

[Accuse di manipolazione dei media per Electronic Arts?](#)

Negli ultimi anni **Youtube** e **Twitch** si sono evolute da semplici piattaforme adibite al caricamento di gameplay a vere e proprie piattaforme pubblicitarie per tutte le software house e i loro titoli. Fra queste software house abbiamo senza dubbio **Electronic Arts**, società fra le più attive in tal senso, principalmente tramite accordi con alcuni youtuber come **LevelCapGaming**, il quale, con i suoi anni di esperienza e contenuti videoludici incentrati proprio su **Battlefield**, sembrerebbe ben inserito fra le grazie di EA. Purtroppo per lui, non è proprio così: lo **youtuber** ha annunciato tramite **Twitter** che non sarà presente all'evento organizzato da EA per presentare il nuovo DLC di *Battlefield 1*, **Apocalypse**. Qui le parole di LevelCap:

Fed up with [@Battlefield](#) manipulating the media's voice by dis-inviting select YouTubers from early access DLC capture events. Not liking the new era [@EA](#) controlled press. I guess 7 years of covering BF games isn't enough, I also need to be more favorable in my reviews...

— LevelCap (@LevelCapGaming) [January 18, 2018](#)

Secondo queste parole, sembrerebbe infatti che all'evento, siano stati invitati solo gli youtuber che hanno dato una recensione positiva al titolo. Risulta, quindi, alquanto sospetto che uno youtuber del suo calibro non sia stato invitato nonostante i suoi anni di esperienza sulla nota saga.

[Dark Souls Remastered: niente supporto HDR su PS4 PRO](#)

Dopo l'annuncio, durante la mini diretta di Nintendo, di una Remastered del capolavoro From Software, *Dark Souls*, **VaatiVidya**, uno youtuber esperto in lore, aveva affermato che questa Remastered avrebbe utilizzato lo stesso motore grafico di *Dark Souls 3* e avrebbe avuto un supporto **HDR** per **PS4 PRO**.

Ma queste affermazioni non sono state smentite pochi giorni fa, dallo stesso youtuber, tramite un Tweet:

So to correct a few things that I posted about yesterday - "Dark Souls Remastered will not include new assets based on the Dark Souls 3 engine or any combat differences. There is no HDR lighting for the PS4 Pro version"

□ a few links I was sourcing had bad info

— Vaati (@VaatiVidya) [January 11, 2018](#)

Vaati si è scusato poiché sembra che non sarà utilizzato lo stesso motore grafico di *Dark Soul 3* e non ci sarà nessun supporto **HDR** per questa versione, ma l'Hype per questa Remastered aumenta.

[Knack 2](#)

Dopo i risultati non troppo esaltanti del primo *Knack*, **Mark Cerny** ci riprova: se il primo capitolo offriva poca varietà e un gameplay spesso troppo semplificato, con ***Knack 2*** la musica sembra cambiare: il gioco è migliorato sotto tutti i punti di vista, mostrandosi più divertente, longevo e vario, e avvantaggiandosi anche di un prezzo di lancio più adeguato.

Storie di Goblin e antiche reliquie

Le origini del nostro eroe nel bene e nel male la conoscono ormai in molti: Knack è un essere fatto di antiche reliquie di una misteriosa e antica civiltà messe insieme dal **Dottor Vargas**, che hanno preso coscienza in un unico essere dai grandi poteri. Nel primo titolo, Knack si erge a paladino dell'umanità contro i Goblin e contro altri antagonisti che minacciano la terra. La questione qui non è tanto differente: abbiamo una storia adatta alla famiglia, dove gli eroi di turno si trovano nuovamente a dover difendere la terra dal tentativo di dominio dei Goblin, che tornano ancora più agguerriti e in possesso di macchine e robot devastanti. La storia non presenta particolari picchi di originalità, ma scorre lineare e presenta anche una sua discreta solidità, conservando quelli che sono tutti gli elementi tipici del genere, mischiando il tema supereroistico al cartoonesco e non riducendosi a mero pretesto per andare in fondo al gioco: non ci sono particolari colpi di scena, ma il tono leggero risulta piacevole e riesce a offrire svariate ore di svago.

