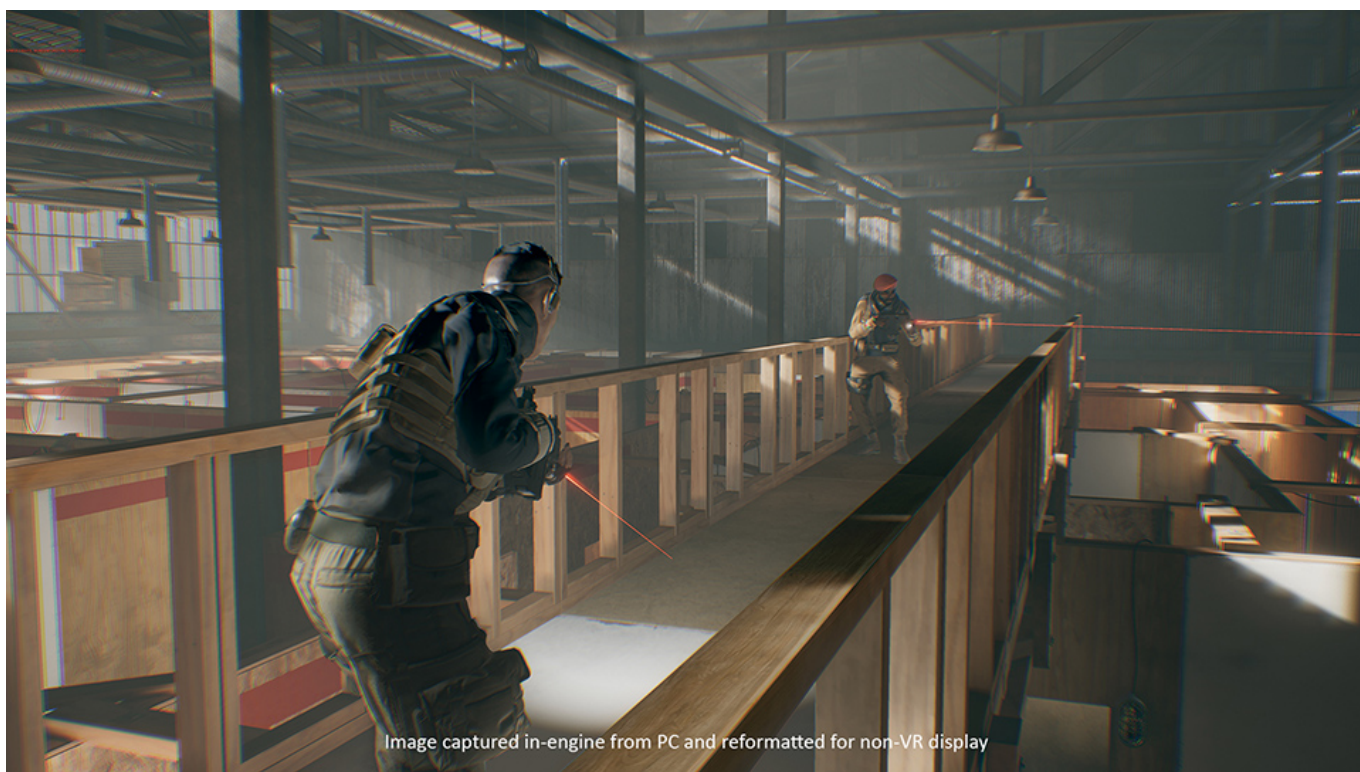


Firewall Zero Hour

Firewall Zero Hour, il nuovo titolo per Playstation VR sviluppato dalla software house **First Contact Entertainment**, si candida ad essere il primo vero FPS tattico in realtà virtuale. Il gioco, completamente in italiano sia nei testi che nel parlato, è destinato soltanto a un pubblico che abbia già compiuto 16 anni.

È indispensabile la presenza di un visore **PSVR** per utilizzarlo, mentre è opzionale l'utilizzo dell'AIM Controller che, a scapito del realismo e dell'efficienza di tracciamento dei movimenti, può essere sostituito dal classico Dualshock controller della Playstation, a differenza del Playstation Move che non è supportato.

