

[Killing Floor 2: girerà in 4K su Xbox One X](#)

Tripwire Interactive, ha annunciato che **Killing Floor 2** sarà disponibile per Xbox One e verrà ottimizzato per sfruttare al meglio le potenzialità di Xbox One X con la risoluzione in **4K**.

Oltre al supporto 4K, il sistema avrà maggiori prestazioni, texture migliorate e mappe ombreggiate per *Killing Floor 2*. Inoltre, il gioco avrà contenuti esclusivi come il **Freezethrower**, che permetterà di sparare nitrogeno liquido che congelerà all'istante e ridurrà in pezzi gli Zed, e saranno disponibili **8 nuove skin** per le armi e un accesso all'uniforme **Wasteland Armor** con 5 diverse skin. Tutto questo oltre ai contenuti già resi disponibili in precedenza.

Killing Floor 2 è già disponibile su PC e PS4. L'attesa non sarà comunque lunga, perché verrà lanciato su Xbox One il **29 agosto 2017**, e su **Xbox One X**, con tutti i miglioramenti disponibili da subito, il **7 novembre 2017**.

[Ubisoft conferma l'uscita di Ghost Wars](#)

Ubisoft conferma l'uscita della nuova beta pubblica di **Ghost Recon Wildlands** anche se ancora non è stata rilasciata una data.

La beta girerà su **Xbox One**, **PS4** e **PC**, e aggiungerà la modalità PvP attraverso un **aggiornamento** totalmente **gratuito**.

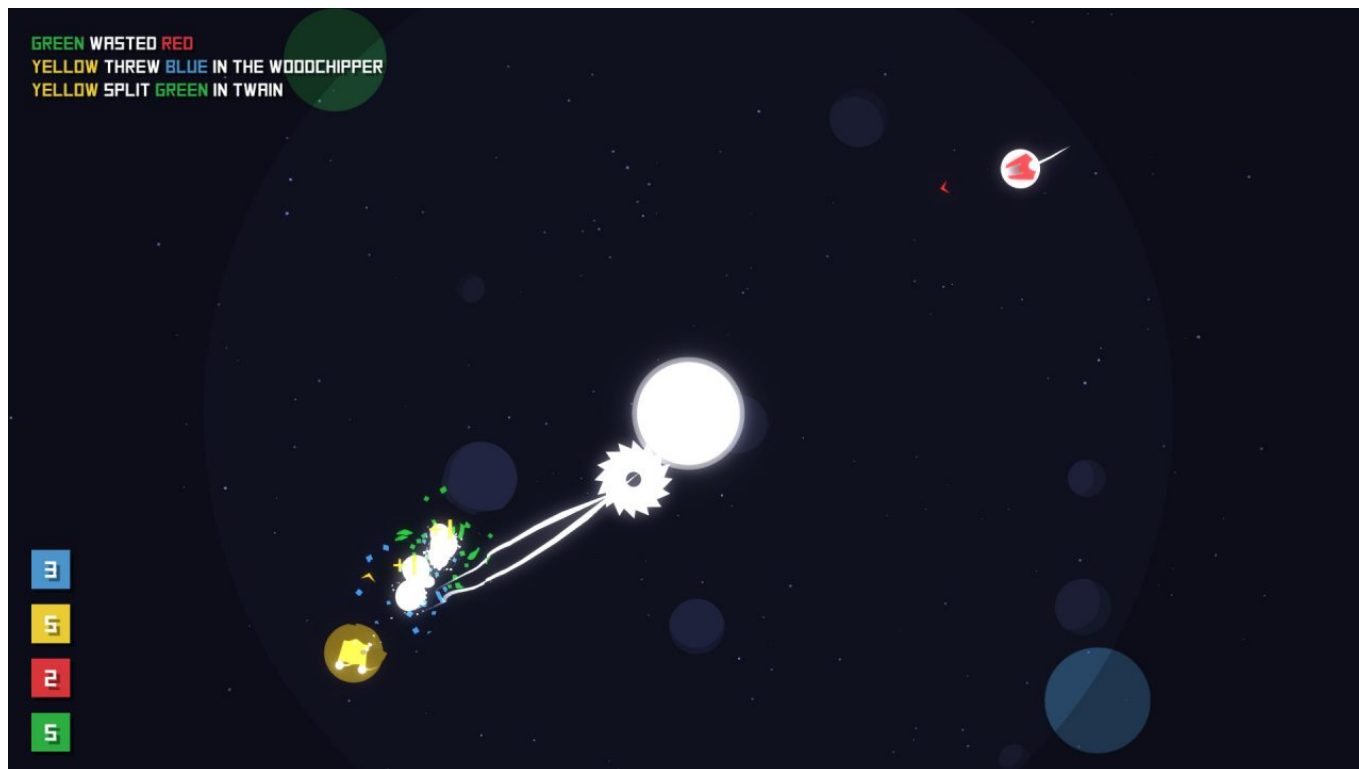
Nel **video** pubblicato dagli stessi sviluppatori viene data un'anteprima di **Ghost Wars**;

