwave, che di nascosto aveva portato i resti di Megatron al suo laboratorio, lo riattiva e, come prima cosa, reclama il comando da Starscream che si darà alla fuga. Intanto, al sito di lancio dell'Arca, Ratchet si accorge che il buco creato dal Ponte Spaziale, precedentemente attivato, non è più stabile e potrebbe collassare da un momento all'altro. Senza Energon gli Autobot sono bloccati ma, Metroplex, vedendo l'incombente urgenza, decide di offrire volontariamente l'energia della sua stessa scintilla vitale nonostante Optimus lo preghi di rinunciare. Gli Autobot corrono quindi alla nave senza perder tempo e, una volta in orbita, si ritorna dove tutto ebbe inizio: l'Arca viene raggiunta dalla Nemesis, la nave Decepticon, facendo partire le ostilità. Nell'ultima parte di gioco, dal sapore epico, utilizzeremo i robot più famosi di entrambi gli schieramenti fino a quando torniamo a Bumblebee, che come abbiamo visto all'inizio, si intromette nel duello fra Optimus Prime e Megatron restando gravemente ferito. Optimus finalmente realizza che non c'è davvero posto per lui e per il suo rivale nello stesso Universo e i due leader si affronteranno con spada e scudo finché uno dei due prevale, ma a quel punto le due navi hanno raggiunto il buco spazio-temporale che si sta chiudendo, venendo entrambe risucchiate al suo interno.

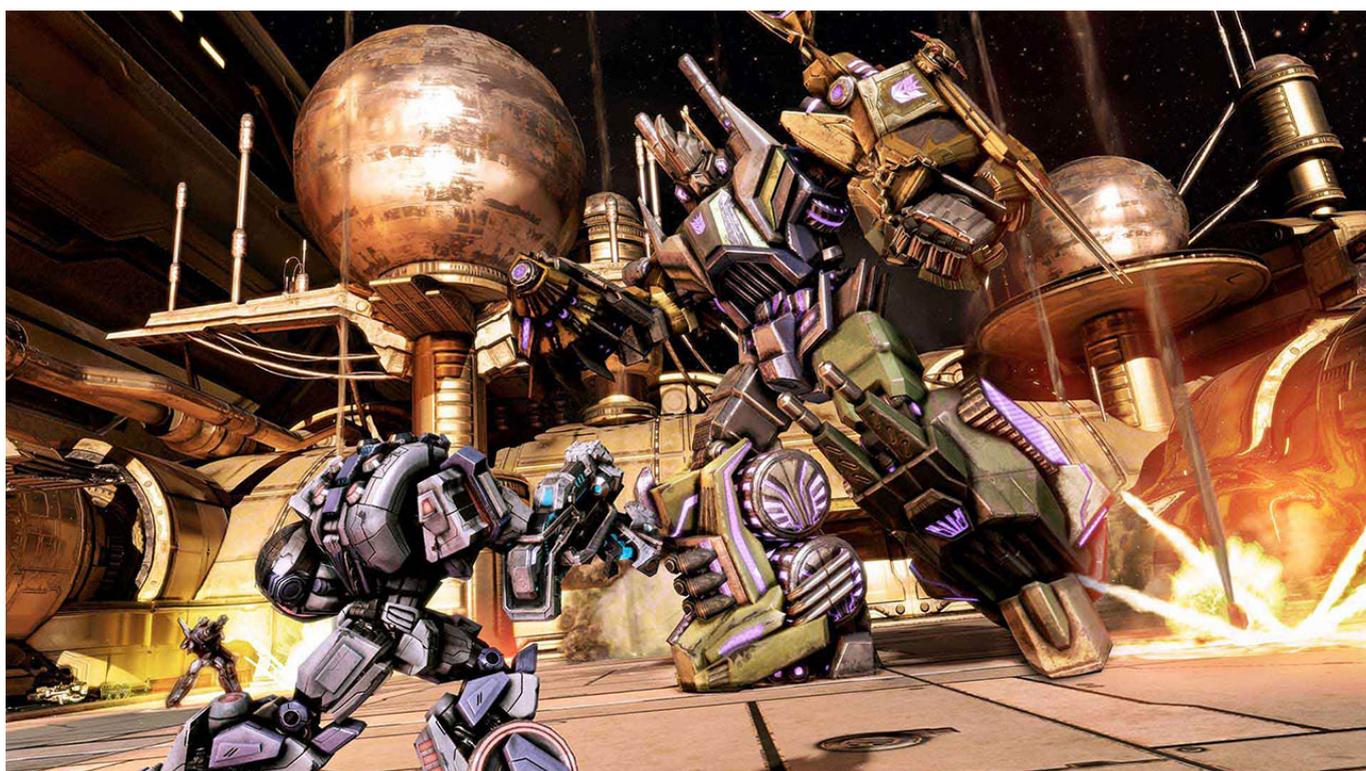
[riduci]