Il titolo che abbiamo per le mani è immediatamente entusiasmante, si viene subito colpiti dalla perfezione grafica, dalla ricchezza di dettagli e dal realismo immersivo. Sfortunatamente, un paio di dettagli non da poco fanno scendere la valutazione globale e, se non fosse per queste piccole pecche, il gioco avrebbe tranquillamente potuto ambire ad un 10 pieno.



La storia

La **First Contact Entertainment** ha fatto davvero pochi sforzi nel creare una storia completa e coinvolgente, puntando invece tutto su qualità grafica ed efficienza tecnica del gioco. Infatti è proprio la storia a essere uno degli unici due punti dolenti, di questo titolo. Impersoneremo un **mercenario**, che sceglieremo tra una selezione di **12 soldati** provenienti da altrettanti Stati, che avrà come unico obiettivo quello di completare il contratto che gli è stato assegnato in cambio di una remunerazione in criptovaluta.

I contratti, che si svolgeranno in **nove diverse ambientazioni** equamente distribuite in tre Stati, si distinguono in soltanto due categorie, quelli da attaccante e quelli da difensore.

Nella prima tipologia di contratti, dovremo raggiungere uno dei firewall presenti disattivarlo, quindi localizzare e raggiungere un computer portatile. A questo punto saremo costretti a restare nel raggio di un paio di metri dal computer per proteggere la connessione stabilita, fintanto che il nostro centro di comando e controllo, non riuscirà ad hackerare il laptop e completerà la sottrazione dei dati presenti. Terminato il download dei dati, verremo immediatamente pagati in **Crypto** e si concluderà così la missione. Tralasciando completamente la classica fase di "estrazione in gergo militare, in altre parole quando cerchiamo di uscire vivi dal campo di battaglia.

Nella **seconda tipologia di contratto**, cioè quella da **difensore**, dovremo invece impedire agli attaccanti, a suon di proiettili e di mine di prossimità, di raggiungere il laptop e quindi di sottrarre i dati contenuti, per un periodo di tempo limitato.

Alla fine di ogni contratto riceveremo una valutazione e delle ricompense, che saranno più sostanziose se completeremo la missione con successo, e con esse potremo poi acquistare upgrade per le armi e nuove dotazioni.

Tecnicamente, quasi perfetto

La **First Contact Entertainment** con **Firewall Zero Hour** fa scuola e mostra come, con un oculato lavoro di programmazione, si possano raggiungere livelli graficamente eccellenti anche con il Playstation VR, smentendo in tal senso i detrattori del device Sony.

La prima vera emozione si prova già nel tutorial, che non sarebbe niente di eccezionale se non fosse per la grafica che ci stupisce e coinvolge immediatamente. Prima ancora di iniziare a seguire le istruzioni, ci guardiamo in giro e, appena volgiamo lo sguardo al nostro abbigliamento, quasi sobbalziamo per la meraviglia, data la ricchezza di dettagli della nostra mimetica e dei vari accessori equipaggiati. Le **texture** sono belle da far paura, le luci, i riflessi e le ombre sono estremamente realistiche, anche qui un lavoro assolutamente degno di lode. Le **animazioni fluide e armoniose** ci coinvolgono sempre più in un mondo che stentiamo a non credere reale.

La **fisica del gioco** è ben studiata e assolutamente testata a dovere. Tutto funziona egregiamente, non mostrando alcuna pecca anche nei classici punti deboli, come le varie collisioni con muri, porte e oggetti, tutto calcolato alla perfezione.

Risulta evidente come un gran lavoro di beta testing sia stato fatto per portare il titolo ad un livello tecnico al top.

L'**audio tridimensionale** è assolutamente realistico, coinvolgente e persino indispensabile per giocare in maniera efficace. Infatti grazie al rumore dei passi dei soldati nemici potremo identificare un pericolo in arrivo o all'udire di spari in una certa direzione potremo sviluppare la nostra strategia d'attacco.

Il **doppiaggio** (in italiano) è naturale e ben realizzato, si alternano voci femminili a voci maschili che ci daranno le poche istruzioni necessarie allo svolgimento del contratto.

