

[Dakar 18: in arrivo un nuovo open world Racing](#)

Ieri la software house britannica **Deep Silver**, nota etichetta di proprietà di **Koch Media**, in collaborazione con **Bigmoon Entertainment**, ha annunciato **Dakar 18**, un open-world racing che include diverse tipologie di veicoli, proprio come l'evento tenuto annualmente di cross Dakar. Il gioco verrà commercializzato per **Xbox One, PS4 e PC**.

Secondo gli sviluppatori, **Dakar 18**, restituirà al pubblico una simulazione realistica dell'evento Dakar; inoltre, promettono, sarà il più vasto open-world racing mai visto su un videogioco. Sarà possibile prendere possesso di diverse tipologie di mezzi, come: **motociclette, ATV, automobili, camion e SXS buggy**. Oltretutto è stata confermata anche la presenza dei principali team e piloti del settore, inseriti nel gioco grazie agli accordi presi con la **Amaury Sport Organisation**, ente organizzatore dell'evento Dakar.

Parlando di contenuti invece, sappiamo già che il gioco prevederà la modalità single player, che tante software house ormai sembrano voler abbandonare nei propri titoli, ed entrambe le modalità **online e offline** per il **multiplayer**.

Open-world racing: non sappiamo davvero cosa aspettarci. Sì non è certo la prima volta che viene applicato ai giochi di corse, siamo abituati a titoli come **Need For Speed o The Crew**, nei quali potevi scorrazzare liberamente in città per cercare le gare e gli eventi che preferivi ma in questo caso, come potrebbe essere applicato ad un gioco di corse **NEL DESERTO?**

Bisogna prendere con le pinze una caratteristica come questa su un gioco di corse di questo genere, anche perché, come verrà applicato il sistema open-world in un gioco Dakar? Perdersi nel deserto non deve essere di certo una bella esperienza, orientati solamente da una bussola i piloti devono arrivare da un punto A a un punto B, sarà quindi realmente sfruttato questo tanto decantato open-world?

Di seguito, nel frattempo, potete iniziare a pregustare un piccolo trailer in CGI, giusto per capire cosa ci riserverà **Dakar 18**.

[Annunciata la Remastered di Dark Souls](#)

A un anno di distanza dall'uscita di Switch, Nintendo ha pubblicato sul proprio sito l'ultimo **Nintendo Direct Mini** dove, fra i vari titoli annunciati per il 2018, è stata annunciata la **Dark Souls Remastered**.

Dark Souls arriverà anche per **PC, PS4, e Xbox** e uscirà il **25 maggio 2018**. Un cambiamento di cui siamo certi è che il multiplayer sarà espanso per supportare **sei giocatori simultanei**, il che ha senso se l'obiettivo è quello di far funzionare il sistema di alleanze dei *Dark Souls* un po' più agevolmente. Le principali migliorie saranno svariati SFX, basati su quelli di *Dark Souls 3*, e il

comparto luci rinnovato.

Una fonte abbastanza attendibile, come riporta anche [Kotaku Uk](#), conferma anche che **Bandai Namco** ha tutta l'intenzione di portare l'intera trilogia su Switch.

[Epic Games al lavoro contro il "Meltdown"](#)

Di recente, nel mondo dell'architettura della CPU, è stato scoperto un grosso *exploit* chiamato "**Meltdown CPU**". Per chi non lo sapesse, un *exploit* è un tipo di vulnerabilità che permette ai virus o altri software malevoli di bypassare i sistemi di sicurezza di un determinato software. Questa nuova debolezza fa in modo che gli hacker possano accedere a dati come password o informazioni sensibili tramite una vulnerabilità presente nelle CPU prodotte da vent'anni a questa parte.

Come sempre, **Epic Games** sta prendendo precauzioni per il suo **Fortnite** aggiornando l'intera infrastruttura dei suoi server. Sfortunatamente per gli utenti, l'aggiornamento dei server porterà problemi di *lag*.

