

[Outbreak: nuova modalità per Rainbow Six Siege](#)

Dopo tre anni dal suo rilascio, *Rainbow: Six Siege*, ha ricevuto un nuovo aggiornamento denominato **Outbreak**, che porta cambiamenti sostanziali all'esperienza di gioco. Infatti non si agirà più come unità anti-terrorismo ma come **unità anti-zombie**. *Outbreak* è una modalità cooperativa per tre giocatori ma disponibile solo per quattro settimane. Gli operatori si troveranno a combattere una misteriosa infezione nella città di **Truth of Consequenses** che, nonostante lo strano nome, esiste realmente.

Tutti in città sono stati sottoposti in quarantena nelle loro case per colpa dell'epidemia; i giocatori, quindi, potrebbero rischiare di contrarre l'infezione, avvicinandosi a quanto visto in *The Division*.

Con questa nuova modalità sono stati **aggiunti 50 nuovi oggetti** dal costo di 300 crediti l'uno; quattro di questi, però, verranno regalati al primo accesso. **Ubisoft** ha inoltre promesso che ogni pacchetto conterrà oggetti diversi e quindi non ci saranno doppioni.

[GameCompass - Porting \(02×10\)](#)

Giubilo e gaudio per il ritorno in studio dopo mesi d'assenza del nostro Lanfranco Della Cha, che con Gero Micciché e Simone Bruno chiacchiera della difficile arte del **porting**: in occasione dell'uscita della versione di *RiME* su Nintendo Switch, Gero Micciché ne approfitta per recensire il titolo di Tequila Games e Marcello Ribuffo ci racconta i 7 peggiori porting della storia videoludica nella consueta top finale!

[GameCompass - FPS \(02×09\)](#)

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!

[Microtransazioni di Star Wars Battlefront II](#)

[bloccate da EA](#)

Sono state bloccate le **microtransazioni** per *Star Wars: Battlefront II*, come constatato da alcuni utenti e confermato da **EA**. Tutto ciò accade dopo molti giorni di indignazione da parte dei fan, i quali sostenevano che **EA** e **DICE** avessero implementato un sistema **multiplayer** che avrebbe agevolato chi usufruiva delle **microtransazioni**.

«Vi sentiamo forte e chiaro, quindi bloccheremo tutti gli acquisti in-game», così dichiara il general manager della **DICE Oskar Gabrielson**, «Ora impiegheremo più tempo per ascoltare, aggiustare, bilanciare e mettere a punto ogni cosa. Questo significa che l'opzione per comprare cristalli nel gioco è ora offline, e tutti i progressi saranno fatti attraverso il gameplay. La possibilità di comprarli verrà implementata solo quando avremo fatto dei cambiamenti al gioco. Condivideremo ulteriori dettagli in corso d'opera.»

Quindi le **microtransazioni** torneranno, ma in forma più gradevole ai fan.

Gabrielson ha aggiunto: «Il nostro obiettivo è quelli di creare il miglior gioco possibile per tutti voi - fan devoti e giocatori - ma ci avviciniamo alla data di lancio globale ed è chiaro che molti di voi ritengono ci siano ancora problemi nel progetto. Abbiamo sentito voci riguardo svantaggi arrecati ai giocatori, e abbiamo temuto che questo potesse oscurare tutto quel che di buono è presente del gioco. Non è mai stata nostra intenzione. Ci dispiace non averlo fatto bene.»

[HORI TAC Pro One: il primo pad per Xbox One approvato da Microsoft](#)

Secondo una fonte di [Windows Central](#), l' **HORI TAC Pro One**, il nuovo set di tastiera e mouse per **Xbox One**, potrebbe essere disponibile tra qualche settimana. Realizzato da HORI, il TAC Pro One avrà più funzionalità di una tastiera, e sarà più che sufficiente per giocare.

Con ufficiale licenza rilasciata direttamente dalla **Microsoft**, la tastiera e il mouse meccanici del TAC Pro One permettono controlli in stile PC sull'Xbox One. Progettati appositamente per dare il loro meglio con i giochi **FPS**, le funzioni includono tastiera e movimento comandati da stick analogico, oltre alla possibilità di programmare e gestire diversi profili utente. Il TAC Pro One fornisce un metodo di controllo per Xbox One completamente nuovo, in grado di rivoluzionare lo stile di gioco.

