

Novità per La Terra di Mezzo: L'ombra della guerra

Emergono alcune novità riguardo **La Terra di Mezzo: L'Ombra della Guerra**.

Uno degli aspetti più apprezzati del gioco è il sistema **Nemesis**, che permette a ogni giocatore di affrontare storie ogni volta uniche attraverso nemici generati proceduralmente e differenziati nella personalità e nei punti di forza e di debolezza. *L'Ombra della Guerra* prevederà inoltre un sistema **micro-transazioni**: infatti all'interno del titolo sarà presente un negozio da cui comprare i vari "potenziamenti", fra cui:

- **Cassa del bottino**: contiene armi e armature di diversa rarità. L'equipaggiamento e l'aggiornamento di queste armi e armature migliorano le abilità personali di **Talion**. Inoltre possono anche contenere XP boost.
- **Bottino di guerra**: fornisce orchi seguaci di diversa rarità per aiutare a forgiare un esercito forte. Possono anche contenere ordini di formazione per livellare e personalizzare i seguaci orchi.
- **XP bonus**.
- **Pacchetto speciale**: il pacco copre le casse del bottino, i bottini di guerra e bonus di un valore maggiore.

Potremo pagare queste cose in due modi diversi: possiamo usare la valuta **Mirian** o l'**oro**, un nuovo tipo di moneta. Il *Mirian* può essere acquisito sconfiggendo gli "Orchi del tesoro", distruggendo gli attrezzi, distruggendo i seguaci orchi, mentre l'oro può essere ottenuto acquistandolo tramite **Steam**, **PlayStation Store** o **Xbox Store**. È anche possibile guadagnare piccole quantità d'oro raggiungendo determinate tappe fondamentali e partecipando alle sfide della comunità.

Il titolo sarà sempre giocabile online, impedendo quindi agli hacker di influenzare la valuta in gioco e le casse del bottino.

Decima Engine: novità riguardanti il motore grafico

Durante la conferenza intitolata "**Decima Engine: Advances in Lighting and AA**" avvenuta durante l'annuale manifestazione Siggraph nella città di Los Angeles, **Carpentier (Guerrilla Games)** e **Ishiyama (Kojima Productions)** hanno sviscerato alcune novità dietro il motore grafico proprietario chiamato appunto **Decima Engine**. Inizialmente sviluppato dai **Guerrilla Games** per la serie **Killzone**, esteso e migliorato per supportare nuovi giochi tra cui **Horizon: Zero Dawn** il motore grafico viene oggi condiviso con lo studio **Kojima Production** - studio di cui il famosissimo **Hideo Kojima**, sviluppatore e mente della saga **Metal Gear Solid**, è a capo - che sta in questo momento sviluppando **Death Stranding**. Gioco che sarà ovviamente (ed è appunto il motivo della condivisione del motore grafico targato **Guerrilla**) esclusiva **Playstation**.



La sessione di conferenza ricopre vari punti tra cui due in particolare hanno suscitato l'interesse di tutti i partecipanti e sviluppatori di videogiochi. **GGX Spherical Area Light** e **Height Fog**. Senza scendere in complicatissime formule matematiche (di cui la conferenza ovviamente era piena zeppa) il primo tratterebbe, per la prima volta in un motore grafico, un nuovo sistema di riflessione della luce che riuscirebbe rispetto al passato a migliorarne l'efficacia dando risultati più naturali specialmente durante rendering effettuati da certe angolazioni. Per i più tecnici ci sarebbero riusciti aggiungendo **micro-facet shaders GGX** alle **AREA Light** di forma sferica.