Come affermato dalla stessa casa sviluppatrice :

«Potrebbero verificarsi una serie di problemi imprevisti con i nostri servizi durante la prossima settimana, dato che i servizi cloud che utilizziamo sono in aggiornamento».

Voi avete già preso delle precauzioni contro il **Meltdown**?

[The Vanishing of Ethan Carter arriva su Xbox One](#)

Originariamente rilasciato nel 2014, **The Vanishing of Ethan Carter** è un gioco che mette i giocatori di fronte a degli scenari mozzafiato, dalle tematiche soprannaturali e macabre, e finalmente arriverà su **Xbox One** nel giro di qualche settimana.

The Astronauts, il team di sviluppo, ha annunciato che il titolo verrà rilasciato per **Xbox One** per il **19 Gennaio 2018** ed i giocatori, insieme all'acclamato storytelling del titolo, potranno anche godere dell'esclusivo supporto per la risoluzione a **4K** ed una nuovissima modalità **Free Roam**, mai vista in nessun'altra versione del gioco.

Il creative director **Adrian Chmielarz** commenta:

«Abbiamo apportato il 4K per la Xbox One semplicemente perchè volevamo aggiungere un qualcosa che non fosse presente nelle altre versioni del gioco. Il rilascio su Xbox One è stato la scusa ideale per aggiungere la nuova modalità Free Roam ed il 4K che su questa console è

d'obbligo.».

Ad ogni modo **Chmielarz** [ha dichiarato ai colleghi di Dualshockers](#) che la modalità **Free Roam**, più in là, farà un'apparizione anche su **PC** e **Playstation 4**; tuttavia, per ora, la modalità rimarrà esclusiva per **Xbox One** per un tempo indefinito. Nonostante le premesse **Chmielarz** ha espresso che portare questa modalità sulle altre piattaforme non è un processo semplice; nella versione per **Xbox One** il gioco userà l'ultima versione dell'**Unreal Engine 4**, ciò significa che per arrivare su **PS4** non basterà semplicemente aggiornare il gioco con gli ultimi tool di sviluppo per la piattaforma ma servirà anche un sacco di *testing* e *coding* aggiuntivo.

Al momento *The Vanishing of Ethan Carter* è disponibile per **PC** e **PS4** ma se volete godere del **4K** e della nuova modalità **Free Roam** vi converrà aspettare fino al 19 Gennaio.

[Star Citizen incassa più di tutti i giochi Kickstarter](#)

Da quanto riportato dal nuovo rapporto di **Polygon**, **Star Citizen** avrebbe raccolto più soldi di tutti i giochi nati grazie alla piattaforma **KickStarter** per il secondo anno consecutivo, facendo il doppio rispetto agli altri titoli nati grazie a questa piattaforma.

Il tanto atteso titolo, nel 2017, è riuscito a raccogliere **34,91 milioni di dollari**, dato però leggermente inferiore rispetto agli incassi fatti nel 2016 che ammontano a circa **36,11 milioni**. Cifre enormi rispetto ad altri titoli KickStarter di successo, i quali, sommando i loro incassi, hanno raggiunto i **17,25 milioni di dollari** nel 2017, e i **17,6 milioni** nel 2016.

Ma ben più importante è che *Star Citizen* sia riuscito in questa impresa nonostante le orde di gente che chiedevano indietro i soldi, costanti ritardi, ed essere citati a giudizio da **Crytek** per violazione di contratto.

