

Un'ora di videogame al giorno ci rende davvero più intelligenti?

Siete stanchi di sentir dire dai vostri familiari o amici che i videogiochi fanno male? Oggi abbiamo l'ennesima prova a dimostrazione che uno dei nostri hobby preferiti è **tutt'altro che dannoso per la mente**, se esercitato nelle giuste quantità. Uno studio condotto da un'università cinese (**University of Electronic Science and Technology of China**) avrebbe dimostrato che alcuni giocatori, giocando a **League of Legends** per un'ora, hanno leggermente sviluppato alcune delle loro attività cerebrali, fra cui una maggior concentrazione sulle informazioni più importanti evitando le distrazioni.

Nello specifico, l'esperimento è stato svolto con l'ausilio di 29 studenti: una parte di loro aveva almeno due anni di esperienze videoludiche nel genere **action** alle spalle, un'altra meno di sei mesi. L'attenzione visiva selettiva delle "cavie" (l'abilità di focalizzarsi solo sulle informazioni cruciali ignorando il resto, citata prima) è stata valutata prima e dopo le sessioni di gioco, attraverso un test: su diverse parti dello schermo di un computer apparivano dei quadrati, uno sempre al centro, un altro in un qualsiasi altro punto; l'obiettivo era capire dove sarebbe apparso il successivo basandosi sulla posizione del secondo quadrato.

Concentrarsi in questo modo **sfrutta molto le potenzialità del cervello** e ciò porta gli scienziati a credere che chi è bravo a ragionare selezionando ciò che è più importante distinguendolo da ciò che lo è meno faccia un uso più efficiente delle proprie funzioni cerebrali.

Durante il test, l'attività cerebrale dei giocatori è stata monitorata attraverso un elettroencefalogramma. Prima che iniziassero a giocare, la macchina aveva registrato un'attenzione visiva selettiva più alta negli "esperti" che nei "principianti", oltre a un'attività generale maggiore.

Dopo la sessione di gioco, non solo entrambi i gruppi avevano registrato **un'attenzione più alta** rispetto a prima, con punteggi molto simili, ma anche il livello di attenzione dei non esperti era aumentato, risultando incredibilmente vicino a quello dei veterani.

Nonostante i risultati, sono necessari **più studi** per sapere quanto questo effetto possa durare.

Delle analisi condotte in precedenza hanno dimostrato che anche giochi come **Halo** o **Call of Duty** possono migliorare l'attenzione visiva.

Una ricerca condotta nel 2010, per esempio, indica che giocare ai videogiochi può migliorare la concentrazione nell'addestramento militare e nell'istruzione. Lo stesso **Bjorn Hubert-Wallander**, l'uomo a capo di questa ricerca, ha detto che:

«L'attenzione visiva è fondamentale per prevenire un sovraccarico di sensazioni, visto che il cervello è costantemente soggetto a una quantità travolgente di informazioni visive. È un'abilità che è particolarmente enfatizzata durante attività visivamente impegnative come guidare un'auto o cercare un amico in mezzo alla folla, dunque non è sorprendente che gli scienziati siano stati interessati a lungo a come modificare, estendere e migliorare le diverse sfaccettature dell'attenzione visiva»

Dunque non preoccupatevi più se ogni tanto vi concedete un po' di tempo col vostro titolo preferito su pc o console: se non esagerate, può solo farvi bene.

A metà della guerra: come attrarre nuovi giocatori?

Siamo in un periodo in cui gran parte dei giocatori più assidui hanno già operato una scelta: chi ha optato per **Playstation 4**, chi per **Xbox One** e chi per **Nintendo Switch**, senza contare quei tanti giocatori che hanno saltato la console per l'acquisto di un **PC**. Le tre grandi case produttrici stanno facendo di tutto per amplificare le utenze delle loro rispettive stazioni di gioco, abbassando i prezzi e cercando di portare nuovi titoliche possano attrarre l'utente medio.

Microsoft non ha iniziato questa generazione col piede giusto e la strategia di marketing, nonché alcune scelte azzardate come l'obbligatorietà di **Kinect**, gli si è rivolta contro; al volgere di una nuova generazione è fondamentale che l'utenza della precedente passi alla nuova. **Switch** si trova in una posizione diversa rispetto a **PS4** e **Xbox One**, sia perché è l'ultima arrivata, sia per la sua natura ibrida; **Nintendo Labo** è il chiaro segno che la storica compagnia giapponese sta tentando di andare oltre gli storici utenti, la cui media oscilla fra i 25 e i 40 anni, e attirare a sé nuovo pubblico. **Switch** sarà certamente arrivata tardi ma sta riuscendo a ritagliarsi uno spazio nelle case degli giocatori che già possiedono **PS4** o **Xbox One** come seconda console.