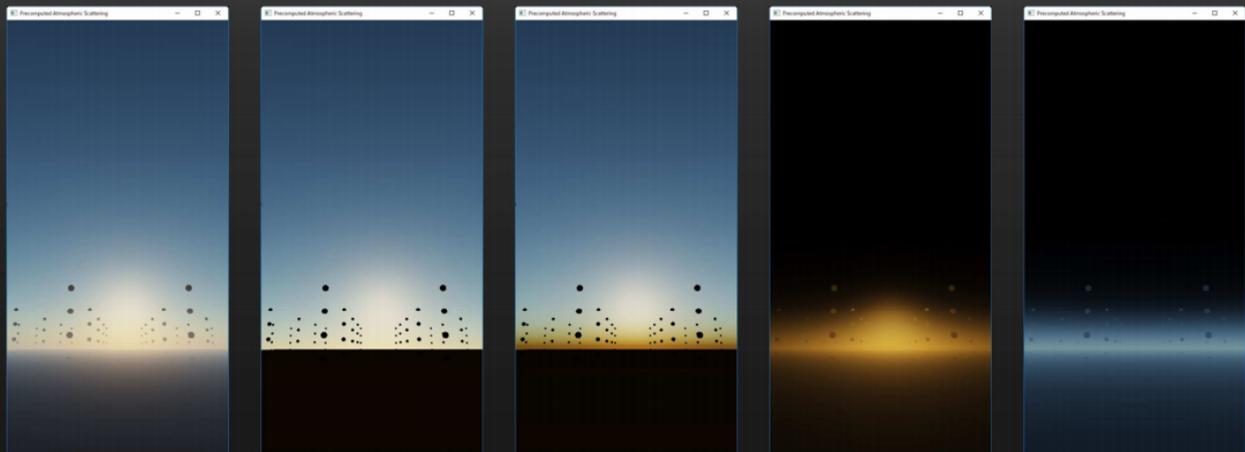
GGX spherical area light



Advances in Real-Time Rendering, SIGGRAPH 2017

L'**Height Fog** sarebbe invece il risultato della collaborazione con lo studio **Kojima Production**. Questa nuova tecnologia è una customizzazione avvenuta per una esigenza da parte dello studio per il nuovo titolo **Death Stranding**.

Height fog: Results



Result

$L_{\text{background}}$

$L_{\text{background}} \alpha$

$L_{\text{sun}}(1 - \alpha)$

$L_{\text{amb}}(1 - \alpha)$

*Precomputation tool screenshots



Advances in Real-Time Rendering, SIGGRAPH 2017

Il **Decima Engine** possedeva già un flessibile sistema di dispersione particellare e atmosferico ma lo studio chiedeva esplicitamente un sistema atmosferico ottimizzato per il **rendering** fotorealistico. Questa modifica permette di avere sistemi atmosferici (in particolare nebbia) altamente ottimizzati

per scene precalcolate fotorealistiche mantenendo la libertà artistica di modelli analitici che si basano come nella realtà sulla diminuzione della densità dell'aria al variare dell'altitudine.

Height fog: Results



© 2017 Sony Interactive Entertainment America, LLC.
Death Stranding is a trademark of Sony Interactive Entertainment America LLC.
Created and developed by Kojima Productions.

Advances in Real-Time Rendering, SIGGRAPH 2017

[PlayStation VR: 5 consigli per l'estate](#)

Ritornano gli attesi saldi estivi del **PlayStation Store**, che quest'anno non hanno escluso i titoli per **PlayStation VR**, la periferica della realtà virtuale di **PS4**; i saldi andranno avanti fino al 17 agosto, e oggi si avrà un'importante aggiornamento. Ma, fra quelli in offerta, ci sono **5 giochi** che dovrete assolutamente tenere d'occhio:



Wayward Sky, sviluppato da **Uber Entertainment** in esclusiva per **PlayStation VR**. Distinguendosi per la sua semplicità, quanto per il suo **particolare stile grafico**, uesta avventura punta e clicca risalta particolarmente per il suo ritmo pacato, che ci lascerà tutto il tempo per assaporare una storia inedita alla scoperta di una fortezza meccanizzata tra le nuvole.