Danzando tra i colori

Non siamo di certo di fronte a un titolo che tende al fotorealismo e, pur non raggiungendo sul piano tecnico le vette di altre esclusive PS4 come ***Horizon: Zero Dawn*** o ***Uncharted 4***, ***Knack 2*** offre una grafica di tutto rispetto: l'environment è ben curato, ricco di colori, con vari spazi aperti suggestivi e modelli dei personaggi ben studiati, pur adagiandosi su un art-style probabilmente un po' troppo masticato, elemento che al contrario avrebbe potuto conferire originalità a un titolo da questo punto di vista poco coraggioso. Su PS4 PRO, dove si può scegliere se giocare a **1800p** con

checkerboard rendering e frame rate variabile, oppure **1080p a 60 fps**, il gioco risulta godibile in entrambe le modalità, ma risulta preferibile probabilmente la seconda dove, sacrificando un po' di risoluzione, si ottiene comunque una buona resa grafica godendo di un frame rate certamente più stabile.

Se quindi sul piano visivo *Knack 2* risulta un bel vedere che non va oltre la norma, qualche lode in più può spendersi per il comparto sonoro: le musiche di **Anthony Willis**, suonate dalla **Nashville Scoring Orchestra**, risultano molto appropriate ai vari contesti, innestando in temi "eroici" sonorità giocose, in una piacevole alternanza di epico e brioso nella quale la musica si adatta al ritmo dell'azione di gioco e anche al variare della grandezza di Knack, la cui dimensione può andare da 75 cm a circa 10 metri in relazione alle reliquie acquisite. Il **doppiaggio italiano** risulta ben fatto ed efficace, con voci e intonazioni adatte a ogni personaggio e buone recitazioni che nulla hanno da invidiare a quello originale inglese, confermando che l'ottima scuola di cui gode il Bel Paese nel Cinema ben si adatta anche ai prodotti videoludici.



Agili pesantezze e nuove sfide

Ci sono diverse novità rispetto al primo capitolo anche in termini di gameplay e movenze: il mastodontico Knack si muove più agilmente, la gamma di mosse è più varia, è presente un albero delle abilità da sviluppare nel corso del titolo per potenziare il nostro eroe, le fasi platform sono più numerose e certamente più divertenti; l'inquadratura è rimasta fissa, e la telecamera non presenta problemi neanche quando Knack è alle sue massime dimensioni, risultando invece ben gestita (anche nelle cinematiche: ottima la sequenza a girare quando Knack si introduce nella città dei Goblin con attacco dall'alto). Infine, le fasi action sono migliorate, il gioco non è mai frustrante come accadeva a volte nel precedente capitolo e, pur risultando piuttosto facile per i giocatori più esperti anche al livello di difficoltà massimo, riesce a intrattenere quanto basta chi voglia godersi la storia e, al contempo, giocare a un titolo non troppo impegnativo che mischia l'abilità nelle piattaforme ai

combattimenti.

Le modalità non si fermano alla sola Storia: chi abbia infatti completato il gioco, potrà infatti cimentarsi nelle sfide proposte ripercorrendo alcuni livelli del gioco nelle varie modalità: **Attacco a Tempo**, dove bisognerà completare la sfida entro un tempo massimo, e **Attacco Colosso**, che consisterà nel contrastare orde di nemici in un'arena entro un tempo massimo.

Resta inoltre ferma la possibilità di rigiocare i vari livelli alla ricerca dei segreti e delle medaglie che permetteranno di sbloccare tutte le mosse per Knack e le 4 armature colorate che potenzieranno il protagonista conferendogli ognuna un'abilità speciale diversa.

Insomma, molto materiale per un prodotto pensato per intrattenere grandi e piccini, i quali potranno divertirsi giocando anche in **cooperativa** (altra novità del titolo) e sfruttando lì le combo assenti nel single player. La longevità si attesta tra le 10 e le 15 ore, che variano in relazione a quanto si voglia esplorare e quanti dei numerosissimi segreti si vogliono trovare per ottenere i relativi potenziamenti.