Arrivati a questo punto nel mercato gli utenti sono diversissimi gli utenti, tutti con bisogni e storie diverse: quelli che hanno acquistato una console al lancio e sono in cerca di una seconda console, bambini che finora si sono arrangiati con le console della generazione precedente, *casual gamer* che vogliono comunque trovare un modo comodo e moderno per poter giocare a **Call of Duty**, **FIFA** o **Madden** di tanto in tanto... Esistono poi diversi modi per appellarsi a queste fasce di pubblico e per farlo bisogna prendere in considerazione dei punti fondamentali.



Fascia di prezzo

I soldi non fanno la felicità ma averli è necessario per considerare l'acquisto di una console! Per questo un buon prezzo è una delle chiavi per attirare nuovi utenti all'acquisto di un nuovo dispositivo. Per quanto **PS4 Pro** e **Xbox One X** sono i combattenti di un match senza esclusione di colpi, le vere protagoniste sono le console slim e ridisegnate, solitamente in *bundle* con qualche gioco particolare, che aprono la porta ai giocatori più squattrinati. **Nintendo** si trova in una posizione diversa in quanto, essendo la console più recente sul mercato, sta tentando di mantenere il prezzo di lancio il più a lungo possibile, dando agli utenti un nuovo modo di giocare; si sa, **Nintendo** è da sempre un brand che riesce ad attirare a sé hardcore gamer e famiglie e, **Switch** ci sta decisamente riuscendo.



Software per un pubblico più ampio

Siamo stati tutti testimoni del fatto che **Nintendo Wii** e i popolarissimi **Wii Sport**, **Wii Fit**, **Wii Music** e molti altri abbiano avvicinato giocatori mai presi in considerazione. **Sony**, che in passato era riuscita nell'impresa grazie a titoli come **Buzz** e **EyeToy**, a oggi sta faticando a ritagliarsi una fetta in questo mercato e ci sta provando tramite l'iniziativa **PlayLink**; anche se questi titoli si rivolgono potenzialmente a qualsiasi persona con uno smartphone, è improbabile che **Sony** indirizzi questa fascia di mercato verso l'acquisto di una console per piccoli titoli digitali, che dunque non godono di una buona visibilità. Certo, sono dei titoli molto divertenti ma probabilmente questi titoli non hanno certamente lo stesso appeal di titoli come **Singstar**.

Tuttavia, è da notare che **Sony** è la compagnia con la più ampia fascia di pubblico e dunque è quella che più si sta mettendo in gioco per soddisfare i giocatori più svariati: hanno potuto sviluppare titoli esclusivi sia per i giocatori più casual, come il remake di **Ratchet & Clank**, la serie dei titoli **PlayLink**, i svariati titoli **VR**, i giochi di baseball **MLB**, sia per gamer più indirizzati verso generi specifici con titoli come **Gran Turismo Sport**, **God of War**, **Horizon: Zero Dawn** e **The Last**

Guardian. Di certo **Sony** conta di più su titoli come questi ultimi ma il fatto di non lasciare indietro i giocatori più casual, e il fatto che queste siano esclusive **PS4**, è certamente un loro punto a favore.



E Nintendo Labo?