DriveClub VR è l'evoluzione dello storico DriveClub, che al tempo era stato lanciato su **PS4**; questo nuovo titolo sfrutta le caratteristiche del visore di **Sony** per immergere il giocatore in un mondo letteralmente a 360 gradi in cui è possibile cimentarsi in emozionanti gare fra auto, rendendo l'esperienza di gioco ancora più entusiasmante e interattiva.



Superhot Vr è uno shooter molto intuitivo basato su un sapiente mix di sparatorie, corse e fughe all'ultimo istante. La versione **VR**, uscita in parallelo a quella per pad, rende il gioco molto più intuitivo rispetto alla versione per mouse e tastiera. Per il resto, non è cambiato molto: i colori predominanti e gli ambienti di gioco rimangono invariati, come del resto le meccaniche base del gioco.



Vrog è un fantastico titolo molto dinamico e colorato, adatto anche ai più piccoli, in cui prenderemo le sembianze di una rana che potremmo fare saltare da uno stagno all'altro. Sono presenti **tre** modalità di gioco:

1. **Arcade:** in cui dovremmo mangiare il maggior numero di insetti, e in cui si dovrà fare attenzione a non mangiare insetti pericolosi che potranno danneggiarci.
2. **Gruppo:** in questa modalità molto simpatica è possibile giocare con gli amici organizzando gare di salti a turno o sfidare la CPU.
3. **Sopravvivenza:** dove dovremo evitare gli attacchi della cicogna ma contemporaneamente mangiare quanti più insetti possibili.



Dino Frontier che non è il classico gestionale: questo gioco infatti ci permetterà di metterci nei panni del sindaco **Big Mayor**, che dovrà proteggere la sua cittadina, in pieno stile Far West, da gruppi di dinosauri e banditi intenti a razzare il paese. Questo titolo dimostra come le ambientazioni western siano sempre più interessanti e aggiunge quel tocco di personalizzazione cartoonesca che non guasta affatto l'esperienza di gioco.

[Aumentano i prezzi del Playstation Plus](#)

Nei giorni scorsi **Sony** aveva già annunciato tramite una newsletter un secondo aumento del prezzo del loro servizio **Playstation Plus** infatti dal **31 agosto 2017** il prezzo del suddetto servizio aumenterà in Italia (e anche negli altri paesi della comunità Europea) di ben € **10** , ovvero da **€49.99** a **€59.99**. In Inghilterra similamente aumenterà da **39.99** a **49.99** sterline.

Ovviamente questo prezzo si riferisce all'abbonamento annuo. L'abbonamento trimestrale vedrà un aumento da **€19.99** a **€24.99** in Europa e da **£14.99** a **£19.99** in Inghilterra, quello mensile invece da **€6.99** a **€7.99** nei paesi comunitari e **£5.99** a **£6.99** nella terra della regina.

I mediaoutlet del web sembrano non troppo contenti del rincaro, infatti la domanda che rimbomba nei corridoi del web è: aumenterà il valore intrinseco del servizio?

Non ci rimane che aspettare per avere una risposta concreta da parte di **Sony**.

God Wars: Future Past

Se pensavate che gli RPG a scacchiera basati sui combattimenti a turni non avrebbero più visto la luce dopo titoli come *Disgaea*, *Final Fantasy Tactics* o *Fire Emblem*, vi sbagliavate. Ce lo vuole dimostrare infatti il team di **Kadokawa Games** con il suo nuovo lavoro **God Wars: Future Past**, gioco attualmente sviluppato come **esclusiva** per **PS4** e **PSvita**, che rimane fedele ai suoi consimili utilizzando le più stereotipate e navigate meccaniche di combattimento ma che presenta anche interessanti novità che analizzeremo in seguito.

Yin e Yang

“L’errore comune del mondo occidentale consiste nell’identificare queste due forze, yin-yang, come dualistiche, considerando quindi yang come opposto a yin e viceversa. Nel migliore dei casi, vedendo le due forze come causa ed effetto, ma mai abbinare come il suono e un eco, o la luce e l’ombra.”