[L'ottimismo di Michael Pachter nei confronti di Star Wars Battlefront II](#)

Durante gli ultimi due mesi, si è sentito parlare della polemica sulle *lootbox* in **Star Wars Battlefront II**. Questo ha avuto un effetto negativo sulle vendite e sulle entrate e costretto l'editore a rivedere le sue proiezioni. Sebbene la controversia abbia indubbiamente influito negativamente sulla performance di EA, l'analista di *Wedbush Securities*, **Michael Pachter**, è convinto che questa sia solo una situazione temporanea e che, dopo la tempesta, il gioco DICE potrebbe vedere giorni migliori. Parlando con *CNBC*, Pachter ha detto: «Anche se *Star Wars Battlefront II* ha avuto un debutto più debole del previsto in termini di vendite, crediamo che la lealtà dei fan di *Star Wars*, il fascino del gioco come regalo natalizio e l'uscita di *Star Wars : The Last Jedi* il 15 dicembre, possano

avere effetto positivo sulle vendite del gioco». Resta da vedere se le previsioni di Pachter si dimostreranno affidabili. *Star Wars Battlefront II* è ora disponibile per PC, PlayStation 4 e Xbox One.

L'OMS aggiunge alla sua lista delle malattie il "Disturbo del Gioco"

L'Organizzazione mondiale della sanità (OMS) ha aggiunto il "**disturbo del gioco**" a una prima stesura della sua prossima **undicesima** revisione del Compendio internazionale delle malattie. Qui la stesura:

"Il disturbo del gioco è caratterizzato da un comportamento ossessivo, persistente o ricorrente, ciò è manifestato da: 1) il contesto del gioco e da vari fattori legato ad esso (durata, frequenza, intensità); 2) crescente priorità data al gioco nella misura in cui il gioco ha la precedenza su altri interessi della vita e attività quotidiane; 3) Persistenza nel giocare al determinato gioco nonostante evidenti conseguenze negative.

"

La *Electronic Software Association* (ESA), dal canto suo, ha replicato con una dichiarazione:

"Proprio come gli appassionati di sport ed i consumatori di tutti i tipi di intrattenimento, anche i videogiocatori sono appassionati e dediti al loro tempo. Avendo affascinato i giocatori per più di quattro decenni e più di 2 miliardi di persone in tutto il mondo possiamo affermare con l'aiuto del buon senso e la ricerca obiettiva dimostrano che i videogiochi non provocano dipendenza e mettendo su di essi un'etichetta ufficiale, incautamente banalizza i veri problemi di salute mentale come la depressione e il disturbo d'ansia sociale che meritano la piena attenzione e il pieno trattamento da parte della comunità medica.

Epic Games al lavoro per risolvere il problema degli inventari

Dopo l'uscita dell'ultima patch il 27 dicembre 2017, alcuni giocatori sono stati colpiti da un problema che ha comportato la perdita dell'intero inventario, di tutti gli scudi e/o il mancato addebito di V-Bucks acquistati con il proprio denaro.

I giocatori colpiti da questo problema non devono temere nulla, infatti, **Epic Games** ha promesso una serie di "risarcimenti" sotto forma di oggetti, V-Bucks e altro. Inoltre, ai giocatori a cui non è stata addebitata alcuna valuta digitale dopo l'acquisto, avranno un risarcimento pari o maggiore al numero di V-Bucks acquistati in precedenza.

