

Annunciati i titoli PS PLUS di marzo 2018

Anche questo mese Sony rende disponibili grandi giochi per gli abbonati al servizio **PlayStation Plus**, questo mese è il turno di *Bloodborne*, grande esclusiva Sony, e *Ratchet and Clank*, altra ottima esclusiva.

Ecco l'elenco completo:

- ***Bloodborne*** (PS4)
- ***Ratchet and Clank*** (PS4)
- ***Legend of Kay Anniversary*** (PS3)
- ***Mighty No. 9*** (PS3 e PS4)
- ***Claire: Extended Cut*** (PS Vita e PS4)
- ***Bombing Busters*** (PS Vita e PS4)

Per gli abbonati al PS PLUS marzo sarà un grande mese, che per adesso si aggiudica la migliore libreria dei titoli PS+ del 2018.

I giochi per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **6 marzo 2018**.

Teslagrad

Impugnate i joycon con dei guanti di gomma in modo da non prendere la scossa, arriva ***Teslagrad***. Puzzle platformer veramente singolare, caratterizzato da un art style ben curato e molto delicato, è uscito originariamente per **Steam** nel 2013 e dopo essere apparso su **Playstation 3**, **Playstation 4**, **Playstation Vita**, **Wii U**, **Xbox One**, il titolo di **Rain Games** è approda anche su **Nintendo Switch**, una delle console che più sta valorizzando certi titoli indie e che sta dando grandi soddisfazioni agli indie developer e ai fan.



C'era una volta

Anche se quel “grad” nel titolo e gli omoni dalle uniformi rosse e i berretti in stile sovietico potrebbero farci pensare che il titolo possa essere ambientato in Russia durante la rivoluzione del 1917, **Teslagrad** ci propone un mondo fantastico con elementi, sì, propri dell’Europa, ma re-immaginati in una visione più libera e con sfumature **steampunk**. Vestiremo i panni di un ragazzino orfano che, in una notte buia e tempestosa, viene affidato ancora in fasce a una famiglia; il tempo passa, il ragazzo cresce, ma un giorno, in tutta sorpresa, la sua casa viene assediata dalle guardie reali. Sarà l’inizio di una fuga che ci porterà a una **torre**, un luogo misterioso nel quale si sveleranno di volta in volta tutti i retroscena di questo strano mondo in cui un potente re governa con pugno di ferro il suo regno.

Entrati nella torre, troveremo il primo oggetto che ci permetterà di risolvere i primi enigmi; capiremo presto che la meccanica principale di **Teslagrad** è basata su puzzle basati su polarità positivo/negativo, energie che potremo sfruttare per muovere blocchi caricandoli di una o dell’altra polarità e che ci permetteranno di compiere salti sfruttando l’attrazione o la repulsione e, col tempo, anche di controllare quasi totalmente le energie fino a dominare ciò che ci circonda; un concetto semplice ma molto interessante. Se si è un po’ pratici dei principi del **magnetismo**, si capiranno con molta facilità le meccaniche di questo titolo. Le nostre abilità ci porteranno sempre più in alto nella torre, collezionando man mano dei potenziamenti e scoprendo poco per volta i risvolti della **lore** di questo mondo, sia con i rotoli che andremo trovando progressivamente, sia con i siparietti con le marionette (delle vere e proprie “sale teatrino” in cui assisteremo a un piccolo spettacolo) e sia con i murales, i poster e le vetrate che svelano parti della trama; si può benissimo confermare che in **Teslagrad** nulla è espresso con le parole, lo storytelling è affidato interamente al comparto visivo che allieterà in tutto e per tutto i nostri occhi; lo **stile grafico** ricorda in qualche modo lo stile delle illustrazioni fiabesche europee, con colori cupi ma con qualche tonalità accesa che fa “vibrare” il disegno, e persino stampe di propaganda, ma tutto viene consegnato con una delicatezza tale da smorzare i temi malinconici della trama con dolcezza senza smontarne la serietà e restituendo, fiabescamente, una sorta di morale.