(Bruce Lee, Pensieri che colpiscono)

Giappone feudale, un unico grande continente chiamato **Mizuho**, 3 grandi nazioni: **Fuji**, **Izumo** e **Hyuga**. I popoli vivevano in pace tra loro, erano rispettosi della natura e riverenti verso gli antichi spiriti.

Ma lo **Yin** non deve mai travalicare lo **Yang** o viceversa.

Con il passare del tempo e la scoperta delle nuove tecnologie, le popolazioni iniziarono a fronteggiarsi rompendo in questo modo quella quiete che prima regnava su Mizuho: cominciarono a farsi guerra, a distruggere la natura e a rinnegare i loro spiriti ancestrali.

L’intero continente iniziò quindi a soffrire sotto l’effetto di disastri ambientali: inondazioni, terremoti, eruzioni vulcaniche vessarono la Terra.

Per evitare la distruzione del mondo la regina di Fuji, **Tsukuyomi**, convinta ormai che gli dei si stessero ribellando a causa dei recenti avvenimenti, si trova costretta a sacrificare la sua amata primogenita **Sakuya** all’infuriato Spirito del Vulcano di monte Fuji - un cliché, ma fortunatamente la storia andrà ben oltre questo dettaglio - mentre la seconda figlia più piccola, **Kaguya**, viene confinata dalla madre in un alloggio sigillato e ben protetto dai soldati, qualora l’ira del vulcano fosse riesplora. Fatto ciò, la regina **Tsukuyomi** scompare non lasciando tracce di sé.

Passano 13 anni e la principessa **Kaguya**, divenuta ormai donna, riesce a fuggire dai propri alloggi durante una rivolta grazie all’aiuto di **Kintaro**, un abile guerriero e amico di infanzia. Così ha inizio

un viaggio gremito di pericoli alla scoperta della verità dietro le azioni sconsiderate della madre, la regina **Tsukuyomi**, e della sua scomparsa.

Un classico innovativo

Come dicevamo, stiamo parlando di uno strategico a turni basato su un terreno a scacchiera, niente di più classico. Ma come rendere qualcosa di talmente scontato e banale, originale è differente dai suoi simili? Questa è la domanda alla quale i ragazzi di **Kudokawa Games** hanno lavorato per dare una risposta.

In effetti **God Wars: FP** riesce a distinguersi per alcune peculiarità non da poco. Certo, i combattimenti di per sé rimangono come da copione: turni, movimenti su scacchiera, scelta tra colpo normale o speciale, utilizzo di svariati item in battaglia, posizione di guardia/difesa, etc. Ma è una volta aperto il menù sulla mappa che si apre un mondo di scelte e possibilità di personalizzazione che fa la differenza in **God Wars**: sembrerà, infatti, quasi di stare giocando a un vero e proprio GDR, a partire dagli alberi delle skill fino all'equipaggiamento dei personaggi (arma, scudo, testa, busto, stivali etc.).

L'aspetto più interessante è la gestione delle abilità dei nostri **numerosi** protagonisti: ognuno di loro possiede le proprie caratteristiche, ma avrà la possibilità di imparare molto altro nel corso dell'avventura. Infatti ognuno dei personaggi, oltre alla propria specializzazione di base (quali potranno essere: prete, guerriero, mago etc...) potrà apprenderne una seconda (**job**) e una terza (**sub-job**), che si potranno sempre e comunque sostituire a piacimento con le altre disponibili, quindi si potrebbe verificare anche di avere un guerriero che al contempo lancia magie di distruzione e guarisce i propri compagni in battaglia; senza considerare il fatto che con l'avanzare dei livelli si evolverà anche la specializzazione principale, e quindi un prete potrebbe diventare uno "spiritualista" così come un mago un "incantatore".

