

## Speciale E3 - Destiny 2: la beta ha una data di rilascio

Durante la conferenza Sony, **Bungie** non ha rilasciato date per la beta, ma nel nuovo Settimanale di casa Bungie, hanno dato delle risposte a tutte le nostre domande.

La beta per *Destiny 2* sarà rilasciata il **18 luglio** per **PS4**, per chi ha effettuato il **pre-order**, il giorno dopo (**19 luglio**) per chi lo ha effettuato per **Xbox One** e **dal 21 al 23 luglio** verrà rilasciata la **open beta** per tutti i possessori console.

Per la **Beta PC**, invece, si dovrà aspettare **fine agosto**.

Il lancio di *Destiny 2*, [come annunciato ieri](#), avverrà il **6 settembre** per console, gli utenti **PC** dovranno aspettare, ancora, più di un mese, perché sarà disponibile dal **24 ottobre**.

Ecco le **date e gli orari** della beta:

### **PlayStation 4:**

**Inizio Closed Beta:** 18 luglio ore 19:00

**Fine Closed Beta:** 23 luglio ore 19:00

**Inizio Open Beta:** 21 luglio ore 19:00

### **Xbox One:**

**Inizio Closed Beta:** 19 luglio ore 19:00

**Fine Closed Beta:** 23 luglio ore 19:00

**Inizio Open Beta:** 21 luglio ore 19:00

### **PC:**

**Inizio Open Beta:** fine agosto

---

## Speciale E3 - BattleTech: il nuovo gioco strategico di paradox interactive

Durante il **PC Gaming Show** è stato fatto vedere, in due diversi trailer, **BattleTech**.

Ispirato al famoso gioco da tavolo, **BattleTech** è uno strategico per PC sviluppato da **Harebrained Schemes** nel primo trailer è stato presentato il menù di personalizzazione, nel secondo il gameplay che ha mostrato il sistema di combattimento.

BattleTech uscirà l'**8 agosto** per **PC**.

---

## Speciale E3 - XCOM 2: annunciato un nuovo DLC

La conferenza PC, dell'E3, è iniziata con il lancio del trailer del nuovo **DLC** di *XCOM 2: XCOM 2 War of the Chosen*.

*XCOM 2*, con questo nuovo DLC, subirà un grandissimo aggiornamento che vedrà come nemici i "Chosen": gli scelti. Questi nemici diverranno sempre più forti con il progredire dei livelli.

Lo strategico di casa **2K Games** riceverà questi aggiornamenti già dal 29 agosto per tutte le piattaforme: **PlayStation 4**, **Xbox One** e **PC**.

---

## Star Wars Battlefront II: trapelato un gameplay

Ancora nulla di ufficiale riguardo il gioco, ma già inizia a girare sulla rete un video contenente ben 12 minuti di gameplay da *Star Wars Battlefront II*.

Non sappiamo nulla della fonte, né da chi possa essere trapelato il video. Non ci resta quindi che godercelo in attesa di sapere se sarà utilizzato all'imminente conferenza EA prevista all'E3.

<https://vimeo.com/221073225>

---

## Alienation

La **Housemarque** produce da anni titoli *twin-stick arcade* molto curati, e giochi stimolanti come *Dead Nation* e *Resogun* hanno avuto molto successo, ed è per questo che gli appassionati del genere non potevano che attendere con trepidazione la release di *Alienation*.

*Alienation* non è solo un eccellente **shooter arcade**, ma è un titolo nel quale gli elementi rpg sono gestiti in pieno stile Housemarque, ovvero in maniera eccelsa. Ora vi illustrerò perché, a mio parere, questo gioco dovrebbe essere considerato un **must-have**.

## I cugini di X-com

Vorrei iniziare dal suo più grande difetto, che è la totale assenza di originalità. La Terra è attaccata dagli alieni, e voi fate parte di un'unità speciale che deve fare il lavoro sporco nel corso di una serie di missioni per respingere l'assedio extraterrestre. Abbiamo troppo spesso visto in altri giochi come X-COM questo tipo di storia ma, a differenza di quest'ultimo, qui la trama viene raccontata tramite **audiolog** e schermate di caricamento, tenendo sempre a una certa distanza il giocatore in termini di coinvolgimento. **Alienation** si gioca esclusivamente per il gusto della frenesia, ed era ovvio che la Housemarque concentrasse tutto sull'azione e gameplay.