Due anime ma un identità povera

Il gioco si pone come un **metroidvania** ma, in realtà, al di là della mappa e del backtracking occasionale, ha ben poco in comune con i titoli più famosi del genere: la componente **puzzle** sovrasta quella **action platformer**: pochi, quasi nulli, i nemici durante le fasi d'esplorazione così come pochi sono i boss e sempre annientabili con una sorta di puzzle. Elemento inusuale per un **metroidvania** è il meccanismo "trial and error", nonché l'**assenza di barra della salute**; questo sistema in **Teslagrad** è un po' un'arma a doppio taglio in quanto permette, sì, un approccio progressivo al gameplay, totalmente personale e senza l'ausilio degli odiosi tutorial ma, in sede di boss fight, sarà solo motivo di fastidio, e ricominciare da capo una battaglia che richiede abilità anziché ingegno risulta veramente seccante, anche perché le sfide di fine livello sono parecchio lunghe.

La meccanica puzzle funziona, risulta vincente considerando il semplice e originale concetto di partenza, ma purtroppo serba in seno delle caratteristiche poco convincenti. Cominciamo dai **controlli**, un po' "scivolosi", "floaty" se vogliamo usare un termine anglofono forse più appropriato: il personaggio si aggrappa spesso ai bordi anche quando non serve, e controllarlo in fase di salto, specialmente quando una delle polarità è impiegata, è impresa tutt'altro che facile; per lo più, quando dobbiamo usare uno dei tasti d'azione, non sempre questi sembrano attivarsi alla nostra pressione. A volte certe azioni non vengono triggerate bene senza apparente motivo, tutto questo rovina l'esperienza di gioco frustrando il giocatore non perché il puzzle sia troppo difficile ma perché qualcosa non ha funzionato per via dei controlli. Il sistema di polarità, inoltre, per quanto possa sembrarci chiaro e semplice, non sempre funziona a dovere: spesso la repulsione o l'attrazione dovute a una polarità convergente o opposta non hanno sempre la stessa "intensità", dunque l'effetto che si crea non è sempre ciò che ci si aspetta e questo costringe talvolta a ripetere i puzzle (e, ahimè, le boss fight) più e più volte, a volte anche alla cieca perché le nostre intuizioni a riguardo si esauriscono presto. Il gameplay si fa spesso frustrante, bisogna mettere insieme la pazienza necessaria per ricominciare e questo lede la rigiocabilità del titolo, che non gode, fra l'altro, di gran longevità: il vero finale di **Teslagrad** è fra l'altro accessibile collezionando tutti i rotoli presenti nella

torre, e l'idea di tornare indietro alla ricerca degli oggetti mancanti non risulta piacevole per le considerazioni appena fatte. Inoltre, in osservanza al titolo del gioco (chiaro tributo al fisico **Nikola Tesla**), l'elemento fondante i puzzle, e dunque anche dell'azione platform, sono solo i giochi di polarità. Abbiamo già ribadito quanto la meccanica sia originale ma, tuttavia, duole notare come questo unico elemento di *puzzle solving* comporti una certa ripetitività; i giocatori che dunque sono alla ricerca di un gameplay vario e di più azione non troveranno certo pane per i loro denti. Abbiamo inoltre incontrato dei problemi spiacevoli per un gioco dei nostri tempi: è capitato più di una volta che in una delle stanze che l'intero sistema di visualizzazione venisse meno, che lo schermo del televisore si oscurasse completamente mentre di sottofondo restava il rumore dei passi e di altri movimenti; è il **bug** è risolvibile solamente tornando nel menù di Switch, che verrà visualizzato senza problemi, chiudendo e riavviando il software. Fortunatamente il gioco salva automaticamente a ogni stanza e perciò, anche se è un problema non da poco, almeno i progressi saranno al sicuro. La **colonna sonora** è ben composta, le musiche non si impongono mai sulle scene e abbracciano totalmente lo stile grafico del gioco, anche se, tuttavia, nessuna delle melodie composte per il gioco spicca per bellezza, consegnando dunque una colonna sonora certamente bella ma in fondo piatta e canonica.



Un'esperienza non perfetta ma godibile

Teslagrad è certamente un bel gioco, con visual spettacolari e una meccanica di gioco semplice ma intrigante anche se purtroppo parecchi aspetti del gioco rovinano l'esperienza generale. L'idea di base è molto buona ma è lesa da peccati d'esecuzione; come dicevamo, troviamo qui un buon mashup di elementi da **metroidvania** e da **puzzle game**. Purtroppo entrambe le componenti non sono realmente definite: è come se il gioco restasse sospeso nel mezzo, non riuscendo a decidersi se essere un **metroidvania** o un **puzzle game**, se essere un'esperienza lunga e macchinosa o una breve ma intensa, e non sfornando un ibrido solido. Un vero peccato visto che la grafica del gioco, le cui animazioni sono state realizzate a mano, conferisce al titolo un'anima forte e decisa. Non è