Due, senza tre

Mark Cerny ci ha riprovato, dicevamo, ma forse i risultati non sono quelli che ci si aspettava: nelle intenzioni di Sony vi era fin dall'inizio probabilmente la volontà di creare un'IP di successo che unisse i gamer di ogni età, partendo dai più giovani. Il primo capitolo non ha mai raggiunto i **2 milioni di unità vendute**, un risultato tutt'altro che desiderabile in poco più di 4 anni, e il secondo non ha ancora raggiunto le [150.000 unità vendute](#). Difficile aspettarsi un ulteriore sequel, con questi numeri. Eppure questo **Knack 2** non è affatto male: le vendite devono aver sofferto della fama del precedente e di un'accoglienza piuttosto fredda da parte della critica che, se da un lato a buon ragione non lo ha esaltato, d'altro canto lo ha accolto in genere con sospetto, a volte bastonandolo anche eccessivamente in termini di voti proprio in ragione del suo risultare un gioco senza guizzi di sorta, pur presentando oggettivamente pochi difetti. I vizi di dell'IP Sony stanno alla base, e sono quelli che, anche in presenza di un buon prodotto, non le consentiranno di affermarsi

nell'immaginario collettivo dei giocatori: Knack è un personaggio piacevole e bonario, ma privo di spessore, un eroe con poca personalità, che risulta a tratti un Frankenstein tenace e un po' tonto, un braccio armato incapace di infiammare i cuori dei fan. La storia sembrano sempre orientarla gli umani, mentre Knack sta lì a fungere da arma, animato da vaghi ideali di giustizia di cui mostra livello di consapevolezza superficiale e trainato soprattutto dalla fedeltà verso i suoi amici. Non tanto diverso da un cane fedele, insomma, e si capisce bene come di fronte a **Nathan Drake, Aloy, Kratos** e altri non riesca a stagliarsi nel Pantheon dei personaggi Sony. Altro vizio di fondo è la storia, dicevano, che pur risultando lineare e priva di grosse falle, risulta troppo semplicistica anche per un pubblico giovane più smaliziato e oggi per certi versi più pretenzioso, che faticherà a stupirsi. Vizi che, come si diceva, indeboliscono un'IP in cui probabilmente Sony non reinvestirà a breve, e che non inficiano però la qualità di fondo di un gioco riuscito, anche grazie all'ottimo lavoro di uno sviluppatore straordinario come **Japan Studio**, che qua ha svolto un buon lavoro, correggendo i difetti del primo capitolo. *Knack 2* è infatti un gioco migliore sotto tutti i punti di vista rispetto al prequel, offrendo tante ore di divertimento rifuggendo la noia e la frustrazione, con ambientazioni varie, un gameplay ben giocabile, con un buon bilanciamento tra action e platform, e, pur non offrendo una grafica memorabile e presentando le maggiori debolezze in termini di screenplay e personaggi, può comunque risultare un buon titolo (dal buon rapporto qualità prezzo, oggi che si trova a 30 €) per tutte le famiglie che vogliono godere insieme alcune ore di divertimento e spensieratezza.

*(Si ringrazia **Alfonso Sollano** per il contributo dato a questa recensione)*

[Xenoblade Chronicles 2: alcuni dati da uno Store Manager giapponese](#)

L'inizio di dicembre è solito segnare un momento proficuo per l'industria del videogioco, essendo l'inizio delle festività natalizie.

Una visuale interessante di questa situazione è offerta dal gestore di **Games Ma-Ya**, un famoso negozio di giochi vicino alla stazione Kasai nel quartiere di Edogawa a **Tokyo**, che ogni giorno prende nota sul suo blog personale di ciò che accade nel negozio.

Ieri era il giorno dell'uscita di **Xenoblade Chronicles 2**, e dal mattino al pomeriggio la giornata lavorativa è stata abbastanza tranquilla, ma verso sera le cose si sono movimentate, con l'affluenza di molti clienti maschi che sono entrati nel negozio per comprare il gioco, spesso insieme alla nuova console **Switch**. L'edizione limitata era già stata esaurita con i preordini e anche il controller "Xenoblade Chronicles 2 Pro" era molto quotato.

Per quanto riguarda la console Switch, il negozio ha ricevuto una nuova spedizione e a fine giornata, aveva ancora entrambi i colori disponibili. È stato constatato che, nelle vendite, la versione neon blu e rossa ha superato rapidamente la versione grigia.

Il manager del negozio recentemente ha incontrato il produttore mondiale di **Monster Hunter Ryoza Tsujimoto** alla cerimonia dei **PlayStation Awards**, e gli ha riferito che al momento il gioco è il più preordinato al negozio.