[Rocket Wars](#)

Rocket Wars è un titolo indie action in 2D, sviluppato da **Archon Interactive** e pubblicato da **Rooftop Panda** su [Steam](#). Armati della nostra navicella spaziale, dovremo fronteggiare all'interno di un'arena altre navicelle per riuscire infine a completare l'obiettivo prefissato.

Rocket Wars dispone di un gameplay abbastanza semplificato: per riuscire a contrastare i nemici dovremo disporre di un'elevata capacità nell'usare le armi che abbiamo a disposizione. Ogni navicella disporrà di un'arma base, alla quale potremo affiancare anche un'arma speciale che si potrà acquisire tramite **power-up** all'interno dell'area di gioco. Potremo quindi disporre di cannoni, mine, bombe nucleari e così via. Questo titolo è stato creato principalmente come **shooter-arena con pvp locale**, ed è infatti possibile giocare con altri utenti (fino a un massimo di 4).

Il titolo però è tutta via privo di pvp multiplayer, e questo è un difetto non da poco, che rende il gioco noioso se non si hanno amici con cui giocarlo.



Nel corso del gioco sarà possibile affidarsi alla coppia tastiera-mouse oppure utilizzare il joypad. Vi consiglio vivamente di usufruire di un joypad, se possibile, la precisione al contrario ne risente molto.

Il gioco possiede un numero sufficiente di modalità di gioco, da scegliere tra sette differenti: **Deathmatch** (free for all), **Survivor** (nella quale ogni giocatore avrà a disposizione 5 vite e dovrà riuscire a tenersele strette il più possibile), **Nuke King** (dove vince chi ottiene il punteggio più alto), **Team Deathmatch** (dove vince il team che ottiene il maggior numero di uccisioni), **Team Survivor** (ogni team ha 10 vite a disposizione e l'obiettivo è quello di non terminarle prima del team nemico), **Team Nuke King** (dove per vincere, bisogna far conseguire al proprio team il maggior numero di punti) e **Free Play** (dove il giocatore può giocare all'infinito senza alcun obiettivo).

Rocket Wars dispone soprattutto di un'**intelligenza artificiale** davvero ben fatta che riuscirà a metterci sempre in difficoltà. La grande intelligenza dei bot rende le partite molto combattute e intriganti.

All'interno del titolo sono presenti ben **12 navicelle** completamente diverse l'una dall'altra. Sarà possibile sbloccharle con l'avanzare dei livelli. Ogni navicella che sbloccheremo avrà un vantaggio e uno svantaggio: ad esempio, alcune avranno una cadenza di tiro maggiore ma avranno una vita minore, altre avranno una velocità superiore a scapito della maneggevolezza. Sbloccare una skin sarà inutile, cambierà l'aspetto della nostra navicella ma non avremo nessun vantaggio in battaglia.

In sé, **Rocket Wars** ha una grafica molto scarna e una colonna sonora abbastanza rilassante e piacevole, che riesce a rendere il gameplay in singolo di certo più avvincente. La mancanza del **multiplayer** penalizza però non poco un titolo che sarebbe potuto risultare molto più interessante, e la presenza della cooperativa locale colma solo in parte questo vuoto che lascia il gioco globalmente monco.



[Get Even: rilasciato un trailer che mostra le zone del gioco](#)

Da poche ore è stato rilasciato da **Bandai Namco** un trailer riguardante l'ultimo titolo di casa **The farm 51**, *Get Even*. Il video raffigura il giocatore in diverse zone del gioco, da camere inquietanti a strutture abbandonate.