Il sistema di controllo, sfrutta l'ormai brevettata tecnica della rotazione a scatti, che riesce a eliminare completamente i pericoli legati al **motion sickness** sempre in agguato sui titoli VR. Tutti i movimenti del nostro mercenario sono fluidi e naturali, anche i comandi sono posizionati alla perfezione sia sul Dual Shock che sull'AIM Controller, rendendo estremamente immediato e naturale il controllo del personaggio. L'unico piccolo appunto relativo ai movimenti è la **velocità della corsa**, che rassomiglia piuttosto ad una camminata sostenuta e nelle situazioni più concitate, come ad esempio in un'imboscata dovrebbe assolutamente essere ad un livello più elevato.

Il dispositivo di controllo per godere a pieno di **Firewall Zero Hour** è certamente l'**AIM Controller** che durante il gioco viene tracciato alla perfezione, senza la necessità di dover mai fare quelle manovre di scuotimento per riallinearlo, a cui altri titoli per PS VR ci avevano abituato. Il Dual

Shock, seppur comportandosi bene come device di movimento del personaggio, non sempre viene tracciato altrettanto bene, costringendoci quindi a un riallineamento ogni tanto e soprattutto facendo perdere quella sensazione realistica di tenere una vera arma in mano.



Le modalità di gioco sono estremamente limitate, escludendo la modalità di Addestramento, l'unica opzione rimanente è quella chiamata Contratti.

Nella fase di addestramento potremo far pratica con le **varie armi**, gli **scenari** e i tipi di **missione**, iniziando in **single player**, contro dei bot dalla limitata intelligenza artificiale che ben presto riusciremo a sottomettere, individuandone i punti deboli e la prevedibilità. Infatti tenderanno a farci agguati in gruppetti di tre o quattro provenendo da più direzioni, restando per lo più privi di copertura, puntando tutto sull'effetto sorpresa. Il radar da polso ci mostrerà i movimenti dei soldati nemici quando saranno a pochi metri da noi, semplificandoci così il nostro sporco lavoro da spietato mercenario. Qualche proiettile ben piazzato grazie alla perfetta mira del nostro fucile ci libererà velocemente degli incursori. I caricatori a disposizione sono limitati, vanno quindi utilizzati con dovizia e parsimonia e, sebbene sia possibile trovare delle valigette contenenti dei colpi extra, questa ricerca ci costringerà a deviare dal nostro piano d'attacco e ci esporrà ad imboscate nemiche. Il vero cuore del gioco è la **modalità Contratti**, che ci catapulterà in realistici scontri a fuoco, mixando tattiche d'aggressione, coordinamento tra i compagni dello sparuto plotone, espedienti d'astuzia e momenti di pura azione, come nemmeno nei migliori film hollywoodiani si sia mai visto. La presenza, quindi, di un buon impianto di cuffie e microfono è fondamentale per comunicare con i compagni e coordinare gli attacchi, sebbene sia anche possibile giocare utilizzando il microfono

della Playstation Camera e l'audio proveniente dalla TV.

L'approccio strategico di questo FPS si respira sin dalla fase di preparazione alla missione, scegliendo i mercenari più adatti e i giusti armamenti avremo un sicuro vantaggio tattico.



Non è tutto piombo quel che luccica

Il più grosso difetto di questo titolo è legato alle **interminabili attese** nella fase di formazione delle squadre delle **partite multi-player**, i Contratti. Ci si trova nella stanza ad attendere per decine di minuti che si formino entrambe le squadre vedendo apparire i nostri potenziali compagni, che dopo qualche minuto di infruttuosa attesa abbandonano, rendendo così ancor più difficile raggiungere l'inizio di un match. A rendere ancora più frustrante il difetto è il fatto che una volta raggiunto il numero di **8 giocatori**, 4 per squadra, la partita si concluda con un'unica missione, che spesso dura anche pochi secondi o nel migliore dei casi qualche minuto.

Per ovviare a questo problema, sarebbero stati sufficienti due piccolissimi accorgimenti rendendo l'attesa molto meno noiosa e frustrante. Sarebbe bastato aggiungere un semplice poligono di tiro nella stanza d'attesa e fare delle partite da 3 o meglio 5 round.