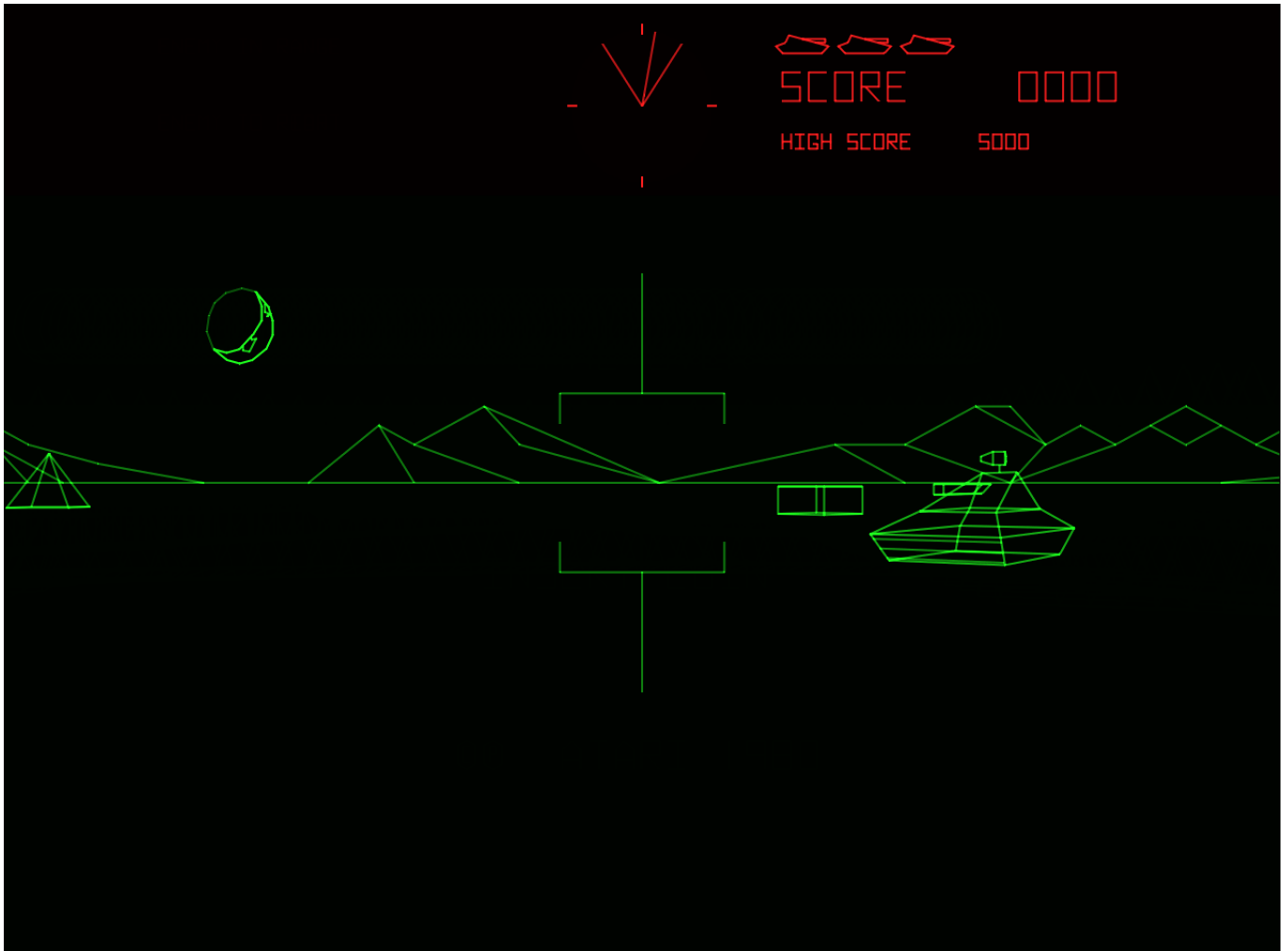
Tanti sono stati quelli che hanno visto con scetticismo la nuova mossa **Nintendo** quanti quelli che ne sono rimasti affascinati. Molti genitori potrebbero vedere in Labo una vera e propria fregatura e potrebbero essere molto scoraggiati a comprare essenzialmente dei pezzi di cartone molto costosi. Tante volte si tende a vedere **Nintendo** come una compagnia di giocattoli, intenti a consegnare il "giocattolo dell'anno", e il **NES mini** ne è la prova; **Nintendo Labo** sicuramente non sarà da meno e con quasi certezza vedremo presto, magari il prossimo Natale, le vetrine dei negozi colme di questi stravaganti giochi/accessori. Quello a cui punta **Nintendo** è far sentire la propria presenza sul mercato, essere dappertutto per poter attirare l'attenzione di giocatori e non e spingerli verso l'acquisto di **Switch** e **Labo**. Il vero problema però sarà convincere i genitori a comprare questa nuova stravaganza, specialmente in combinazione con **Switch**; se i prezzi rimarranno gli stessi allora sarà molto difficile che i bambini troveranno **Nintendo Labo** e **Switch** sotto l'albero di natale.