Inoltre, un trailer mette in contrapposizione le zone del videogioco e le zone da cui gli sviluppatori hanno preso spunto.

Di seguito i due trailer rilasciati:

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGMVN6cjQ1QXRmdWMlMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=



[Il titolo di Batman si presenta con immagini esclusive](#)

Batman: The Enemy Within, il nuovo titolo di **Telltale Games** che è stato preceduto da *Batman: The Telltale Series*, si mostra in una serie di screenshot.

Ricordiamo inoltre che il titolo uscirà su PS4, Xbox One e PC, e sarà disponibile anche su mobile entro la fine dell'anno.

[Razer mostra prodotti a tema Destiny 2](#)

Dopo la notizia della collaborazione tra **Bungie** e **Razer**, quest'ultima ha svelato l'estetica delle sue nuove periferiche a tema *Destiny 2* per il mondo dei PC.

Le cuffie **Destiny 2 Razer ManO'War Tournament Edition** sono caratterizzate dal surround virtuale 7.1 e da un microfono retrattile che è possibile regolare in base alle nostre necessità



Razer Ornata Chroma Destiny 2 è una tastiera che monta la nuova tecnologia Razer **Mecha-Membrane**, che unisce la morbida cupola di gomma dei tasti a membrana all'ottimo feedback dei tasti meccanici. Presenta, inoltre, una fantasia a tema *Destiny 2* e un supporto per i polsi con un logo di *Destiny* al centro.



Il mouse da gaming **Destiny 2 Razer DeathAdder Elite**, un mouse dall'estetica molto semplice, ma dalla tecnologia all'avanguardia che al centro presenta il logo di *Destiny*.



E infine il tappetino per il mouse, **Destiny 2 Razer Goliathus**, che avrà con una fantasia ispirata al mondo futuristico del nuovo FPS di casa Bungie.



Questa collaborazione non è la prima per **Razer**, la quale anche per l'uscita di *Overwatch* presentò delle periferiche dedicate al titolo.

Le periferiche Razer usciranno in contemporanea con *Destiny 2*, il 6 settembre.

[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.

[Black Desert Online](#)

Durante la conferenza **Microsoft** all'ultimo **E3**, è stata annunciata l'uscita di **Black Desert Online**, titolo che accompagnerà la nuova **Xbox One X** al suo lancio e che dovrebbe sfruttarne a pieno il potenziale; il gioco è già uscito per **PC**, e non ci siamo fatti sfuggire l'occasione per provarlo.