La "raccolta punti"

In **God Wars: Future Past** è necessario "skillare" come si deve le abilità dei personaggi, impegnandosi a trovare anche una buona sinergia di gruppo e selezionando battaglia per battaglia la miglior squadra da schierare. Per far sì che ciò avvenga, bisognerà eliminare svariati nemici per poter guadagnare **EXP**, in modo da sbloccare nuove skill, e **JP** (job point), che serviranno appunto per far evolvere gli alberi abilità delle skill che abbiamo scelto per i nostri personaggi.

Insomma, non è un gioco semplice. Anche il livello di difficoltà è molto equilibrato sin da subito e i nemici molto agguerriti e con un **IA** degna di nota: infatti i loro attacchi non saranno mai casuali, ma saranno diretti ai più deboli o ai guaritori in primis, per poi passare gradualmente agli altri, e proprio per questo motivo bisogna scegliere bene "dove" schierare "chi".



BGM? No, grazie!

La colonna sonora ritengo che sia uno degli aspetti fondamentali di un videogioco, importante quasi tanto quanto lo siano una buona giocabilità o un buon comparto grafico. L'udito è uno dei nostri sensi principali e come tale non dovrebbe essere trascurato. In questo caso la colonna sonora, è parecchio striminzita, poco ricercata e per niente curata, che non va oltre melodie orecchiabili che, alla lunga, ripetendosi, finiscono con l'annoiare.

Bello, ma non troppo!

Se dovessi valutare *God Wars* solo per alcuni aspetti, come la *Lore* o la *struttura dei suoi menù*, direi che è uno dei migliori tattici mai giocati, ma purtroppo globalmente non è così. La strada è ancora tanta da fare per poter raggiungere i livelli di titoli come *Fire Emblem: Echoes*, che pur essendo stato sviluppato e concepito per una console portatile, ha un potentissimo comparto grafico rispetto a *God Wars*, il quale invece, pur essendo stato sviluppato per **PS4** e **PSVita**, non ha sfruttato le potenzialità che avrebbero potuto offrire le 2 console di casa **Sony**, capaci di supportare ben più del lavoro di **Kudokawa Games**, che ci lascia invece fra le mani un titolo mal curato, con animazioni di combattimento penose, una pessima grafica "low poly" e una bella guarnitura di texture piatte e approssimative.

[Crash Bandicoot N. Sane Trilogy: nuovo DLC](#)

Playstation ha rilasciato un DLC per *Crash Bandicoot N.Sane Trilogy* contenente un livello chiamato *Stormy Ascent*. Questo livello extra è disponibile gratuitamente solo fino al 19 Agosto 2017. *Stormy Ascent* è stato progettato da Naughty Dog come livello del primo *Crash Bandicoot*, ma è stato rimosso dal gioco per via della sua difficoltà. I dati del livello sono rimasti all'interno del disco per l'originale **PlayStation**, quindi è possibile accedervi tramite GameShark. Il livello ha molte somiglianze con il livello *Slippery Climb* ed è il più lungo dei livelli presenti su *Crash Bandicoot*. In seguito trovate il trailer pubblicato da **Playstation**.

JTNDaWZyYW11JTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGRjI0T0hFem9Pa0klM0ZIY3ZlciUzRDElMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=

[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.

[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.

[Shenmue III: novità al Gamescom 2017](#)

A quanto pare si parlerà nuovamente di **Shenmue III** al **Gamescom 2017** che si terrà dal **22 al 26 Agosto**. Il gioco verrà mostrato nuovamente al pubblico tramite un nuovo filmato, verranno discussi gli ultimi update. Ultima ciliegina, sarà direttamente **Yu Suzuki** in persona a annunciare una novità riguardante il gioco di cui ancora nessuno sa niente.

http://shenmue.link/post_en/519?en

È stata mostrata, sul sito ufficiale, anche quella che sembra essere la versione definitiva del nuovo logo (in basso nella gallery).



Shenmue III™