CARATTERISTICHE PRINCIPALI

Compatibilità universale:

Compatibile con Xbox One e PC Windows, il keypad TAC Pro One è progettato specificamente per i giochi FPS, compatibile con il mouse TAC incluso o qualsiasi mouse USB conforme alle specifiche **HID** ed completamente programmabile. Possiede 20 tasti meccanici retroilluminati a LED dotati di interruttori a tasto indipendente, sviluppati da HORI per la velocità e la rapida capacità di ingresso.

Il mouse permette di regolare e memorizzare le impostazioni della sensibilità, l'accelerazione e le zone morte. Tutte le impostazioni di sensibilità e i tasti sono programmabili tramite la **TAC Mobile App**. L'interruttore è a tasto meccanico con brevetto originale HORI.

Ergonomico e regolabile:

Il Keypad TAC Pro One è stato progettato per adattarsi perfettamente alla mano umana e garantire il massimo comfort, inoltre il palmo è regolabile per adattarsi a mani di qualunque dimensione.

Il mouse **ottico** da gaming vanta **3200 DPI** con **micro-switch** ultra-reattivi per una precisione spaventosa. I pulsanti vengono mappati in modo intuitivo, possiedono impostazioni predefinite e possono essere programmati secondo le esigenze.

Funzionalità avanzate:

Il **Quick Button** aumenta la sensibilità del mouse per un tempo di reazione più veloce, lo **Snipe Button** riduce la sensibilità per una mira più precisa, mentre il **Walk Button** agevola i movimenti di precisione, le opzioni di movimento **WASD** o a stick analogico, e altro ancora.

E' possibile pre-ordinare l' HORI TAC Pro One su Amazon, al prezzo di **149,99 dollari** ma il lancio ufficiale del pad è previsto per il **30 ottobre**.

Destiny 2

Destiny 2 non è certo un gioco da recensire dopo poche ore di gameplay: bisogna dedicargli il giusto tempo per scoprire e completare la maggior parte delle missioni sia primarie che secondarie e fare la conoscenza più approfondita di attività un po' più complesse come gli **Assalti**, il **Cala la Notte** o **L'Incursione**.

È per questo motivo che ho voluto scrivere questa recensione dopo giorni di prova e soprattutto dopo l'uscita delle attività end-game come il raid e le **Prove dei Nove**.

Ma, adesso che ogni angolo è stato esplorato, veniamo un po' a questo nuovo, succulento titolo di Bungie.



Il **9 settembre 2014** fa ha fatto la sua comparsa il primo capitolo e, a distanza di ben 3 anni dall'uscita del suo celebre **FPS**, **Bungie** torna con il sequel di uno **shooter sci-fi** che ha lasciato il segno con componenti **RPG** e soprattutto con una marcata impostazione social.

Il nuovo capitolo firmato Bungie è stato presentato durante una live tenutasi su Twitch il **31 marzo 2017**, live streaming che è stata preceduta da un piccolo trailer che accennava la trama che avremmo trovato in *Destiny 2*.

Infatti, essendo un sequel, i fatti accaduti durante i 3 anni di *Destiny* si riprendono anche nel secondo capitolo, ma Bungie ha fatto sì che anche chi non avesse mai giocato *Destiny* e quindi non conoscesse approfonditamente la lore potesse senza problemi, seguire la trama, che risulta molto piacevole e intrigante.



Una delle caratteristiche che ha lasciato insoddisfatti moltissimi giocatori nel primo capitolo è stata infatti la **storia**, che presentava buchi di trama e una pessima narrazione, ma con *Destiny 2* Bungie è riuscita a colmare in gran parte questo vuoto, creando una trama avvincente e allo stesso tempo lineare e ben strutturata. La nostra avventura comincia con il rapimento, da parte della **Legione Rossa dei Cabal**, del **Viaggiatore**, figura misteriosa che ha donato alla Terra e agli esseri umani la Luce, una forza che ha creato i Guardiani, fornendo loro dei poteri sovranaturali, come lo **Spettro** che riesce a riportare in vita il proprio guardiano.