Wargames: l'uso militare dei videogame

«Le tecnologie che hanno dato forma alla nostra cultura sono sempre state sviluppate dalla guerra». Così scrive **Ed Halter** in *From Sun Tzu to Xbox* per spiegare come negli anni '50 i primi super computer venivano utilizzati per i calcoli dei dati balistici per il lancio dei missili. Questi, prima dell'avvento dei computer, venivano fatti a mano e sembra abbastanza assurdo come una cosa così utile come un computer, sognato per ere ed ere dagli uomini, possa essere usato per generare conflitti. L'esercito americano contribuì ancora alla creazione dell'**Electronic Numerical Integrator and Computer (ENIAC)** che servì per gestire i calcoli per la detonazione della bomba ad idrogeno ma ancora i computer e l'elettronica in generale non erano ancora a disposizione di tutti. Negli anni '70, ma più concretamente negli anni '80, ci fu il boom delle arcade e l'arrivo dell'**Atari 2600** nelle case degli americani. L'elettronica, anche se per scopi ludici, cominciava a essere alla portata di tutti e l'esercito, alla ricerca di nuovi metodi di addestramento e reclutamento, cominciò a cercare in questi software un qualcosa da poter sfruttare a loro vantaggio. Nel 1980 **Battlezone** di **Atari** uscì nelle sale giochi: diversamente dal tema sci-fi già visto in **Space Invaders** o in **Galaxian**, quest'ultimo più un simulatore che ci metteva alla guida di un carro armato. L'ambiente circostante era reso in 3D grazie ad un particolare uso della grafica vettoriale, molto innovativo per i tempi, e il tutto era visibile solamente attraverso il periscopio presente nel cabinato, il che rendeva l'immersione ancora più realistica. L'esercito americano ci vide bene e allora decise di trasformare il popolare cabinato in uno strumento di addestramento per le reclute; il simulatore di battaglia su carro armato fu trasformato in **The Bradley Trainer**, una versione rivisitata del popolare cabinato con dei controlli più realistici e più complessi, adatti dunque alla simulazione di battaglia, dei cambiamenti nel gameplay quali l'aggiunta di alcuni bersagli ed una rotazione più realistica attraverso un volante. **The Bradley Trainer** non fu mai rilasciato al pubblico e si dice siano esistiti solamente due esemplari di questo gioco: uno è andato perduto, l'altro è oggi parte della collezione privata di **Scott Evans** che, racconta, lo trovò fra i rifiuti nel retro della **Midway**

Games.