In *Dead Nation* il meccanismo di gioco portava a un rilascio graduale di nuove armi, ma *Alienation* si basa più su un sistema rpg vecchio stampo; durante le missioni si può giocare da soli o in co-op, si ottiene più o meno bottino per sviluppare le proprie abilità attive e passive. Per la prima missione è possibile scegliere tra **tre classi**, ognuna caratterizzata dal proprio stile e albero d'abilità: lo **specialista biologico**, il **Sabotatore** e il **Tank**. i diversi stili di gioco forniscono più varietà nel gameplay, cosa che dà la possibilità di giocare la partita tre volte godendo ogni volta di un'esperienza diversa.



## RPG: old, but gold

Lo **Specialista Biologico** possiede tutti i tipi di tecniche per aiutarlo nella lotta; l'abilità più importante è che questi può ricostituire la salute di tutta la squadra con la semplice pressione di un pulsante, e può anche avvelenare gli alieni o distruggerli con uno sciame di nanomacchine. Il **Sabotatore** ha una splendida abilità che gli permette di creare un attacco aereo devastante quando la squadra è circondata da nemici. Ultima, ma non meno importante, classe d'eccellenza è il **Tank**, utilissima per andare in prima linea. La sua abilità principale consiste nel creare uno scudo per tutta la squadra. Tutte le abilità hanno la possibilità di svilupparsi grazie ai punti che si ottengono "livellando".



Le **abilità passive** sono uguali per tutte le classi, ma sta a voi trovare maggiore efficienza nella distribuzione per ognuna. Il sistema offre la scelta di concentrarsi su un'abilità o operare un'equa spartizione tra le attive e le passive, dando la possibilità di rendere il personaggio più eclettico. Si tratta di un sistema RPG raffinato con un albero delle abilità non troppo profondo, ma che funziona bene.

Questo aspetto si riflette anche nelle **armi**: giocando le varie missioni, si guadagnano nuove armi e, più alto è il livello di difficoltà, migliori sono le ricompense. L'armamentario del gioco è piuttosto esteso, in quanto varia tra SMG, lanciafiamme, vari fucili, lanciamissili e altro ancora. Queste armi possono essere equipaggiate con degli aggiornamenti alle statistiche che si trovano nel mondo di gioco. Ciò incentiva al proseguimento della storia e all'esplorazione dei livelli.

## Procedurale che non stanca

Quando, più avanti nel gioco, si vorrà scegliere un livello di difficoltà più elevato, ci si potrà accorgere quanto le prime 15-20 ore di gioco possano essere servite come tutorial. I livelli già incontrati non saranno mai gli stessi poiché la proceduralità creerà sempre diverse sotto missioni, alieni o ostacoli differenti: ciò porta i giocatori a dover fare molta pratica, non avendo la possibilità di attingere allo schema del livello "a memoria". Esistono inoltre, tra le possibili missioni secondarie, la possibilità di affrontare mini boss, strutturati perfettamente come i mostri elite di **Diablo 3**, ognuno dei quali avrà degli status atti a fortificarli, ogni volta generati casualmente. Il contenuto **metagame** pare più sostanzioso rispetto al resto del gioco, fattore che regala una discreta longevità.



## Frenesia senza confusione

Molto spesso si ci troverà a usare il **multiplayer co-op** (il **matchmaking** funziona perfettamente fortunatamente) poiché si ci renderà conto che il numero di nemici sorpassa nettamente la vostra potenza di fuoco. In **Dead Nation** accadeva a volte che l'azione risultasse un po' caotica; *Alienation* consente numerose personalizzazioni sul personaggio, dal cambio di colore dell'armature o del laser, consentendo sempre di capire quale sia la posizione anche nei momenti di mischia. Riassumendo, il gameplay, le possibilità e le varietà supplementari nelle combinazioni sono sublimi, così come l'esperienza di gioco. Lo stesso si può dire per la qualità audio-video.