Il rapimento del Viaggiatore, però, ha causato la perdita di questo potere e l'attacco dei Cabal, guidati dal comandante **Ghaul**, ha solo peggiorato le cose, creando un mondo senza Luce e pieno di distruzione.

Il piano di Ghaul non è quello di distruggere il Viaggiatore, ma quello di impossessarsi della Luce e usarla per creare un esercito Cabal immortale.

Le circa **15 missioni** di storia sono parecchio lunghe, se paragonate a quelle di *Destiny*, e regalano più di **12 ore di gioco**. Anche la trama è migliorata moltissimo, si nota una più grande attenzione verso il metodo di narrazione, inserendo varie **cutscene** che riescono a raccontare e a rispondere a molti interrogativi che aveva lasciato il precedente capitolo. L'ottima trama è sorretta da una personalizzazione dei personaggi che è indubbiamente eccellente.

La longevità della storia è sorretta da molte missioni secondarie, chiamate **Avventure**, che ci offrono parecchie altre ore di gameplay. Le avventure sono sparse per tutti i pianeti/satelliti che visiteremo, ma molte missioni faranno riferimento ad avvenimenti accaduti durante il primo capitolo, quindi, se non si è a conoscenza della lore di *Destiny*, alcune parti potranno presentarsi poco chiare, ma non più di tanto, visto che i riferimenti sono superficiali e semplici, dato che Bungie ha voluto mantenere un legame con la storia dietro *Destiny* rendendo fruibile a tutti il contenuto del secondo capitolo.

La nostra avventura ci porterà a visitare i satelliti **Titano**, **Nessus** e **IO** e, come nel primo capitolo, il pianeta **Terra**.

Titano, luna più grande di Saturno, è stato invaso dall'Alveare. La particolarità di Titano è quella di non avere una terra ferma, e la nostra avventura si svolgerà all'interno di una gigantesca stazione di estrazione del metano.

Nessus è invece un **asteroide che orbita attorno al Sole, a Giove e a Nettuno**: questo planetoide sarà colonizzato dai Vex, che lo hanno reso simile a Venere. Su Nessus faremo la conoscenza di FailSafe, la simpatica voce che ci ha accompagnato durante la Beta.

Ultimo satellite che incontreremo sarà **IO, satellite naturale di Giove**, in cui troveremo basi cabal e incontreremo anche i caduti.

In questi luoghi si potranno svolgere, oltre alle missioni secondarie, anche delle speciali attività chiamate "**Settori perduti**", che prevedono l'arrivo di orde nemiche e un mini-boss da sconfiggere per poi aprire la cassa che custodisce.

Queste attività rendono sicuramente il gameplay di *Destiny 2* molto più duraturo, si potranno contare circa 50 ore di gioco, per completare tutte le attività principali e non, se contiamo anche la possibilità di creare altri 2 personaggi e quindi rifare queste attività, la durata complessiva del titolo si triplica.