[Bravo Team](#)

La software house **SuperMassive Games**, già nota per titoli di spessore come [Until Dawn](#) per PS4, [The Inpatient](#) e [Until Dawn: Rush of Blood](#) per PSVR, abbandona la sua "safe zone" della ambientazioni horror, per lanciarsi in tra gli scenari degli scontri militari.

Bravo Team, è un gioco che come genere si piazza tra un FPS e un *On-Rail Shooter*, il tutto in rigorosa salsa Co-Op. Il titolo è completamente tradotto in italiano, ed è uscito il 6 Marzo 2018.



Scorta al Presidente

Bravo Team ci cala nelle vesti di un soldato americano demandato a fare da scorta alla Presidente di un non meglio precisato Stato dell'est Europa. L'incipit ci vede insieme ai nostri compagni d'arme su un SUV blindato per scortarla a destinazione, ma il viaggio viene interrotto da un gruppo di terroristi che rapiscono il nostro Capo di Stato.

Ripresasi dallo shock dell'attacco, la squadra abbandona il SUV per trovarsi sotto il fuoco incrociato delle milizie locali, che fino a poco prima erano ritenute nostre alleate. In breve i nostri compagni vengono decimati, e si rimane soltanto in due, guidati tramite contatto radio dal centro di controllo della missione.

La prima impressione è subito positiva e la storia si lascia scoprire piacevolmente, riservandoci qualche interessante sorpresa.