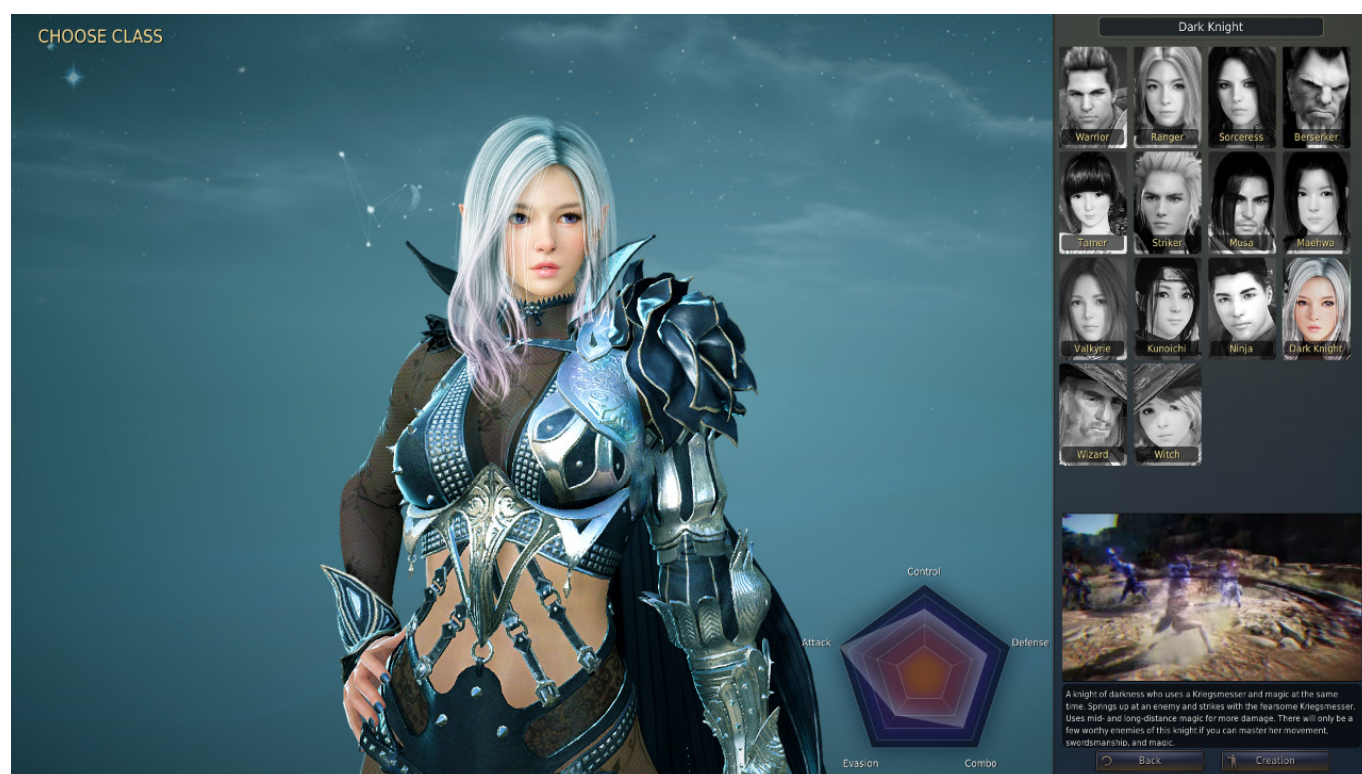
Il genere degli **MMO** si sta espandendo a dismisura: dopo il grande successo di *World of Warcraft* il mondo dei videogame ha sfornato una miriade di titoli simili o dello stesso genere.

Nello specifico, *Black Desert Online* è un **sandbox MMORPG** sviluppato dalla software house coreana **Pearl Abyss** per **PC**, ma che presto arriverà su **PS4** e, come già detto, **Xbox One**.

In attesa dell'uscita della versione su console, vediamo qual è la resa del gioco in ambiente Windows.

Il character creator

Appena aperto il gioco, ci si trova dinanzi alla più importante e difficile scelta: che forma dare al personaggio da utilizzare. *Black Desert Online* ha, infatti, al suo interno ben 14 classi legate a un personaggio predefinito, con sesso ed età specifica, eccezion fatta per la classe **Wizard** e **Witch**, con stessa classe, dotate delle medesime abilità, differiscono solo per sesso; a parte le 3 comuni classi - **Guerriero**, **Arciere** e **Mago** - se ne possono scegliere altre quali **Ninja**, **Valkyrie**, **Dark Knight**, **Berserker**, e altre ancora.



Prima di iniziare la nostra avventura, come in ogni RPG che si rispetti, anche *Black Desert* ci dà l'opportunità di creare il nostro alter ego tramite uno dei migliori **character creator** che si possono trovare in circolazione. Già questa fase ci terrà incollati allo schermo per molto tempo per creare il nostro personaggio al meglio, magari ispirandoci a protagonisti di altri videogame o personaggi di serie tv, o facendo sbizzarrire la propria creatività.



Il **creator**, molto semplice e intuitivo, ci permette di modificare anche i minimi dettagli del nostro personaggio, dai capelli alle gambe, dai più piccoli particolari del viso alla sua muscolatura; non a caso dicevamo come *Black Desert Online* abbia il miglior creator rispetto a qualunque altro MMORPG.

Quel che mi ha lasciato perplesso riguarda la scelta, da parte della software house, di non poter modificare il sesso dei personaggi: possiamo infatti modificare solo l'aspetto lasciando invariato il loro potere, scelta azzardata, che rende la creazione del personaggio alquanto proibitiva.

Subito dopo aver concluso con il creator, saremo catapultati in una terra senza nome, in cui inizierà il nostro viaggio.

Inizia l'avventura

Il gioco, per nostra sfortuna, non ha ottenuto alcuna traduzione italiana, e per questo la storia e le varie quest possono risultare poco comprensibili per chi non conosce benissimo l'inglese, ma con un po' di intuito e grazie alle indicazioni che il gioco stesso offre si possono concludere facilmente.