affatto un gioco da buttare in quanto i giocatori alla ricerca di un'esperienza diversa troveranno in **Teslagrad** un'avventura affascinante, dalle meccaniche semplici ma originali; il prezzo nello store non è tale da rappresentare un investimento oneroso e dunque chi è intenzionato a provare questo titolo potrà farlo senza spendere una cifra rilevante. Tuttavia **Teslagrad** non è un'esperienza per tutti e probabilmente, per apprezzarlo veramente, bisognerà accettare la ripetitività dei puzzle nonché i controlli scivolosi e mal programmati. Nulla vi vieta di provarlo, e tirando le somme, ci sentiamo di consigliarne la prova.



[Monster Hunter World e la strategia vincente di Capcom](#)

Monster Hunter non è di certo una delle saghe più famose in Occidente, ma l'ultimo capitolo ha riscontrato un successo ragguardevole in tutto il mondo.

Capcom da anni cerca di creare una forte community globale, come già successo in Giappone; infatti, dalla pubblicazione del primo titolo per **PS2**, nel 2004, e soprattutto dall'avvento della **PSP**, moltissimi ragazzi hanno cominciato a giocare insieme a *Monster Hunter* incontrandosi nei vari caffè, fast food e centri commerciali di tutto il Sol Levante.

Monster Hunter ha incontrato **moltissima difficoltà** a trovare un pubblico al di fuori della Madre Patria, e questa difficoltà è ancora, seppur in minima parte, presente. Non è raro che alcuni giochi riescano facilmente a trovare seguito in Giappone e, al contempo, che abbiano difficoltà all'estero (o viceversa); solitamente sono sempre titoli minori, di nicchia, e non saghe del livello di *Monster Hunter*.

Uno dei pochi grandi franchise che funziona in Giappone ma che delude gli occidentali è sicuramente **Dragon Quest**, semplicemente perché si tratta di una saga che gioca bene sulla nostalgia verso i giochi del passato per vendere, una nostalgia che non fa presa sul pubblico occidentale (che volge lo sguardo ad altri oggetti del passato), stessa sorte che ha incontrato la saga

di *Monster Hunter*.

Capcom ha trovato in Giappone una vera fortuna e non sorprende che Capcom abbia l'ambizione di ripetere il proprio successo anche oltreoceano. Il dato davvero singolare, però, è che lo sviluppatore di *Street Fighter* abbia continuato a provare, nonostante diversi fallimenti, a ottenere per la propria IP un mercato forte e stabile anche in Occidente. Molte aziende del settore avrebbero desistito ben presto dall'intento di diffondere un franchise come *Monster Hunter* nel mondo, e avrebbero più comodamente abbandonato il mercato giapponese per concentrarsi su altri mercati.

Capcom, con la propria scelta di in termini di strategia di business, **non ha spinto così tanto *Monster Hunter* in Occidente**, in questi anni, ma ha battuto la strada per renderlo un franchise globale, trattandolo da **asset chiave della propria strategia aziendale**.

Le scelte del team di Capcom per assecondare i gusti di un pubblico internazionale, e quindi molto eterogeneo, ha investito le scelte sul piano creativo, ma anche le decisioni aziendali fondamentali per il lancio di ***Monster Hunter: World***. Il gioco è arrivato di recente su **PlayStation 4** e **Xbox One**, ma il mercato console del Giappone è del tutto differente da quello del resto del mondo: PS4 ha venduto più di 6 milioni di console in terra nipponica, ma resta comunque un numero inferiore al potenziale di vendita di Nintendo **3DS**, che è stata la piattaforma principale per la saga dal 2013. Xbox One, invece, è una console quasi inesistente sul mercato giapponese. Questo significa che Capcom ha sviluppato il gioco per piattaforme di certo non popolari nell'unico paese che in precedenza ha rappresentato uno dei più importanti mercati per la saga, con la piena consapevolezza che avrebbero dovuto affrontare varie difficoltà per vendere il gioco.

Capcom ha deciso di sviluppare sulle piattaforme Sony e Microsoft perché così avrebbe attratto il mercato occidentale, ma c'è anche un'altra ragione: in Giappone 3DS è ancora una piattaforma di successo, ma le possibilità per *Monster Hunter* di espandersi e svilupparsi sulla handheld di Sony erano ormai minime; **Switch** non era stato annunciato quando iniziò lo sviluppo di *Monster Hunter: World*. La società avrà sicuramente ritenuto che PS4 fosse la migliore opzione in questo momento, indipendentemente dal basso numero di console vendute in Giappone, così da poterla sfruttare per le vendite in occidente.