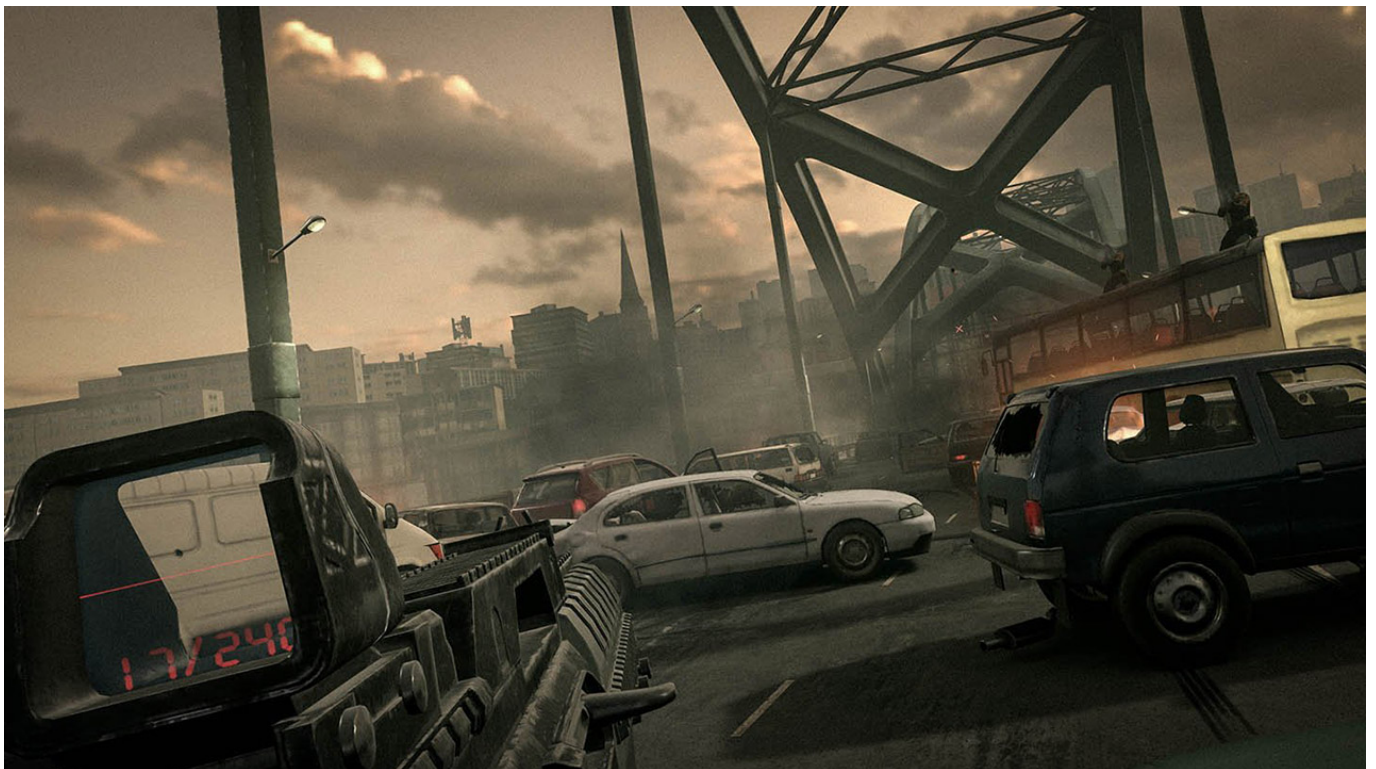
Sparatorie in Co-op

Bravo Team ci propone la sua versione di **combattimenti urbani in co-op**. Saremo assistiti da un compagno durante tutto il gioco, dovremo collaborare, alternandoci con le coperture e sferrando attacchi combinati. Potremo anche rigiocare le stesse missioni della campagna anche in modalità **co-op online**, avendo quindi come compagno un altro giocatore.

Il gioco dà il meglio di sé con l'**AIM controller**, ma può essere giocato sia tramite il classico gamepad della Playstation 4 che tramite i Playstation Move.

I movimenti nel gioco sono gestiti tramite salti da un riparo all'altro in posizioni prestabilite. Gli spostamenti vengono mostrati come un'**animazione in terza persona**, e un simile approccio risulta inizialmente abbastanza strano, ma in breve si comincia ad apprezzare la possibilità di ammirare le azioni di combattimento da una prospettiva diversa anche in VR.

Le armi che ci vengono messe a disposizione sono davvero poche e poco potenti, anche gli approvvigionamenti di munizioni sono scarsi, soprattutto nei livelli più difficili. Purtroppo la carenza di armi veramente potenti toglie non poco divertimento al titolo, che avrebbe tratto giovamento dall'aggiunta di qualche bomba a mano e qualche arma più incisiva, mentre un punto a favore è certamente l'aver previsto la possibilità che il fucile si inceppi, elemento che nelle azioni più concitate ci causerà non pochi grattacapi e che alza l'asticella della sfida.



La grafica non basta

La **SuperMassive Games** si supera sul piano tecnico sfornando un gioco graficamente tra i migliori titoli per PSVR finora sfornati, con texture eccellenti, ambientazioni immersive e ben dettagliate, un effetto nebbia davvero ben riuscito e un generale realismo abbastanza fedele. Le animazioni dei

personaggi sono discrete, si registra qualche movimento legnoso di troppo, visibile.

Gli spostamenti da un riparo all'altro si eseguono puntando l'arma verso l'appostamento prescelto e premendo il tasto X. La visuale, a questo punto, si sposta in terza persona e vedremo così il nostro personaggio spostarsi da un riparo all'altro. Proprio grazie a questo approccio, la **SuperMassive Games** riesce a eliminare completamente qualsiasi possibile problema legato al "motion sickness", problema che affligge finora la gran parte dei titoli in VR.