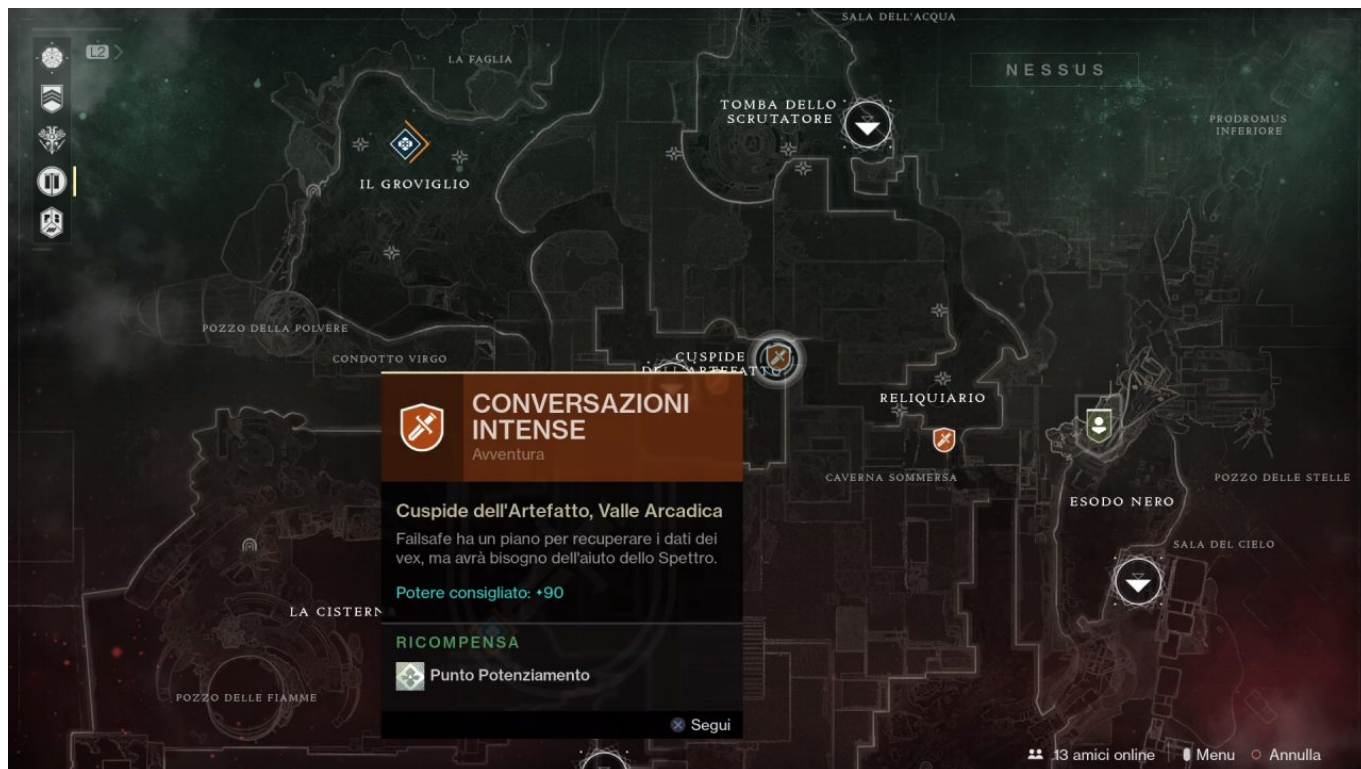
Se Bungie, tramite trama, narrazione e ambienti, è riuscita a migliorare quello che era il progetto iniziale di *Destiny*, con il Crogiolo (modalità PvP) ha fatto qualche passo indietro, creando un ottimo e divertente gunplay, ma al contempo lasciando al giocatore ben poca scelta delle attività.

Il gunplay del primo capitolo è stato completamente stravolto: non ci sono più scontri **6v6** o **3v3**, ma tutte le partite si svolgono con una squadra composta da 4 giocatori, quindi un **4v4**; la disposizione delle armi è cambiata, adesso fucili a pompa, fucili di precisione e fucili a fusione appartengono alla categoria delle "**Armi distruttive**", lasciando il posto ai fucili automatici, a impulsi, da ricognizione e ai cannoni portatili, che occuperanno il primo slot e il secondo.

Le modalità che potremo scegliere saranno: "**Partita Veloce**" e "**Partita Competitiva**".

Partita Veloce ci farà giocare a modalità come "**Scontro**" o "**Controllo**", mentre l'altra playlist ci darà l'opportunità di lanciarci in attività competitive come "**Detonazione**" o "**Sopravvivenza**".

Il tutto è accompagnato dai commenti di **Lord Shaxx** che ci diventerà con le sue stravaganti frasi ad effetto ed esilaranti esultanze.



Per salire di potere, *Destiny 2* ci offre la possibilità di esplorare i nuovi satelliti e affrontare eventi pubblici, missioni secondarie e Settori Perduti per poter ricevere armamenti più potenti, ma è qui che arriva il tasto dolente: **il Farming**.

Il grinding è diventato molto semplice, basta completare una partita nel Crogiolo (sia vinta che persa), un evento pubblico o una qualsiasi attività per poter ricevere armamento raro o leggendario, quindi basta ripetere queste attività per riuscire a salire velocemente di livello.