Purtroppo, ad aggravare la situazione, ci si mettono anche l'**HUD** di gioco e l'**UI** che, già dai primi minuti, ci bombarda con menù a tendina, pop-up e informazioni di vario genere che danno molto fastidio.

Il **gameplay** si mostra confusionario, e questo non è un bene, rendere i primi momenti di gioco semplici ai nuovi utenti dovrebbe essere la priorità di ogni MMO; *Black Desert Online* invece li complica, complice il fatto che alcune importanti meccaniche non vengono spiegate, e al giocatore tocca andare nei vari forum a documentarsi.

Passando al **combattimento**, *Black Desert Online* gode di un **combat system** molto articolato, alle comuni mosse fisiche e magiche si affiancano combo e mosse speciali molto difficili da sferrare ma di estrema potenza, che mettono a dura prova i riflessi dei giocatori e ne esaltano la bravura.

Le battaglie sono molto articolate, vista la presenza di sprint, magie, salti; grazie a un'ampia libertà di movimento, in *Black Desert Online* è permesso anche accovacciarsi, scalare edifici, salire sui tetti e sfruttare tutto il potenziale dinamico a nostro vantaggio, soprattutto in fase di schivata e attacco dei nemici, visti i parecchi danni che questi infliggono a ogni colpo.



La **storia** e tutta la **lore** si basano su delle strane e misteriose pietre nere che si trovano nel sottosuolo di un vasto deserto, il deserto del regno di **Valencia**; la storia è però un'aspetto secondario, e infatti risulta banale e poco articolata, poiché il gioco si basa prevalentemente sull'economia, sulla compravendita di oggetti e sulla costruzione di una vera e propria economia **in-game**.

L'economia

Black Desert Online è un gioco molto particolare, non si basa sulla semplice dinamica del “parla con gli **NPC**, prendi le quest, uccidi i nemici, completa le quest, riscuoti la ricompensa e ripeti poi tutto”: il **gameplay** del gioco ruota infatti principalmente attorno al commercio.

Per guadagnare monete che possono servire per comprare armamenti vari dai **vendor** che si incontreranno per le città, il gioco ci consente di acquistare delle fattorie e delle case, nonché di pescare, di coltivare terre, di tagliare alberi etc..

Questi lavori, però, potrebbero sottrarre tempo prezioso che potrebbe essere impiegato a **farmare**, a uccidere nemici, a completare quest, ed è per questo che il gioco ci viene in aiuto permettendoci di assumere dei dipendenti. Questo è uno degli aspetti più interessanti del titolo: il gioco ci farà infatti dirigere un'attività commerciale, con tanto di guadagni e tasse da pagare, come in un vero e proprio **gestionale**. Tutto questo business frutterà a mano a mano che compreremo attività e terreni da arare; i soldi serviranno a ricoprire i costi delle spedizioni nonché tutte le spese di gestione dell'attività. Per fortuna non dovremo pagare i salari ai nostri dipendenti, i quali sono alla stregua di veri e propri **schiaivi**, acquistabili dai vari mercanti all'interno del titolo.

Il gioco ci permette inoltre sin da subito di **comprare case arredabili** (proprio come in *The Sims*) e che potranno essere utilizzate per qualunque scopo, come alloggio per noi o per i nostri sottoposti, o anche per ospitare negozi.

Il **commercio** riveste una parte molto importante, e chi non ha molta dimestichezza con l'inglese troverà non poca difficoltà ad affrontare alcune quest o gestire i nodi commerciali, importantissimi per l'economia.

Ma come detto in precedenza, il gioco spiega a stento tutte le proprie meccaniche, portando il giocatore verso la confusione, data anche dalle innumerevoli cifre, impostazioni e descrizioni poco chiare del titolo.

I colori del Deserto Nero

Il **team di sviluppo** ha fatto un grandissimo lavoro per quanto riguarda la **grafica**, creando un motore appositamente per lo sviluppo di *Black Desert Online* chiamato, appunto, **Black Desert**.

La **grafica** è uno degli aspetti più riusciti del gioco: durante la nostra avventura l'engine ci offrirà degli scenari molto suggestivi, dall'alba, di un'arancione intenso, al tramonto, con cromatismi che vanno dal rosso al giallo, alberi e piante si mostrano sempre con colori vivaci e sgargianti.