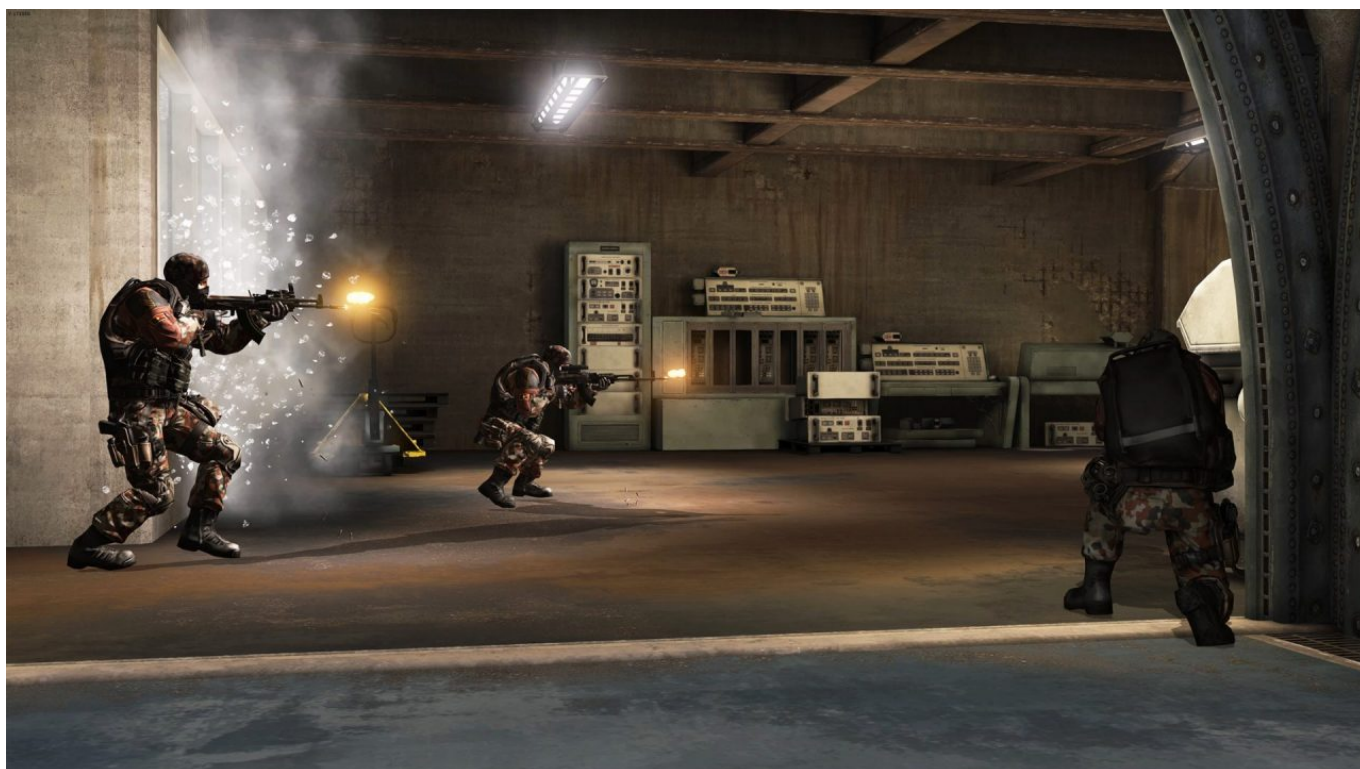


Nel 1993, con la fine della **guerra del Golfo**, il governo americano fece dei drastici tagli al budget dell'esercito: i **Marine** temevano di perdere le risorse necessarie per allenare le proprie reclute. L'esercito vide in **Doom**, il popolarissimo first person shooter della **ID Software** che impazzava fra i giovani, una possibilità per simulare il combattimento e offrire un campo virtuale sulla quale esercitarsi; **George Romero**, creatore di **Doom**, aveva rivelato inoltre in un'intervista che i giocatori, qualora fossero stati in possesso delle abilità necessarie, erano liberi di modificare il gioco a loro piacimento. La **Marine Corps Modeling and Simulation Management Office (MCMSMO)** chiese e ottenne una copia commerciale di **Doom** e da lì sviluppò la mod che finì col diventare **Marine Doom**. In termini grafici la mod non era molto diversa dall'originale ma il centro del gioco stava nella collaborazione fra i giocatori, collegati in lan nella stessa stanza, e dunque nel raggiungimento dell'obiettivo comune, come l'irruzione in un forte nemico o il salvataggio di degli ostaggi in un ambasciata straniera. La collaborazione era imperativa: infatti, prima di cominciare una missione, era importante stabilire chi fosse il caposquadra, i fucilieri e il mitragliere; in questo modo non si insegnavano solamente le tattiche e la cooperazione durante la battaglia ma anche come agire in base al proprio ruolo all'interno della squadra. La mod fu installata in ogni computer dei **Marine** in modo da estendere l'addestramento al di fuori dal campo di battaglia ma anche per svagare durante le ore libere; **Marine Doom**, anche se non fu usato come mezzo di reclutamento e propaganda, fu un ottimo mezzo per l'addestramento bellico e una mod ben riuscita tanto che, in seguito, questa fu adattata per **Doom 2** e rilasciata al pubblico per l'aggiornamento 1.9.



L'attacco alle Twin Towers del 2001, una delle tragedie umane che più scossero il mondo, portò l'esercito americano a una nuova corsa alle armi e una nuova campagna di reclutamento. Poco dopo l'attacco, l'esercito cominciò una nuova campagna per il reclutamento nelle forze armate americane ma non sembrava andare benissimo. Le nuove campagne erano invasive e i giovani non volevano essere per niente risucchiati al loro interno. L'esercito a quel punto, per promuovere la vita all'interno dell'esercito produsse **America's Army**: questo videogioco fu rilasciato gratuitamente il 4 Luglio 2002, anniversario dell'indipendenza americana, sia come download su internet sia come copia fisica (bastava andare in un centro di reclutamento nelle proprie città per ottenere il disco gratuitamente) e ben presto si costruì attorno una larga fanbase. **America's Army** non era infatti il solito gioco sparattutto in cui i giocatori si incontravano e si giocava squadra contro squadra senza degli schemi ben precisi: in questo titolo, prima di potersi gettare nella mischia, era necessario seguire il campo di addestramento per ottenere le basi del combattimento per far sì di non girare a vuoto sulla mappa ed essere sempre d'aiuto ai propri compagni. Finito l'addestramento base era ancora necessario seguire dei corsi specifici per ottenere una specializzazione nel campo di battaglia, delle vere e proprie lezioni senza le quali non si poteva scendere in campo: i giocatori potevano specializzarsi nell'uso di delle armi specifiche, come i fucili d'assalto, le mitragliatrici o i fucili di precisione, oppure potevano specializzarsi nelle tecniche di primo soccorso ed essere comunque un pilastro portante della squadra. Così come in **Marine Doom**, era importantissimo capire i ruoli nel campo di battaglia e realizzare che ogni elemento è indispensabile per la squadra. Inoltre, differentemente dagli altri titoli FPS, l'obiettivo principale della missione che non era sempre l'eliminazione della squadra avversaria ma anche altri come il salvataggio degli ostaggi o la liberazione di dei civili o l'espugnazione di un forte nemico, anche ottenendo più punti facendo meno vittime possibili. I giocatori negli FPS spesso, specialmente in mancanza di comunicazione, sono dei cani sciolti e così come si gioca senza tattica si gioca anche senza conseguenze; durante un momento difficile, come quando si sta per perdere, i giocatori perdono la pazienza e tal volte, i più sciocchi, fanno vittime anche all'interno della propria squadra. Anche se non si muore effettivamente nel gioco, **America's Army** punisce il giocatore di fronte l'ammutinamento o in presenza di comportamenti poco ortodossi: è possibile finire in carcere, che risponderebbe alla sospensione