La decisione presa da Capcom alla fine è stata azzardata, ma ha pagato: avrebbe potuto fallire irreparabilmente. La saga ha riscosso molto successo anche nel resto del mondo, e fortunatamente Capcom ci ha creduto: ha dato fiducia alla saga di *Monster Hunter* e quella fiducia, adesso, ha dato i suoi abbondanti frutti. Nelle ultime settimane, l'ultimo titolo di *MH*, ha fatto discutere molto positivamente di sé, sia dai fan, sia da chi, la saga, non l'aveva mai giocata prima. A questo coraggio di uscire dai propri confini non si può che far un plauso.

[Annunciati i titoli PS PLUS di febbraio 2018](#)

Il 2018 sembra iniziare bene per gli abbonati al PS+, dopo il mese di gennaio che ha offerto due giochi molto validi: *Deus Ex: Mankind Divided* e *Batman: The Telltale Series*. Il mese di febbraio permetterà, agli utenti PS Plus, di giocare a *Knack*, di cui abbiamo recensito il [secondo capitolo](#) e [RiME](#), rilasciato proprio l'anno scorso.

Ecco l'elenco completo:

- **Knack** (PS4)
- **RiME** (PS4)
- **StarBlood Arena** (PS VR)

- **Spelunker HD** (PS3)
- **Mugen Souls Z** (PS3)
- **Exiles End** (PS Vita)
- **Grand Kingdom** (PS Vita & PS4)

I giochi per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **6 febbraio 2018**.

[Atlus chiede ai propri fan quali titoli sviluppare e su quale piattaforma](#)

Oggi **Atlus** ha rilasciato un lunghissimo questionario rivolto ai fan. Nonostante sia in giapponese, è importante sapere di cosa si tratta dato che riguarda il rilascio di nuovi titoli sulle diverse piattaforme, tra cui un nuovo capitolo della saga **Persona**, un picchiaduro, un RPG online o, più semplicemente, **Persona 6**. Oltre a ciò, sono presenti domande che riguardano le saghe di **Etrian Odyssey**, **Digital Devil Saga**, **Devil Survivor**, **Shin Megami Tensei**, e tutti i capitoli dedicati a **Persona**. Per tutte queste opzioni dovranno essere specificate le console di rilascio. Le domande successive indicano di esprimere la propria opinione riguardo alla creazione di alcuni spin-off dei giochi Atlus creati, però, da altri sviluppatori. I titoli della lista sono **Soul Hackers**, **Devil Summoner**, **Devil Survivor**, i picchiaduro della saga **Persona**, i **Persona Dancing All Night**, **Persona Q**, **Etrian Odyssey**, la saga principale di **Persona** e di **Shin Megami Tensei**. La domanda successiva riguarda un dubbio di Atlus se sviluppare o meno una nuova IP, una saga numerata o, ancora, degli spin-off delle proprie serie principali, un remake, o magari un *porting* di vecchi titoli sulle nuove console. È presente anche l'idea di creare delle serie animate o collaborazioni con altre compagnie. Nel momento in cui si deciderà di rispondere "la creazione di una nuova IP", verrà richiesto anche lo sviluppatore, scegliendo tra diversi studi, come ad esempio il team di **Shin Megami Tensei**, il nuovo **Studio Zero**, il team di **Persona**, **Vanillaware** o il team di **Etrian Odyssey**. Infine, ma non meno importante, verrà chiesto nuovamente su quali piattaforme rilasciare i nuovi titoli, da scegliere tra **PS4**, **Playstation VR**, **PS Vita**, **3DS**, **Nintendo Switch**, **Smartphone** oppure una nuova console che potrebbe arrivare in futuro. Terminato il questionario, troverete una sorpresa dai **Phantom Thieves**: sarà un piccolo *artwork* riguardante un gioco in uscita dello Studio Zero chiamato **Project Re Fantasy**.

Fonte: [Dualshockers](#).

[Nuovi trailer di Attack on Titan 2 per Switch e PS Vita](#)

La **Koei Tecmo** ha rilasciato due nuovi trailer per **Attack on Titan 2**, che arriverà su **Playstation 4, Xbox One, Switch** e **PC**, disponibile dal 20 marzo in Europa e Stati Uniti e, dal 15 marzo in Giappone, anche per **PS Vita**.