Il rapporto di oggi, che cade nel primo sabato del periodo festivo, evidenzia che come previsto, il negozio era stato assaltato dalle famiglie al mattino, per acquistare console e giochi Nintendo Switch.

Per quanto riguarda la **PS4 Pro**, al momento risulta essere popolare solo tra gli adulti, e molti clienti

la stanno acquistando per prepararsi al *Monster Hunter World* di gennaio.

Fonte: [Dualshockers](#)

[Albert Penello spiega i titoli al lancio di Xbox One X](#)

Xbox One X è uscita da pochi giorni e alcuni dirigenti di Microsoft, tra cui anche **Albert Penello**, Marketing Senior Director di Xbox, hanno sottolineato il gran numero di giochi presenti sulla console già al day one.

Sui forum di [Resetera](#), Penello ha risposto ad alcune domande e ha spiegato il perché:

«La maggior parte delle console moderne sono state lanciate con circa 20 titoli al day one. Non sto parlando di retrocompatibilità, sto parlando di nuovi titoli che sfruttano la nuova piattaforma. Possono essere remastered, giochi usciti su old-gen e next-gen, o esclusive per la nuova generazione. Ricerca rapida: Xbox One ne aveva 22. PS4 ne aveva 23, PS4 Pro ne contava 30. Tornando indietro: Xbox 360 ne aveva 18 e PS3 contava su 14 giochi, mentre PlayStation 1 ne aveva 10.

Abbiamo avuto più di 50 titoli ottimizzati per Xbox One X nel giorno del suo lancio; 67 fino a oggi.»

Albert Penello approfondisce la questione in un altro post, scrivendo:

«In ogni lancio della console il numero di titoli di lancio è sempre stato un fattore da prendere in considerazione. Come sapete, stavo facendo una serie di interviste prima del lancio di Xbox One X, e al vertice di molti elenchi di domande c'era: "Quanti sono i titoli al lancio che sfrutteranno la nuova console?" Infatti, molte persone sostenevano che gli sviluppatori non la avrebbero sostenuta. Quindi la mia ipotesi basata sul numero di domande che mi avevano posto era che l'importanza del numero di titoli al lancio era ancora alta.

Ho fatto qualche ricerca e ho capito che avremmo avuto più "titoli al lancio" di qualsiasi altra console.

Ora se doveste contare i "titoli giocabili" l'onore andrebbe a PlayStation 3, avendo la capacità hardware per giocare titoli PS1 e PS2, contando migliaia di giochi.

Se ho mai detto che avevamo più titoli giocabili, ho fatto un errore. Penso che quello che abbiamo detto è invece che abbiamo avuto più titoli al lancio, è ciò quantificabile, e credo di aver spiegato che cosa intendo con quel numero anche su GB.»

Gli utenti Xbox One X potranno comunque giocare più di **50 titoli** ottimizzati per la nuova console, che ha riscontrato parecchio successo dal suo debutto sul mercato.

Paris Games Week 2017: i momenti migliori della conferenza Sony

Ieri Parigi ha ospitato la conferenza stampa **Sony** alla **Paris Games Week**, durante la quale l'azienda ha rivelato molte sorprese. Lo spettacolo ha avuto un ottimo inizio con il reveal del prossimo gioco di **Sucker Punch**, **Ghost of Tsushima**. Dopo aver visitato le città americane con la serie **InFamous**, lo studio si concentra ora verso il Giappone feudale, un tema che in passato ha spesso avuto successo per gli sviluppatori di videogiochi. Il giocatore giocherà come samurai nel 1274 sull'isola giapponese di Tsushima, e anche se non abbiamo visto il gameplay, l'atmosfera sembra molto promettente.

Dopo questa sorpresa **Jim Ryan**, CEO di **PlayStation Europe**, è salito sul palco per lodare i meriti della **PS4**. Parlando di quanto sia orgoglioso dei 100 giochi **VR** compatibili che hanno ora in offerta, ha anche evidenziato i numeri di vendita elevati sia per la versione PS4 che per la versione **Pro** e per il successo dell'applicazione **Play Link**.

È stato allora il momento di scoprire **Concrete Genie**. Il gioco ci mette nei panni di un adolescente che tiene un pennello con abilità straordinarie. Il suo obiettivo è semplicemente quello di illuminare la città, dipingendo bei paesaggi giapponesi e divertenti creature, come i maxi mostri che prendono vita davanti i nostri occhi. Il titolo ha un tocco artistico che è un incrocio tra **Life is Strange** e **Tron** (alcuni potrebbero dire **Okami**).