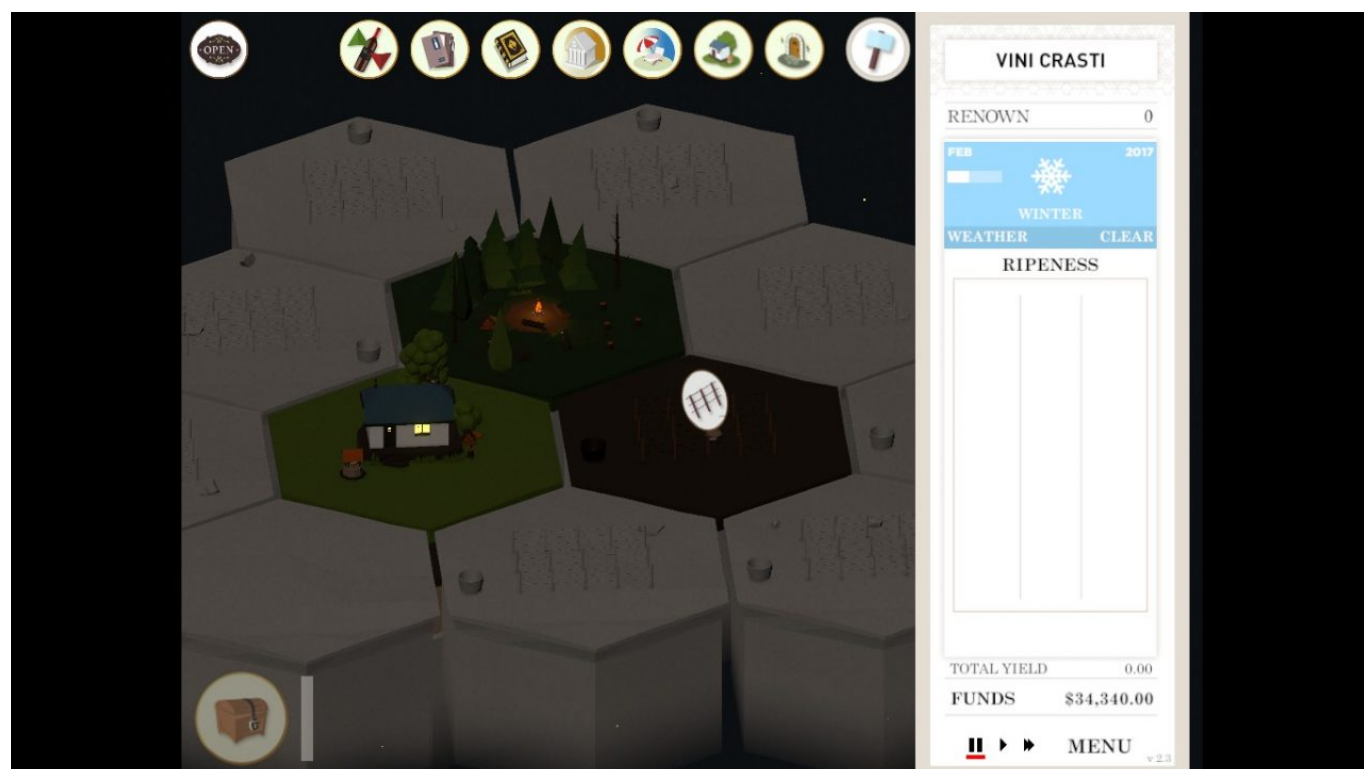
In futuro, il team di sviluppatori è intenzionato a effettuare un ripristino degli oggetti perduti, anche se al momento non abbiamo una data specifica.

Infine, se avete riscontrato dei problemi, potete tranquillamente contattare il team di supporto sul sito ufficiale del gioco.

Terroir

«Camminare con quel contadino che forse fa la stessa mia strada, parlare dell'uva, parlare del vino che ancora è un lusso per lui che lo fa» diceva **Rino Gaetano** in **Ad esempio a me piace il sud**. E "lusso" è la parola giusta per descrivere la bevanda amata dal Dio Bacco, e in parte anche **Terroir**, prima fatica per lo studio di sviluppo **General Interactive Co.**, autori di un **Tycoon Game** basato sulla gestione di una compagnia vinicola.

Appena avviato il gioco, ci si trova di fronte a una schermata principale realizzata in una grafica **low polygon 3D** che ben si sposa con il tono minimale dell'opera. Vi è anche una schermata di tutorial dove vengono spiegate la gestione dell'azienda e soprattutto le quattro fasi usate per preparare il vino, ovvero, **vendemmia, fermentazione, pressatura e invecchiatura**. Tali schede ci vengono in aiuto durante la partita e possono essere richiamate in ogni momento. Il gioco ci offre tre diverse difficoltà: **facile**, con più soldi e meno imprevisti, **standard**, con una disponibilità monetaria nella media, e **difficile**, con un budget esiguo e più difficoltà dovute all'infestazione di insetti, piante malate e molto altro.