I trailer ci regalano un'anteprima del gioco sulle console meno performanti, ovvero **Nintendo Switch** e **PS Vita**. Il gioco sembra girare bene su entrambe le console, sebbene con un calo della qualità grafica.

Attack on Titan 2 prenderà spunto dalla seconda serie dell'anime e inoltre avrà 30 personaggi diversi con cui poter giocare. Gli ultimi personaggi rivelati sono **Oruo Bozad, Petra Rall, Gunther Schultz, Eld Gin** e **Moblit**; Nonostante non siano personaggi particolarmente celebri, il gioco darà loro l'opportunità di mettersi in mostra e chissà, magari rubare la scena ai più celebri **Erin** e **Mikasa**.

[Annunciati line-up e calendario Sony per il Taipei Game Show 2018](#)

Sony Interactive Entertainment Taipei ha annunciato la line-up e il calendario del l'imminente **Taipei Game Show**.

Vi saranno svariati titoli giocabili per **PS4** e **PlayStation VR**, mentre nulla sembra essere in programma per l'ormai sempre più bistrattata handheld **PS Vita**.

I titoli presenti alla convention asiatica saranno i seguenti:

- Detroit: Become Human
- Gran Turismo Sport
- Shadow of the Colossus
- Bravo Team
- The Inpatient
- Monster Hunter World
- Resident Evil 7 Biohazard Gold Edition
- Street Fighter V: Arcade Edition
- Dissidia Final Fantasy NT
- Secret of Mana
- Far Cry 5
- Moss
- Dynasty Warriors 9
- Attack on Titan 2
- Code Vein
- Sword Art Online: Fatal Bullet
- Dragon Ball FighterZ

- Super Robot Wars X
- Ace Combat 7: Skies Unknown
- Metal Gear Survive
- Zone of the Enders: The 2nd Runner MVRs
- Hokuto Ga Gotoku
- Valkyria Chronicles 4
- Senran Kagura Burst Re:Newal
- Earth Defense Force 5
- BlazBlue Cross Tag Battle
- Reborn: A Samurai Awakens
- DOOM VFR
- The Elder Scrolls V: Skyrim VR
- NBA 2K18

Il **calendario** sarà invece strutturato come segue:

26 Gennaio

- 10:00 - 10:30 - Cerimonia d'apertura
- 11:00 - 12:00 - New Year's PS4 First Plays First Stage
- 14:00 - 15:00 - Dissidia Final Fantasy NT
- 16:00 - 17:30 - New Year's PS4 First Plays Second Stage

27 Gennaio

- 10:00 - 11:00 - Gran Turismo Sport Taiwan Cup Semi-Final
- 12:30 - 13:30 - Gran Turismo Sport Special Stage
- 15:00 - 15:45 - Detroit Become Human
- 16:30 - 17:30 - Comedy! Fun! Family PlayStation VR Games

28 Gennaio

- 11:30 - 12:30 - Monster Hunter World
- 14:30 - 15:30 - Dynasty Warriors 9
- 16:30 - 17:30 - A fun shooter game you can't miss! [Testuali parole di Sony!, ndr]

29 Gennaio

- 12:00 - 14:00 - NBA 2K18 Asian Championship
- 16:30 - 17:30 - Let's go hunt together and play an action game in the new year! [Anche qui si mantiene un'aura di mistero: che sia il momento di **Days Gone?**, ndr]

I fan abbonati al PlayStation Plus asiatico potranno registrarsi online per i coupon "fast track", che daranno l'accesso prioritario alla prova di svariati titoli. Sarà presente anche un PlayStation Plus Club con demo e altre sorprese.

Il Taipei Game Show è ormai un evento in netta crescita, che tende a diventare sempre più rilevante nel panorama dell'industry, e sarà un'ottima vetrina per il marchio PlayStation, con molti gameplay e anticipazioni.

Sarà infine una bella occasione per vedere quale entrata a sorpresa si inventerà il presidente di Sony Interactive Entertainment Asia, **Hiroynuki Oda**, già noto per aver aperto le precedenti cerimonie interpretando un cosplay di **Horizon: Zero Dawn** e ancora prima di Nathan Drake.

Un evento che avremo tutti i motivi per seguire.