Senza alcuna transizione, seguì un trailer di **Erica**, un gioco narrativo in cui si dovrà scegliere il proprio destino come si farebbe in titolo di **Quantic Dream**. Riproducibile con l'applicazione PlayLink, si dovrà passare tra le schermate dello smartphone al proprio televisore.

Subito dopo è arrivato un **medley** di 16 giochi VR, tra cui i seguenti:

- **Ace Combat 7**
- **Resident Evil VII Gold Edition**
- **Rec Room**
- **Moss**
- **Apex Construct**
- **Bow to Blood**
- **League of war VR arena**
- **Stiefeld**
- **Vector Sprint**
- **Smash Hit**
- **Star child**
- **Transference**
- **Ultra Wings**
- **Dead Angry**
- **Eden Tomorrow**
- **Monster of deep FFXV**

Dopo questa successione epilettica di giochi, il titolo VR è stato presentato in dettaglio: **Blood and Truth**. In questo gioco si dovranno usare le armi per farsi strada attraverso un'universo pieno di mob da uccidere.

Poi è arrivata **Ubisoft** con l'annuncio di una modalità co-op per il suo futuro gioco previsto per il 27 febbraio, **Far Cry 5**.

L'espansione di **Destiny 2** del 5 dicembre è stato dato anche un nuovo trailer, come il DLC **The Curse of Osiris** vi invierà a Mercury alla ricerca del custode caduto Osiris

Abbiamo poi visto un trailer per **Monster Hunter: World**, e vi sarà anche **Aloy**, l'eroina di **Horizon Zero Dawn**.

Per quanto riguarda le grandi produzioni previste in pochi giorni, **Call of Duty: World War II** ci ha dato un grande trailer della **Battle of Carentan**, mentre **Star Wars Battlefront II** ha mostrato la sua modalità di storia.

Spider-Man ha mostrato un lato più narrativo del gioco con un trailer incentrato sulla storia, come pure le animazioni e le immagini impressionanti.

Detroit: Become Human, il gioco fortemente anticipato di **David Cage**, ha anche presentato una nuova fase di gioco. Ancora una volta il suo sistema di scelta dinamica è servito insieme ad una storia intensa e profonda.

Dopo una breve sequenza di gameplay riguardo **God of War 4** e un trailer per il prossimo DLC di **Horizon Zero Dawn**, appare **Shadow of the Colossus**. La remaster del capolavoro di **Fumito Ueda** sembra incredibile come sempre, e il nuovo trailer lo mette in evidenza.

Sony ha chiaramente salvato per ultimo il suo jolly: **The Last Of Us Part II**, che ha ricevuto un trailer grintoso e brutale per chiudere lo spettacolo.

Qual'è stato il vostro trailer preferito ? Fatecelo sapere nei commenti !

[La terra di mezzo: L'ombra della guerra mostra enormi differenze grafiche tra Ps4 e Xbox One X](#)

Seppur la Xbox One X non sia stata ancora ufficialmente rilasciata cominciano a comparire sul web numerosi **face-off** tecnici che comparano le prestazioni delle due console di punta Microsoft e Sony, Xbox One X e PS4 Pro. Nel caso di "**La terra di mezzo: L'ombra della guerra**", sviluppato da **Monolith, Digital Foundry** ha rilasciato un video che mostra il gameplay del gioco sull'ultima versione della PS4 Pro e sulla Xbox One X della **Gamescom**. Si sono viste immense differenze sulla qualità grafica e nonostante ciò Monolith afferma che l'Xbox One X utilizzata non è ancora veramente completa, ma che potrà essere notevolmente migliorata.

In ogni caso, l'unica vera e propria differenza può essere trovata nella qualità delle texture, come potrete vedere nell'immagine qui sotto.