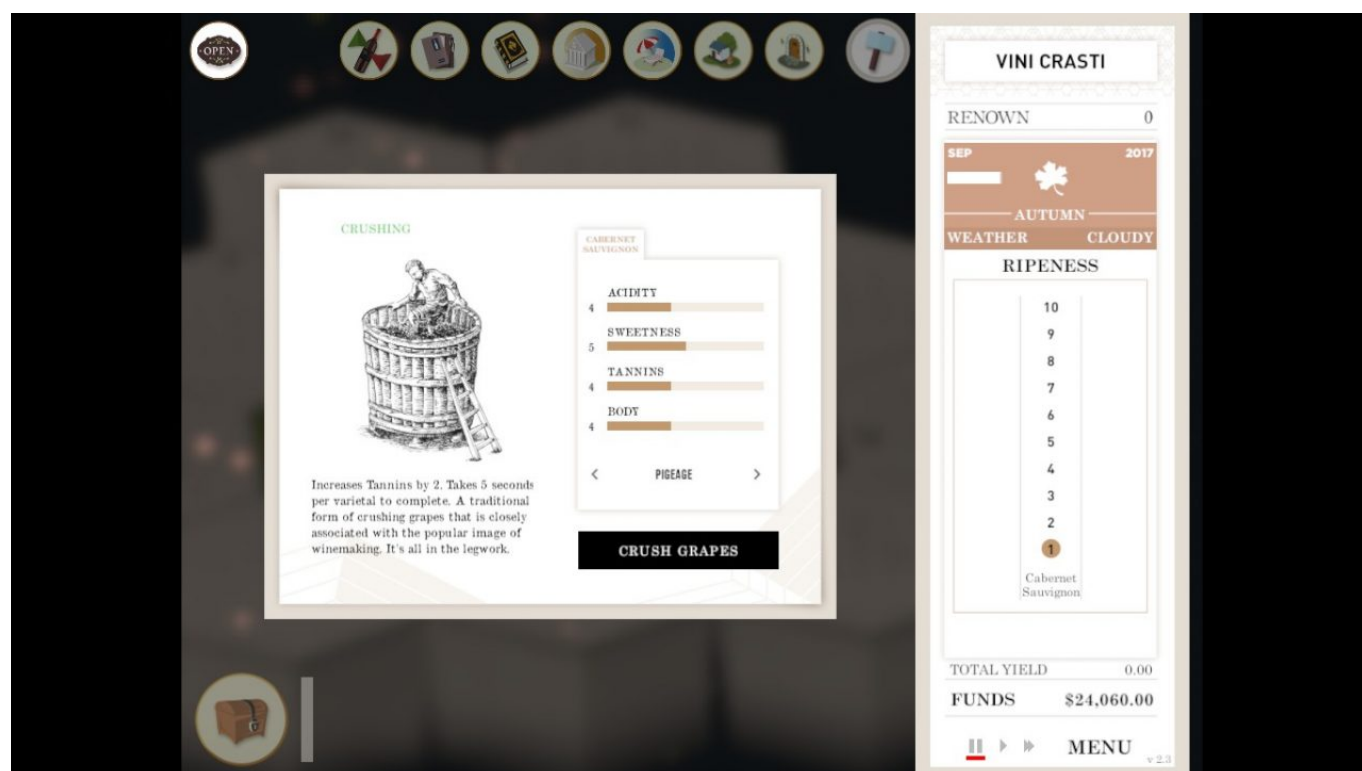


Avviando la partita, ci troviamo catapultati in una serie di **tile** esagonali che ricordano quelli di giochi più celebri come **Sid Meier's Civilization**: abbiamo la nostra tenuta e delle caselle di terreno variabile (terra, sabbia e argilla) dove possiamo far crescere diverse tipologie di uva da cui trarre molteplici varietà di vino: dal **Cabernet-Sauvignon** passando per il **Syrah**, il **Merlot** e lo **Chardonnay**.