Ma il grande problema è il **loot-system** che, sì, riesce a regalarti armamenti più forti, ma non gratifica per niente. Tutti possono ricevere un loot più potente del tuo anche se hanno fatto una pessima partita in **Crogiolo**, perdendo.



Passando all'aspetto tecnico di *Destiny 2*, non si può non soffermarsi sul motore grafico utilizzato che è lo stesso del precedente capitolo, ma con **modelli poligonali dei vari nemici, personaggi e NPC completamente rivisti**. Adesso le skin sono molto più curate e dettagliate, così come gli ambienti, molto più vasti, godono di giochi di luce e ombre che rendono il tutto un po' più realistico il titolo.

La grafica rende il gioco molto più piacevole agli occhi, regalando a *Destiny 2* un tocco di "next-gen", anche se il gioco continua a girare a **30 FPS fissi** anche sulle console più potenti come **PS4 Pro** e **Xbox One X**.

Eccellente anche il **comparto sonoro**, con soundtrack che ben si amalgamano alle ambientazioni e ai ritmi di gioco, creando un'atmosfera che contempera benissimo l'elemento epico con il mistero che permea l'intera storia.

Bungie ci ha viziati con le magnifiche **soundtrack** di *Destiny*, e continua a farlo con questo nuovo capitolo, con le composizioni di **Michael Salvatori, Skye Lewin, Paul Johnson, Rotem Moav** e **Pieter Schlosser**.

Bungie ha saputo imparare dagli errori commessi nel primo *Destiny* ed è ritornata con un secondo capitolo bello, avvincente ed equilibrato, con una buona trama e un gameplay unico.

Anche un neofita riuscirà a godersi l'enorme panorama di attività che *Destiny 2* offre, riuscendo ad ammaliare la maggior parte dei giocatori con un mix di trama, gameplay e con un comparto tecnico davvero ben congegnato.

[GameCompass - Destiny 2 \(02x03\)](#)

Destiny è tornato in un secondo capitolo che non risparmia emozioni e azione: ce ne parlano **Gero Micciché**, **Dario Gangi** e **Vincenzo Zambuto** in una puntata totalmente dedicata all'ultimo lavoro di **Bungie**, con uno speciale sulle origini della saga e una selezione delle migliori lore del mondo videoludico.

[Svelato Left Alive, nuovo shooter di Square Enix](#)

Square Enix Ltd. ha svelato oggi **Left Alive**, nuovo action-shooter in arrivo nel 2018 su PS4 e Steam. Alla creazione del gioco stanno lavorando gli sviluppatori **Yoji Shinkawa** (già noto per essere il character designer di vari *Metal Gear*), **Toshifumi Nabeshima** (direttore della serie *Armored Core*) e **Takayuki Yanase** (che è stato mecha designer di titoli del calibro di *Ghost in the Shell: Arise*, *Xenoblade Chronicles X*, *Mobile Suit Gundam 00*).

Left Alive è stato presentato oggi con un **trailer** mostrato oggi alla conferenza stampa di PlayStation in Giappone. Ulteriori dettagli verranno svelati Alla fine di questa settimana al **Tokyo Game Show 2017**.

[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.

Molti giocatori di CS:GO preferiscono giocare a Playerunknown's Battlegrounds

Playerunknown's Battlegrounds ha già superato molti record su Steam, persino quello di diventare il gioco più giocato, scalando la classifica arrivando al primo posto. Ma, secondo [Steam Spy](#), un aspetto molto particolare è stato il successo di *PUBG* e il conseguente declino di altri FPS che governavano, prima del suo arrivo, la classifica di Steam.

Più della metà di giocatori di *Playerunknown's Battlegrounds* - si parla del 55% circa - posseggono nella loro libreria *CS:GO*, ma hanno dedicato molte più ore a *PUBG*, facendo registrare un calo di giocatori giornalieri oltre che su *Counter-Strike: Global Offensive*, anche su *Payday 2*, *H1Z1* e *Left 4 Dead*.

Un altro dato riportato è quello secondo il quale la maggior parte dei giocatori di *Playerunknown's Battlegrounds* sono **americani, tedeschi e cinesi**.