Stando a ciò che dice la Digital Foundry, le due opzioni che i giocatori possono scegliere sulla Xbox One X, ovvero qualità o risoluzione, portano alla stessa qualità delle texture. L'unica differenza è il filtraggio di tali, che è più basso con la scelta della risoluzione. Come ha detto **Bob Roberts** della Monolith all'**E3 2017**, scegliendo la risoluzione il gioco girerà a 2160p di default. Detto questo, la scelta tra qualità e risoluzione diventa abbastanza semplice. Scegliere la qualità, infatti, porta ad avere una migliore qualità del filtraggio texture e della qualità LOD. Attraverso questa opzione, il gioco girerà a 1980p, che è decisamente superiore ai 1620p della Ps4 Pro. Attivando la Dynamic Resolution, una delle opzioni assenti nella Ps4 Pro il gioco scalerà la propria risoluzione in base alla pesantezza delle scena. Selezionando la modalità "Quality" con il toggle Dynamic Resolution attivo la risoluzione oscillerà dai 3360×1890 (che rimane sempre ben distante dal picco più basso di 1512p toccato dalla Ps4 Pro) fino ai 3840×2160 ovvero **4k** nativi, il tutto mantenendo le migliori della modalità qualità. Questo gioco sembra essere quello che mostra più differenze grafiche tra Xbox One X e Ps4 Pro. La domanda è se altri sviluppatori saranno interessati ad esplorare le piene capacità hardware dell'Xbox One X o meno. La nuova console uscirà il 7 Novembre.

[Annunciata una limited edition di GT Sport che costerà € 39.000](#)

Sony Interactive Entertainment Asia ha annunciato l'uscita della **limited edition** di *Gran*

Turismo Sport in esclusiva per il mercato taiwanese al discreto prezzo di € 39.000, una cifra alquanto fuori di testa se non fosse che compresa nel prezzo sarà una vera e propria **Mazda MX-5**. All'interno di questo **bundle** troveremo: una console **PS4 Pro**, il visore **PlayStation VR** incluso di PlayStation Camera e PlayStation Move, una copia di **Gran Turismo Sport**, un'abbonamento a PlayStation Plus per 12 mesi, un sedile professionale **APIGA AP1** per una seduta ottimale, un volante **Thrustmaster T-GT** con pedaliera, un Monitor **Bravia 4K HDR** con tecnologia OLED e un'automobile **Mazda MX-5 2018**. Un pacchetto niente male per chi vuole sperimentare l'esperienze acquisite in gioco sulle strade di Taiwan.

Gran Turismo Sport 超級同捆



Gran Turismo Sport
(中英文合版)



PS4™ Pro



PS VR豪華全配包



PS Plus
12個月會籍



BRAVIA 4K HDR
高畫質OLED電視
KD-65A1



Thrustmaster T-GT
高階方向盤控制器



APIGA AP1
專業賽車座椅



2018年式 MAZDA MX-5跑車
(魂動紅)

[Wolfenstein 2: The New Colossus avrà un frame rate sbloccato su PC](#)

Wolfenstein 2: The New Colossus sembra essere uno dei migliori titoli in uscita quest'anno e sembra anche che non possa deludere i giocatori sul fronte tecnico. Ma d'altro canto, parlando in un'intervista a GameSpot, il direttore creativo di *MachineGames* **Jens Matthies** ha confermato che il gioco avrà miglioramenti su PS4 Pro e Xbox One X (finora solo i miglioramenti di Xbox One X sono stati confermati), prima di aggiungere che avrà anche un frame rate sbloccato su PC, una delle caratteristiche che garantiscono l'attenzione particolare riposta in questa versione dagli sviluppatori: «**Abbiamo inserito un frame rate sbloccato**», ha spiegato Matthies, aggiungendo «**Siamo grandi giocatori PC e penso che tutti i titoli id Software abbiano all'interno un forte DNA PC**, dunque è molto importante per noi assicurarci che la versione PC del gioco sia solida almeno quanto le versioni console». *Wolfenstein 2: The New Colossus* uscirà su PS4, Xbox One e PC il 27 ottobre con una versione di Nintendo Switch datata per l'anno prossimo.

Arriva la nuova patch di The Last of Us: Remastered

Naughty Dog ha rilasciato una nuova patch per migliorare l'esperienza di gioco per i possessori di **Ps4 Pro**. La nuova **patch 1.9** introduce un menù per impostazioni 4K, dove si potranno modificare a piacimento le impostazioni della grafica di gioco, come ad esempio la qualità delle ombre e altri dettagli sulla risoluzione. Inoltre è stata rilasciata una seconda patch (1.03) per il DLC. Oltre all'introduzione del menù impostazioni e ad altre novità già dette, sono stati corretti i bug del multiplayer.