temporanea dell'account, o persino la cancellazione se questi comportamenti sono ripetuti più e più volte. **America's Army** è stato accolto positivamente da critica e giocatori tanto che la serie dura a tutt'oggi; l'ultimo titolo della saga è **America's Army: Proving Grounds** uscito originariamente su PC e da poco arrivato anche su PS4, confermando così l'amore dei fan verso questa serie videoludica spesso sottovalutata. Tuttavia non mancano le critiche da parte di gente contraria a mettere giovani sotto i 18 anni di fronte a uno strumento di reclutamento come **America's Army**, teorici dei media e persino il gruppo dei veterani per la pace che non solo vedono l'esercito americano "arrivato alla frutta" in quanto propaganda bellica ma anche di come questo titolo fallisca ad evidenziare cosa sia veramente importante all'interno di un esercito; per quanto le armi possano essere affascinanti e il combattimento, dietro uno schermo, divertente ci si dimentica che un esercito debba portare l'ordine e la pace ed un videogioco, seppur senza conseguenze, ha sempre come fulcro la competizione fra i giocatori.



Con **America's Army** l'esercito poteva vantarsi di preparare i giocatori per il campo di battaglia e la vita militare ma lo stesso non si poteva dire per alcune situazioni: l'esercito, così come i veterani per la pace ci ricordano, dev'essere un corpo che deve portare ordine e sempre pronto a servire il più debole ed ascoltare i civili. Con l'arrivo della **guerra in Iraq** i soldati dovevano essere pronti a trattare con i civili in quanto le differenze culturali sono parecchie e bisognava dare un'immagine del esercito più positiva possibile. Gli eserciti non sono estranei a queste prassi: sin dalla seconda guerra mondiale, l'esercito ha sempre messo su dei brevi corsi intensivi per la lingua e lezioni di cultura e di comportamentismo per mettere i soldati in condizione di comunicare con i civili o mandare segnali di soccorso. Cambiano i mezzi ma non la sostanza: **Tactical Iraqi**, incluso nella piattaforma per militari **DARWARS**, includeva delle lezioni di lingua araba (con le sfumature irachene) utili per i soldati e, una volta finiti i corsi, si potevano mettere in atto non solo le capacità linguistiche ma anche i comportamenti da adottare in presenza di civili e dunque rendere la comunicazione più rispettosa e pacifica possibile. Si veniva messi di fronte a diverse situazioni in 3D, conversazioni con gente di tutte l'età ed estrazione sociale e perciò bisognava comportarsi di conseguenza: ad esempio, in presenza di adulti bisognava sempre togliersi occhiali e cappello prima

di parlare (non farlo sarebbe stato poco rispettoso) e mai fare il gesto del pollice in su, in Medio-Oriente considerato un segno di mancanza di rispetto e maleducazione. Con i più piccoli era invece necessario abbassarsi e ci si poteva permettersi giusto un po' più scherzosi, e così via.



Gli Stati Uniti non furono gli unici a utilizzare i videogiochi come mezzo di propaganda: in Siria infatti è stato sviluppato **Under Siege**, un titolo ambientato nella seconda intifada e in cui si può combattere a fianco dell'esercito della liberazione palestinese e dunque contro le forze armate israelite. Similarmente, in Iran è stato sviluppato **Special Operation 85**, dove si vestono i panni dell'agente segreto **Bahram Nasseri** per liberare due ingegneri nucleari imprigionati in Israele. Caso invece molto simile ad **America's Army** è invece **Glorious Mission**, titolo che promuove la vita e l'arruolamento nell'esercito della liberazione popolare cinese. Quest'ultimo titolo può vantarsi di avere una vastissima utenza di **300 milioni di giocatori**, un numero che surclassa i 13 milioni di **America's Army**, e che, come la controparte americana, ha generato altre controversie. Secondo i media russi i nemici presenti nel gioco somigliano molto a dei soldati americani; di tutta risposta un rappresentante del Ministero della Difesa cinese ha risposto che lo sviluppo del gioco non è una propaganda di odio verso nessun paese e che i media dovrebbero astenersi da ogni qualsiasi assurda speculazione.