Bisogna stare attenti a far crescere bene l'uva, tenendo d'occhio lo stato delle viti e, soprattutto, il **metro di maturità** sulla destra, dove un valore troppo basso o troppo alto potrebbe rovinare la qualità del nostro prodotto finale. Con la fase di vendemmia, il gioco comincia a farsi più strategico: dovremo compiere diverse scelte atte a migliorare le quattro caratteristiche della bevanda (**acidità, dolcezza, colore e corporatura**), come il metodo di spremitura dell'uva, o delle botti dove effettuare l'invecchiamento del vino. Il tutto viene illustrato da immagini in **xilografia** che si sposano perfettamente con la vena artistica del gioco. Dopo aver imbottigliato la nostra bevanda, verrà il momento di un assaggio da parte dei **sommelier** (divisi per bravura, da 1 a 5 stelle) che daranno un voto al nostro vino, così da stabilire un prezzo di vendita per poi esser distribuito nelle botteghe specializzate o, a un prezzo molto più basso, nei supermercati.

Il gioco presenta anche un sistema di **meteo dinamico**, semplice ma ben fatto, oltre a un sistema di **imprevisti e di probabilità**, attivabile a richiesta solamente dopo aver realizzato il primo vino col voto massimo. Queste variabili aggiungono un po' più di pepe alla partita, soprattutto usando le probabilità, vere e proprie *quest* completabili entro un determinato arco temporale che potranno determinare la nostra fortuna o sfortuna. Una partita può durare fino a un massimo di **60 anni**, anche se potremo continuare la nostra carriera di viticoltori oltre il tempo limite del gioco, a patto di non aumentare il punteggio massimo, e sempre se riusciremo a non andare in bancarotta!

Da segnalare anche la buona colonna sonora realizzata dal **CLARQinet Ensemble** di Singapore, che accompagnerà le nostre sessioni con delle composizioni Soft Jazz orecchiabili che tendono a non stancare.



Terroir è una buona prima opera, che gode di scelte ben pensate e ben realizzate e altre migliorabili, come alcuni aspetti inerenti la **gestione economica**, che ho trovato un po' raffazzonata (non c'è una schermata dove controllare il nostro bilancio, le perdite e guadagni mensili, e questo lede non poco in termini di pianificazione e visione d'insieme), ma tutto sommato il titolo gode di una buona longevità, a patto di entrare nell'ottica della filosofia "**losing is fun**" tanto cara a un pilastro del gestionale come **Dwarf Fortress**, visto che il gioco è parecchio spietato nei nostri confronti già a difficoltà standard, e tenderà a farci pagare cara una cattiva gestione vinicola o monetaria. D'altronde, dovrete mettervi alla prova per scoprire quanto siete bravi: e, come dicevano i latini, «in vino veritas!»

[Ark: Survival Evolved supera i 12 milioni di giocatori](#)

A pochi giorni dall'uscita del DLC *Aberration*, il **12 dicembre**, **Studio Wildcard** celebra un nuovo traguardo per **Ark: Survival Evolved**, il quale supera ufficialmente i 12 milioni di giocatori. La notizia è stata confermata dallo studio stesso attraverso un comunicato stampa ufficiale, nel quale, hanno annunciato anche il **supporto al crossplay** fra le versioni Xbox One e Windows 10.

In parallelo a ciò, gli sviluppatori hanno mostrato le immagini dei nuovi modelli dei T-Rex, delle Scimmie, e dei Lupi. Hanno rivelato inoltre l'arrivo di nuovi aggiornamenti in futuro, ma non sappiamo se avranno un costo, cosa conterranno o una possibile data d'uscita.

Infine lo sviluppatore ha rivelato che **Ragnarock** è quasi pronto e che a partire dal **20 Dicembre 2017**, la versione PC di *Ark: Survival Evolved* verrà aggiornata con l'ultima parte di mappa mancante.