Niente è così soddisfacente nel gioco come eseguire un **attacco aereo di successo**, assistendo successivamente allo smembramento ben realizzato del gruppo di alieni appena massacrati. Ottimi **particellari** dipingono lo schermo regalando molta soddisfazione ai vostri occhi. Poi, naturalmente, c'è il suono, che si rende spesso protagonista del gioco: le armi hanno un suono forte e chiaro, come dovrebbe essere in tutti i titoli del genere. Non mancano neanche i colpi di classe, sul piano sonoro, come nel caso della ricarica della propria arma, della quale si può sentire il rumore attraverso l'altoparlante del proprio joypad. Gli effetti in termini di **grafica** e **audio** sono ben realizzati, senza tralasciare la colonna sonora, che si abbina perfettamente l'avventura.



## Conclusioni

La Housemarque con **Alienation** ha ottenuto un ottimo risultato in termini di gioco. Un titolo che fornisce ore di divertimento, di cui si apprezza ogni secondo, soprattutto la dinamica di gameplay mentre si cercano ovunque orde di alieni e nuovi bottini per sviluppare il nostro personaggio.

L'azione e la giocabilità sono "ricercate", rendendo il tutto una gioia per l'esperienza. Aggiungete il fatto che difficilmente si trovano bug e difetti, lasciando l'esperienza sempre godibile sia in modalità solista che in co-op.

Concludendo, possiamo definire *Alienation* un **must** nel genere **sparatutto arcade twin-stick**, un titolo che mi sentirei di consigliare a tutti gli appassionati del genere.

---

## [Shenmue 3: posticipato il lancio](#)

L'uscita del secondo sequel al famosissimo videogioco sviluppato da **Yu Suzuki**, **Shenmue**, verrà posticipata alla seconda metà del 2018.

Tramite un video ufficiale postato su **Youtube**, Yu Suzuki in persona spiega i principali motivi del posticipo, scusandosi con i sostenitori finanziari del progetto partito tramite **Kickstarter**.

Tra questi, spiega Suzuki, l'utilizzo delle ultime tecnologie riguardanti la produzione di videogiochi hanno spinto la visione del team di sviluppo verso nuove frontiere e per questo i tempi di produzione sono inevitabilmente allungati.

Qui il video completo.

---

## [Hellblade: Senua's Sacrifice ha una data di uscita](#)

Era già stato annunciato ma ieri è stata rivelata una data d'uscita ufficiale: dai creatori di **Devil May Cry** e **Heavenly Sword** arriverà su PC e PS4 **Hellblade: Senua's Sacrifice**. L'uscita è prevista per l'**8 agosto** e si parla di inaugurazione di un nuovo filone, quello degli "AAA Indie", giochi indipendenti che aspirano ad avere la stessa qualità di un AAA snellendo i costi di sviluppo e marketing per essere proposti a prezzi di mercato più competitivi (in questo caso **29,99 €**).

---

## GameCompass #9

Si torna in Tv a parlare di videogames: in studio **Gero Micciché**, **Simone Bruno** e **Vincenzo Zambuto** hanno parlato del Global Testpunch di **ARMS**, di **Tekken 7**, **Beat Cop**, **Phantom Dust Remastered**, sono tornati su **Remothered: Tormented Fathers** e ovviamente si è parlato di **E3**, in vista delle prossime conferenze che seguiremo in diretta. Trovate anche la videorecensione di **Prey del 2006** (di **Marcello Ribuffo**) e anche la nostra TOP 5 delle uscite di Maggio 2017. Questo e tanto altro sempre su Gamecompass, in onda oggi venerdì 2 giugno alle 16:50 su Teleacras, Twitch e Youtube!