Questo livello di dettaglio andrà ovviamente a influire sulle prestazioni, e non tutti i PC potranno reggere il peso di caricamento del gioco. Anche con un **PC di fascia media**, in determinate circostanze, in città molto affollate o comunque dove vi siano molti elementi su schermo, il frame rate si abbasserà drasticamente, ma con le giuste impostazioni grafiche si potranno ridurre al minimo questi problemi.

Il sonoro

Il **sonoro**, da qualche anno a questa parte, è diventato un'aspetto molto importante su cui puntare per ogni titolo, sul mercato abbiamo ormai videogame con un comparto sonoro da premio, come *The Last of Us*, *Horizon Zero Dawn*, o *Killzone*. Altre **software house** si sono concentrate più sulla componente artistica e visiva, tralasciando l'aspetto uditivo come nel caso di *Black Desert Online*.

Ovviamente il gioco non ha un comparto audio pessimo, ma si ha l'impressione che non ci sia stato un lavoro di cura teso alla qualità: i rumori ambientali, soprattutto nelle città, diventano molto ripetitivi, col progredire del gioco, quasi ciclostilati. Ciò nonostante, durante l'esplorazione del mondo le musiche di sottofondo e rumori riescono comunque ad accompagnarci in maniera gradevole, senza sferzate verso l'alto, né particolari sbavature.

Tirando le somme

Black Desert Online ha molti lati positivi e altrettanti negativi, partendo dalla grafica e dal **character creator** sino ad alcuni aspetti del **gameplay** - inutilmente complesso e noioso a lungo andare - e a un **sonoro** senza particolari impennate.

Tralasciando questi difetti, nel complesso, bisogna dire che *Black Desert Online* è un **MMORPG** molto diverso da tutti gli altri, ovviamente per la modalità di creazione dei personaggi, ma anche per

tutto un comparto gestionale che fa della compravendita di immobili e oggetti preziosi una meccanica fondante che impreziosisce il mondo di gioco.

Come tutti gli MMO, anche per *Black Desert Online* è consigliato giocare con un gruppo di amici, vista la presenza di **gilde** che molte volte dichiareranno guerra ad altri clan, ma è possibile giocare anche in solitaria.

Gli amanti del genere apprezzeranno sicuramente questo titolo, ricco di quest e con un mondo di gioco molto vasto; chi volesse entrare da novizio nel mondo degli MMORPG faticherà non poco all'inizio ma, dopo qualche ora di gioco, potrà riuscire a orientarsi tra i vari menù di un gioco complesso, a volte dispersivo ma globalmente solido.

Processore: Intel Core i5-6500

Scheda video: Nvidia GeForce Gtx 1060 6GB Gigabyte G1-Gaming

Scheda Madre: MSI Z170A Gaming M3

RAM: Corsair Vengeance LPX 8GB 2400MHz DDR4

Sistema Operativo: Windows 10

[GameCompass #13 - Season Finale](#)

Con questa puntata termina la prima stagione televisiva di GameCompass e si inaugura una serie di mini puntate settimanali estive fino al rientro a fine agosto in occasione della **Gamescom** di Colonia!

[Mass Effect Andromeda: 10 ore di demo disponibili per tutti](#)

Electronic Arts ha annunciato la pubblicazione di una demo estesa di **Mass Effect Andromeda**, la stessa che era disponibile prima del debutto del gioco per gli iscritti di **EA Access**. Da ora è quindi possibile provare per **10 ore su tutte le piattaforme** l'ultima e tanto discussa fatica di **Bioware**. Il titolo dal suo debutto non ha ottenuto i numeri sperati da Electronic Arts in termini di vendite e la demo sarebbe un tentativo di convincere gli indecisi o magari di far conoscere il gioco a chi non ha avuto modo di provarlo. I salvataggi e i progressi eseguiti nella demo rimarranno salvati sul cloud in caso il giocatore voglia comprare il titolo completo. Nel mentre Bioware sta continuando a correggere i bug e ad aggiungere nuovi contenuti. Che questa mossa abbia un impatto positivo sulle vendite? È ciò che sperano i team di Bioware e di Electronic Arts.