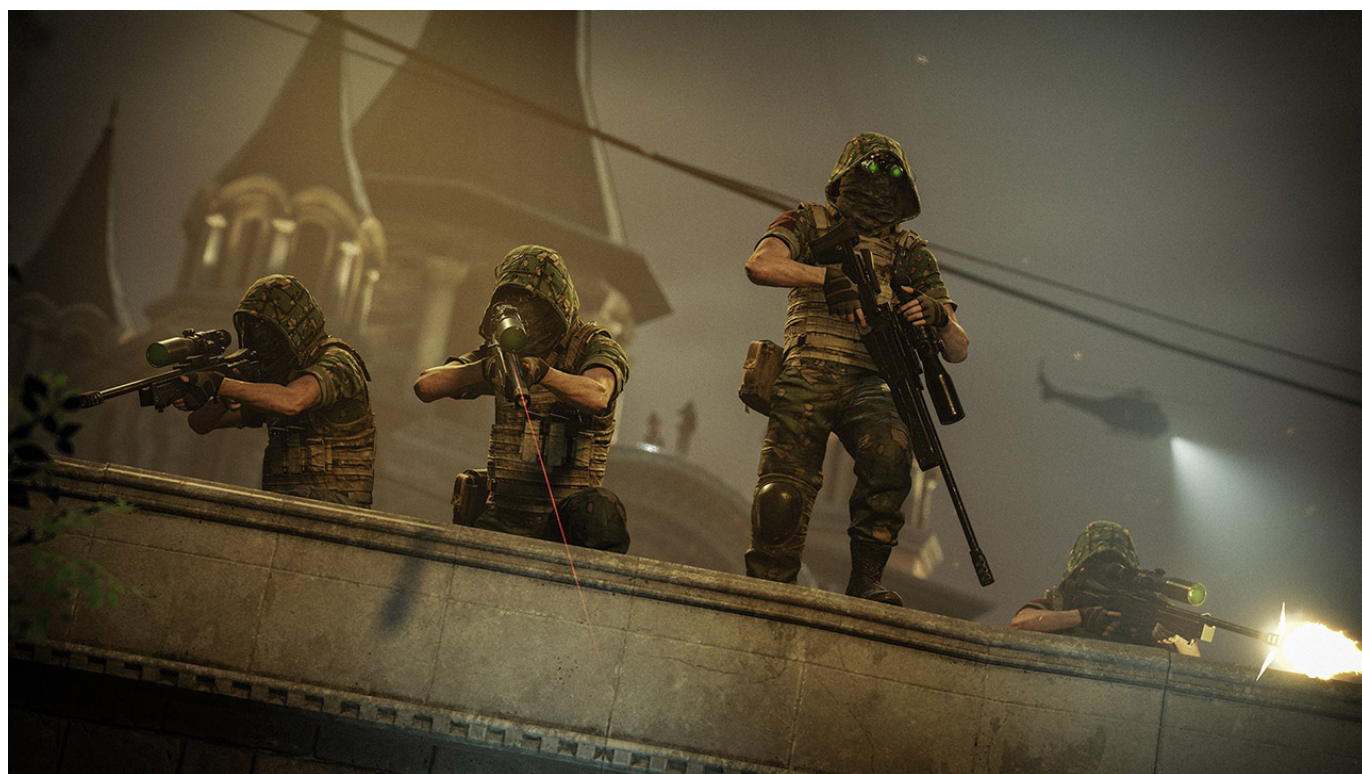
Il **comparto audio** è davvero buono, tutto doppiato in italiano in maniera eccellente, condito da effetti sonori abbastanza realistici si lascia apprezzare durante tutto il gioco.

Il sistema di mira con AIM Controller è molto preciso e immediato, soltanto l'assenza di un vero rinculo ci ricorda che non abbiamo una arma reale tra le mani.

Purtroppo il titolo pecca in termini di **longevità**. La **campagna base single player dura al massimo 3 ore** e la seconda modalità in single player ci riproporrà gli stessi scenari, cambiando solo l'assegnazione dei punteggi per i colpi messi a segno.

A peggiorare la situazione arriva la modalità co-op online che, rappresentando il cuore pulsante di *Bravo Team*, dovrebbe aggiungere ore di divertimento e novità da scoprire. Sfortunatamente la **SuperMassive Games** va un po' al risparmio, non disegnando delle mappe specifiche per il co-op online, costringendoci a rigiocare insieme a un compagno reale le stesse identiche missioni già completate nella campagna single player.

La mancanza di divertimento aggiuntivo, nella modalità multiplayer, non deve aver generato molto richiamo, e non di rado bisognerà aspettare tra i 10 e i 20 minuti prima di trovare un compagno online, per poi abbandonare definitivamente questa modalità una volta conclusa la partita.



Bravo, ma non bravissimo

Bravo Team è assolutamente un titolo da provare per apprezzare il proprio AIM Controller in azione, ma la scarsa longevità e la carenza di armi lasciano un po' l'amaro in bocca, rendendo evidente come un titolo che avrebbe potuto avere tutte le carte in regola per essere un capolavoro si sia

perso nel classico bicchiere d'acqua.