Tante migliorie apportate, come detto all'inizio, a cominciare dalla trama sicuramente più

coinvolgente e ricca di colpi di scena. Piccole novità per il **gameplay**, che resta sì simile al precedente capitolo ma con affinamenti, come il trasporto di due armi alla volta, di cui una standard e una pesante e tutte acquistabili e potenziabili attraverso il **Teletran**, una sorta un **Amazon** in tempo reale dove acquistare **hack** di vario tipo e gadget come torrette automatiche e scudi. Controllo dei **veicoli** ulteriormente migliorato e campagna che non si svolge più in gruppi di tre ma da soli, avendo quindi ogni ambientazione sviluppata appositamente per le caratteristiche distintive del nostro robot. Non mancano quindi sezioni **stealth** e sezioni platform oltre al cacciarone far fuoco contro avversari di metallo, il tutto sotto l'insegna della varietà. Torna anche l'online con il multiplayer suddiviso in **quattro classi**, con Transformers personalizzabili, la modalità "Escalation", portando la longevità del titolo su ottimi livelli.

Tecnicamente sono stati fatti passi avanti nella **modellazione**, con modelli dei protagonisti ottimi anche dal punto di vista del design, con molti particolari in continuo movimento e dettagli che ogni amante dei robottoni non può far altro che apprezzare. Animazioni eccellenti in tutte le situazioni, dai movimenti fino alle trasformazioni, il tutto arricchito da moltissimi effetti particellari e comparto luci gradevole. Rimane purtroppo il problema delle texture, a bassa risoluzione e con eccessivo pop-up. Questa volta il gioco non è doppiato in italiano ma si presenta con un ottimo doppiaggio inglese e sottotitoli mentre le musiche diventano uno dei punti forti del titolo.

Nota di merito ai tanti **easter egg** disseminati qua e là per tutta la campagna che ci fanno capire quanto questo gioco sia stato creato da appassionati per appassionati, facendo di *Fall of Cybertron* sicuramente il miglior titolo della saga.



Il Tracollo

Si giunge infine nel 2014 dove si cambia studios, non più **High Moon** ma **Edge of Reality**, in un capitolo che definire un grossa delusione è estremamente riduttivo. Per la prima volta la saga dei Transformers approda anche sulla nuova generazione di console, **Playstation 4** e **Xbox One**, ma davvero in pochi notarono la differenza. **Transformers: Rise of the Dark Spark** si presenta come

un *cross-over* tra i due capitoli precedenti e il nuovo film di **Michael Bay** uscito quasi in contemporanea: ***Transformers: l'era dell'estinzione***.



Proprio la trama comincia dove finisce il film, sulla Terra, con Optimus che cerca di recuperare la **Spark Oscura**, la nemesi della **Matrice del Comando** dei **Prime**; dove la Matrice regala saggezza, in modo da mantenere il comando degli autobot, la Dark Spark dona il potere di controllare le leggi fisiche che dominano l'Universo.

Dopo quest'incipit terrestre si passa a Cybertron, un po' di tempo prima degli eventi narrati in *Fall of Cybertron*.

TRAMA - SPOILER

I Decepticon sono alla ricerca della Spark Oscura per ordine di Megatron, credendo che possa far pendere l'ago di questa guerra, ormai logorante, dalla sua parte. Una volta acquisita però, Megatron, viene sconfitto da Optimus con la Spark persa nei meandri dello spazio. Di nuovo sul nostro pianeta, la Dark Spark finisce nelle mani di Lockdown, antagonista protagonista della pellicola, ma anche qui - come potete immaginare - verrà sconfitto dal nostro Prime preferito.

[riduci]

Descrivendo questo titolo la prima cosa che salta all'occhio è il **comparto tecnico**. Nonostante sia un gioco creato per la nuova generazione di console si presenta con quanto di peggio si possa vedere: texture a bassissima risoluzione e particellari ridicoli.

Il **gameplay** risulta privo di novità e basato su quanto di buono fatto da **High Moon Studios** con *Fall of Cybertron*. L'unica introduzione è lo sblocco delle armi, **perk** e potenziamenti attraverso la risoluzione di varie **quest** secondarie presenti in ogni missione. È un titolo deludente sotto tutti i punti di vista dove anche la sceneggiatura soffre di una scrittura caotica e davvero difficile da seguire. Davvero un peccato.

Nonostante ciò, i primi due capitoli vanno senza dubbio recuperati essendo non solo ottimi esponenti degli TPS ma anche racconti memorabili sui più famosi robottoni al mondo, dagli albori, il tutto arricchito da un ottimo gameplay e tante chicche che gli appassionati non possono far altro che

apprezzare. ***Rise of the Dark Spark*** rappresenta invece il **male**; è quello che un videogioco non dovrebbe essere, pessimo sotto tutti i punti di vista e creato solo per sfruttare l'uscita di un film che può essere considerato addirittura peggio.

Personalmente non so come finirà lo scontro tra Optimus Prime e Megatron ma so di certo che continueranno a farci divertire come quando li guardavamo in tv da piccoli, continuando a tifare per uno o per l'altro schieramento.