Il mercato è pieno di titoli di combattimento simulato. A detta di alcuni veterani dell'Iraq, ***Call of Duty: Black Ops 2*** e ***Modern Warfare*** sono i giochi che meglio restituiscono l'esperienza della guerriglia in quanto, nelle battaglie, è possibile attuare sia degli approcci sia furtivi che approcci di impatto; gli stessi istruttori consigliano di giocare a questi titoli per estendere l'addestramento e provare nuove tattiche di battaglia. Tuttavia, sempre a detta degli stessi veterani, può dubitarsi dell'efficacia di questi come mezzi di reclutamento in quanto i giocatori non saranno mai veramente preparati per i **traumi della guerra**: l'istinto di sopravvivenza, la violenza o perdere i propri compagni sono cose che non si imparano di fronte ad un computer. Inoltre non ci sono mai delle vere conseguenze a delle azioni sbagliate: sparare ad un civile, fallire una missione non comporta nessun problema se non perdere punteggio nella graduatoria del gioco. Un soldato, riguardo agli FPS, pare abbia detto: «Nei videogiochi, quando perdi un avatar ricominci. Nella vita reale, quando qualcuno muore l'hai perso per sempre. Da sopravvissuto lo devi seppellire, e dopo devi anche chiamare sua moglie.». Questi meccanismi logorano non solo i familiari delle vittime nei combattimenti a fuoco ma chi sopravvive dovrà fare i conti con queste esperienze per sempre.



La realtà virtuale arriva in soccorso persino per risolvere questi problemi: **SimCoach** ci mette di fronte a un avatar 3D che aiuterà a superare lo stress post traumatico e la depressione solita nei veterani di ritorno a casa; il programma si pone come un luogo sicuro, un posto dove si può parlare in totale tranquillità dei propri problemi una volta tornati a casa. **SimCoach** offre all'utente delle risposte basate sulle esperienze di altri veterani e familiari che hanno vissuto e sopportato queste terribili esperienze e, digitando in un corretto inglese, il coach potrà aiutarci a superare i nostri problemi personali e sociali. Software come questo ci ricordano che è molto meglio impugnare i controller che le armi vere e proprie e che se proprio si vuol far la guerra è meglio farla dal divano di casa nostra.



Alright I'll check those out.



Hello, welcome to Simcoach.

Some things before we get started: I'm based on the real experiences of warfighters and their families, but I am not a real human, so please be patient with me, and talk in short sentences. Far as conversations go, I'm best at talking about PTSD and depression. I'm not a shrink, but I'm here to help.

I'd like to ask you a few questions to get to know you a bit. Ok?

no

I think I can help you better if I know where you're coming from.

ok?

no

that's ok

What's the major concern that brought you here today?

STREAM

NOTES



[GameCompass - FPS \(02x09\)](#)

Si parla di **First Person Shooter** nella nuova puntata di GameCompass, in un dialogo a due tra Gero Micciché e Vincenzo Zambuto inframezzato dalla recensione di *Wolfenstein II: The New Colossus*, da uno speciale su come in ambito militare ci si sia serviti dei videogame e dalla top 5 finale con i 5 migliori giochi del mese di ottobre selezionati e votati dalla nostra redazione!

[Disponibile il pre-download di Call of Duty: WWII per PS4 e PC](#)

Dopo il pre-download su **Xbox One**, uscito la settimana scorsa, è arrivato il turno degli utenti **Playstation**. Infatti è ora disponibile sullo store **Sony** il pre-load di *Call of Duty: WWII*, ultima incarnazione del popolare FPS, che segna il ritorno della saga nella seconda guerra mondiale, mentre per gli utenti **PC** ci sarà ancora da aspettare.



Curiosamente, la dimensione del file differisce in tutte e tre le piattaforme: 45 GB per **Xbox One**, 56 GB per **Playstation 4**, e ben 90 GB per la versione **PC**.

Dopo aver scaricato tutto, per iniziare a giocare basterà attendere **venerdì 3 novembre**, data d'uscita del titolo.

[Call of Duty WWII: su Xbox One X supporterà 4K e HDR](#)

Ieri un [negozio 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

Data d'uscita per In The Name of the Tsar, DLC di Battlefield 1

Electronic Arts ha ufficializzato la data di uscita per la loro prossima espansione di *Battlefield 1*, *In The Name of the Tsar*: il DLC sarà disponibile dal **19 settembre** su PC, PlayStation 4 e Xbox One. I proprietari di *Battlefield 1 Premium Pass* potranno però averlo le mani sull'espansione già da martedì **5 settembre**.

In The Name of the Tsar aggiunge **sei nuove mappe**, nuove armi, veicoli nuovi, la nuova modalità "**Supply Drop**" e le nuove fazioni degli Ussari e l'esercito russo. Il DLC aggiungerà anche il supporto HDR su console e PC.