La trasmissione andrà in replica su Teleacras:

- Sabato ore 16:50
- Domenica ore 16:00 e ore 21:15
- Lunedì ore 13:00 e ore 16:00
- Martedì ore 23:20
- Mercoledì ore 21:00
- Giovedì ore 23:20

---

## Destiny: stop agli aggiornamenti

L'ultimo settimanale di casa **Bungie** ha affrontato la questione dei futuri aggiornamenti che avrà **Destiny** anche dopo l'uscita [del secondo capitolo](#) e dopo l'**Era del Trionfo**, ultimo evento del suo genere. **Destiny** non riceverà altri aggiornamenti né ci dovrebbero essere altri eventi, anche se molti giocatori aspettano il rilascio di un nuovo update per il bilancio delle armi, viste le lamentele dei giocatori sul nuovo meta del **PvP**, ma il direttore della community David "**DeeJ**" Dague ha affrontato questo argomento, dicendo:

«Nel nostro costante monitoraggio della community, abbiamo sentito molti di voi chiedere se l'attuale **sandbox** avrà un altro aggiornamento. Il nostro unico focus in questo momento è **Destiny 2**. Tutte le mani di casa **Bungie** sono indaffarate a rendere **Destiny 2** un seguito degno per la community. Abbiamo in programma una Beta per quest'estate che richiede la nostra attenzione. Quest'autunno daremo inizio a un nuovo ciclo di aggiornamenti continui per un nuovissimo gioco che crediamo sia la risposta a tutti i vostri commenti e suggerimenti dal lancio dell'originale **Destiny**. Speriamo che percepiate quanto il vostro **feedback** sarà importante per noi quando metterete le mani su **Destiny2**. Come al solito, vi ringraziamo per le vostre opinioni che ci aiutano a creare giochi migliori.»

Questo significa che tutti i **feedback** che verranno inviati saranno implementati in **Destiny 2**. Quindi, ancora una volta, **Bungie** ascolterà le lamentele e i consigli della community e li metterà in pratica con **Destiny 2**.

La beta si avrà quest'estate, con data ancora da decidere, ma **Bungie** sarà presente [all'E3](#) e probabilmente avremo più informazioni.

La data di lancio di **Destiny 2** è prevista per l'8 settembre e il titolo uscirà per **PS4**, **Xbox One** e **PC**, sulla piattaforma di **Blizzard**, **Battle.net**.



Passate con noi questo [E3](#), saremo in live su [Twitch](#) per seguire in diretta tutte le conferenze e rimanere sempre aggiornati.

---

## [PES 2018: primissimi dettagli](#)

Da pochi giorni sono apparse online nuove informazioni riguardanti **Pro Evolution Soccer 2018**. Il titolo vedrà l'introduzione di nuove funzioni, dai **dribbling strategici** alla funzione **Real Touch+** - che renderà possibile al giocatore reagire con ogni parte del corpo consentita (petto, gambe, testa) alla ricezione della palla con un passaggio controllato che varierà in relazione ovviamente al modo (velocità, altezza, etc...) con cui arriverà il pallone - fino al nuovo sistema **REAL Capture**, grazie al quale si potrà gestire l'illuminazione negli incontri in maniera più realistica, sia di giorno sia di notte. Verranno introdotti nuovi menù e immagini reali del giocatore, sarà possibile competere con la **Lega PES** in nuove modalità - tra cui **myClub** - verrà aggiunta una modalità dedicata al **gioco co-op**, saranno introdotti **match di selezione casuale**, ci saranno nuovi **tornei pre-stagionali**, un miglior **sistema di trasferimento** e ci saranno varie migliorie grafiche che andranno dalle espressioni facciali ai movimenti del corpo. Sul piano **grafico**, gli sviluppatori promettono un'esperienza più coinvolgente dal punto di vista televisivo: saranno, infatti, presenti interviste pre-partita e immagini provenienti dallo spogliatoio come quelle dei match reali. Sono disponibili due bundle di pre-ordine: il primo includerà due agenti partner Premium per **myClub**, **UCL Agent** per myClub e un **agente esclusivo** per myClub, nonché il contenuto bonus di myClub: 4x agenti iniziali, 1x un partner del club e 10.000 GP x 10 settimane .

XBOX ONE

# PES 2018

PRO EVOLUTION SOCCER



Il **secondo bundle** di pre-ordine, **FC Barcelona Edition**, comprenderà invece 1x FCB agente speciale, 1x FCB un agente leggendario speciale, 1.000 monete myClub e contenuti esclusivi che saranno annunciati al più presto.

L'uscita del secondo bundle è al momento prevista per il **12 settembre** in Nord America e il **14 Settembre** in altri continenti.