Annunciati i titoli PS PLUS di dicembre 2017

Sony, nelle scorse ore ha annunciato i titoli presenti nel **PlayStation Plus** nel mese di dicembre. Il mese scorso, gli abbonati al servizio PS Plus, hanno avuto modo di giocare *Worms Battlegrounds* e sfidarsi in agguerrite battaglie con i famosissimi vermi.

Questo mese è il turno di *Darksiders II Deathinitive Edition* e *Kung Fu Panda Scontro finale delle Leggende Leggendarie*.

Ecco l'elenco completo:

- **Darksiders II Deathinitive Edition** (PS4)
- **Kung Fu Panda Scontro finale delle Leggende Leggendarie** (PS4)
- **Xblaze Lost: Memories** (PS3)
- **Syberia Collection** (PS3)
- **Forma 8** (PS Vita & PS4)
- **Wanted Corp** (PS Vita)
- **Until Dawn: Rush of Blood** (PSVR)
- **Dimmi Chi Sei!** (PS4)

I titoli di questo mese non sono sicuramente i migliori del 2017, ma la *Deathinitive Edition* di *Darksiders II* è un buon pretesto per recuperare il primo capitolo nell'attesa dell'uscita di *Darksiders III*, di cui Marcello Ribuffo ha già fatto un'accurata [analisi del gameplay](#).

I giochi per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **5 dicembre**.

Sony ricompenserà i cacciatori di trofei

Moltissimi giocatori Playstation hanno come obiettivo quello di raccogliere tutti i trofei relativi ai giochi acquistati fino ad arrivare al tanto agognato **trofeo di platino**, che nella maggior parte dei casi corrisponde al completamento al 100% del titolo in questione o, in determinati casi, porta a doverlo rigiocare e finire più volte. Chiaramente il grado di sfida può arrivare a livelli davvero alti, ed è per questo che Sony ha deciso di incentivare i possessori di **PS3, PS4 e PS Vita** (purtroppo solo quelli americani al momento) che si iscriveranno al programma attraverso un apposito sito offrendo dei crediti per l'acquisto di giochi a chiunque raccoglierà il maggior numero di trofei, che saranno tradotti in punti così assegnati:

- **100 trofei d'argento - 100 punti**
- **25 trofei d'oro - 250 punti**
- **10 trofei di platino - 1000 punti**

Al raggiungimento dei 1000 punti si riceveranno \$10 spendibili liberamente all'interno del **Playstation Store**. Il conteggio dei punti pare non comprenderà i trofei già acquisiti. Il servizio è disponibile da poco e, come già specificato, attualmente solo in America, proprio come [Xbox Quest](#), ma c'è comunque da fare una grande distinzione: il servizio di Microsoft non si basa sugli achievement preimpostati dei giochi, bensì su sfide mensili, e i premi non sono stati ancora ben specificati (si sa solo che un fortunato potrà aggiudicarsi un Tv da 55" per questo mese).

Sicuramente entrambi i programmi saranno molto graditi dai giocatori oltreoceano, e si spera che presto possano essere disponibili anche in Europa e nel resto del mondo.

[Annunciati i titoli PS PLUS di novembre 2017](#)

Poche ore fa, Sony, ha annunciato i giochi disponibili con PS PLUS del mese di novembre. Tra questi abbiamo *Worms Battlegrounds*, uno **strategico a turni** che vede protagonisti i famosi e agguerriti vermicelli, che si daranno battaglie all'ultimo sangue, e *Bound*, **videogioco platform** con protagonista una ballerina che si avventurerà attraverso ambienti surreali per poi affrontare un mostro che sta distruggendo il mondo. Questi titoli sono stati criticati dalla **community PlayStation**, che si aspettavano qualcosa di più, dato che negli ultimi mesi l'offerta PS PLUS aveva offerto giochi di grande rilievo, come *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, *InFamous Second Son*, *Life is Strange* e molti altri ancora.

Ecco la lista completa dei giochi disponibili:

- **Worms Battlegrounds** (PS4)
- **Bound** (PS4/PS VR)
- **R-Type Dimensions** (PS3)
- **Rag Doll Kung Fu: Fists of Plastic** (PS3)
- **Dungeon Punks** (PS Vita & PS4)
- **Broken Sword 5: The Serpent's Curse [Ep. 1 & 2]** (PS Vita)
- **Until Dawn: Rush of Blood** (PSVR)
- **Dimmi Chi Sei!** (PS4)

I giochi per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **7 novembre**.