Speciale E3 - Call of Duty: WWII

Sony ha appena mostrato il trailer del nuovo capitolo di *Call of Duty* chiamato: **World War II** che sarà ambientato in piena Seconda Guerra Mondiale. Saranno disponibili varie missioni tra cui quella dedicata allo "Sbarco in Normandia". Il nuovo capitolo è atteso per il 3 novembre 2017. Sotto riportiamo il trailer appena mostrato.

<https://www.youtube.com/watch?v=VPxE-7Vw-FQ>

Un videogame candidato al premio Oscar

Come abbiamo visto negli ultimi anni, il mondo videoludico si è evoluto a tal punto da utilizzare **star di Hollywood** per svariate interpretazioni: basti pensare a **Kevin Spacey** in *Call of Duty: Advanced warfare*, qualche anno fa, o a **Valorie Curry** in *Detroit: Become Human* di prossima uscita, fino a **Mads Mikkelsen**, **Norman Reedus** e **Guillermo Del Toro** che dovrebbero figurare nel cast del work in progress *Death Stranding*. Personalmente ho sempre pensato che prima o poi un videogioco sarebbe stato trattato alla pari dei lungometraggi e un primo passo è stato fatto probabilmente con *Everything*, videogioco per Pc e Playstation 4 che, per la prima volta, riceverà una **candidatura agli Oscar** grazie al premio vinto per le Animazioni al **2017 Vienna Shorts Festival**. Questo è dovuto soprattutto ad una peculiarità del titolo, ovvero quella di "potersi giocare da solo" e quindi trasformarsi in un vero e proprio film, con tematiche molto profonde. È stato proprio **David O'Reilly**, il suo creatore, a dare la notizia con un tweet, segnalando, con un certo orgoglio, il traguardo storico raggiunto dal suo titolo.



David O'Reilly ✓

@davidoreilly

Segui

Cool: Everything just qualified for an Academy Award, making it the first time this has happened to a game/interactive project

JURY PRIZE - Animation

"Everything" (IE/US) by David O'Reilly

Qualifies for the Academy Awards® in the category ANIMATED SHORT FILM

[Call of Duty WWII arriverà il 3 Novembre](#)

Da poche ore è stato reso pubblico il nuovo trailer di **Call of Duty WWII**. Un *Call of Duty* che ritorna alle origini e porterà i giocatori per terra e in una situazione storica differente da quella ormai vista negli ultimi anni.

La storia di **CoD WWII** è pensata per la nuova generazione che non ha avuto modo di giocare i vecchi titoli e che potrà vivere parte della **Seconda Guerra Mondiale**.

La Campagna riguarda gli ultimi anni della **Seconda Guerra Mondiale**, cioè il **1944-1945** e sarà ambientata nel **Nord Europa: Normandia, Francia, Belgio** e soprattutto in **Germania**.

La storia racconterà del giovane soldato americano **Ronald Daniels** nei 18 mesi in cui **Ronald** passerà dall'essere solo una matricola a vivere la vera e propria guerra. Durante il suo viaggio farà la conoscenza di altri 11 soldati che faranno parte della sua squadra.

La durata della storia sarà paragonabile a quella degli altri *CoD*.



Per ciò che riguarda le novità sugli **aspetti tecnici**:

Non sarà presente l'interfaccia grafica, non ci sarà fisica e distruttibilità e il comparto **cinematografico** sarà il fiore all'occhiello del titolo perché il team di sviluppo, aiutato da uno storico, ha raccolto informazioni tramite **pellicole e archivi** per riprodurre **fedelmente** armi, ambienti e quant'altro. Inoltre il team si è recato nelle zone che hanno visto protagonista il conflitto per studiarle e poterle riportare nel miglior modo possibile all'interno del gioco, infatti per rendere quest'ultimo più immersivo sono stati utilizzati ambienti **cupi e tetri**.

La cosa più importante è stata la scelta di raccontare la vera storia attraverso il gioco tramite **fatti veramente accaduti**.

La modalità cooperativa sarà una rivisitazione di zombie: **Nazi Zombie**. In cui **Hitler** ha radunato un esercito di zombie per combattere.

Il team di sviluppo ha affermato che grazie alla potenza hardware di questa generazione, il gioco arriverà a **60 FPS su ogni piattaforma** e che sarà presente un dettaglio grafico molto alto.



Call of Duty sarà disponibile, come già annunciato, il **3 Novembre** per **PlayStation 4, Xbox One e PC**. Per chi preordinerà il gioco avrà diritto a far parte della **Beta**, che sarà chiusa al pubblico.