Non tutto è perduto, però, il potenziale rimane ancora immutato, le basi ci sono tutte e un bel DLC che ci offra nuove e più potenti armi, qualche ambientazione aggiuntiva e una modalità online dedicata potrebbe risolvere molti problemi e rianimare un gioco nel quale il divertimento dura per un tempo troppo limitato.

[Che novità apporterà la nuova generazione di console?](#)

Sono ormai giorni che non si fa altro che parlare delle possibili nuove console che probabilmente usciranno tra il **2019** e il **2020**, ma nessuno sa effettivamente quali caratteristiche avranno, che componenti monteranno, la data d'uscita e soprattutto le novità che apporteranno nel mondo del gaming.

Meno di un anno fa sono state messe in commercio le versioni 2.0 delle console di Sony e Microsoft, le corrispettive **PlayStation 4 Pro** e **Xbox One X**. Queste due console hanno fatto indubbiamente passi avanti, portando lo standard di risoluzione dal **FullHD (1920×1080)** all'**UltraHD (3840×2160)**, ma non basta. Infatti le nuove console riescono a far girare giochi abbastanza pesanti in UHD o giù di lì, ma ancora con un frame rate che fatica a superare la soglia dei 30 FPS per la maggior parte dei titoli.



La PS4 Pro al suo interno monta una **CPU AMD Jaguar** da 8 core con una frequenza di clock di 2,13 GHz, una **GPU**, che si basa su **AMD Radeon**, da 4,20 TFLOPS, e **8 GB** di **RAM DDR5**, mentre la

controparte Microsoft monta componenti più performanti, come una versione della **Jaguar custom** con una frequenza di 2,3 GHz, una **GPU**, anche questa **custom**, da ben 6 TFLOPS e **12 GB** di **RAM**. Queste specifiche hanno permesso una grande evoluzione tecnologica: infatti, Xbox One X riesce a riprodurre quasi tutti i titoli in 4K nativo raggiungendo, in alcuni casi, anche i 60 FPS, mentre PS4 Pro sfrutta la tecnologia dell'**upscaling**, che permette una miglior risoluzione rispetto ai 1080p, ma non sufficiente per arrivare ai 2160p di Xbox One X. Questo cosa significa?

Semplice, **le nuove console** che arriveranno nei prossimi anni **avranno**, ovviamente, delle **specifiche simili**, ma molto più elaborate e potenti. Questo comporterebbe un passaggio immediato dai 1080p 30 FPS ai 2160p 60 FPS, segnando un nuovo standard: quello dell'UHD.

Di recente molte testate di settore hanno cominciato a fare le loro scommesse sulle componenti che monteranno le nuove console, discutendo soprattutto dell'ipotetica **PlayStation 5**. Si pensa che la nuova console Sony vedrà la luce a partire dal 2020 - magari nel mese di novembre - e monterà la nuova tecnologia **AMD Navi**, nuova architettura **GPU**, che dovrebbe offrire a PS5 la bellezza di **11 TFLOPS**, e una **CPU Ryzen octa-core** a **7 nm**; mentre per quanto riguarda il lato dello *storage* potrebbe montare un quantitativo di **RAM** pari a **16 GB** e l'adozione della tecnologia **SSD**, consentendo una maggior velocità sia di lettura che di scrittura.

L'accoppiata di CPU e GPU permetterà sicuramente di avere delle performance migliori (si ipotizza di avere una potenza pari a **15 TFLOPS**) rispetto alla Jaguar, che ormai ha i suoi anni (circa cinque), e alle GPU custom utilizzate, consentendo una più pulita e fluida fruizione della risoluzione **UHD** con un frame rate stabile e molti più dettagli.

Mentre per ciò che riguarda il mondo Microsoft, non sono trapelati alcun tipo di rumor sulle caratteristiche future della console, che si potrebbe chiamare **Xbox Two**. Ma nelle scorse ore si è parlato di un annuncio di lavoro pubblicato dalla stessa Microsoft, che sta cercando degli ingegneri che possano lavorare allo sviluppo delle memorie **DRAM** e alla loro implementazione su un'ipotetica console.

Microsoft, come d'altronde Sony, sta già lavorando allo sviluppo della nuova console, che potrebbe avere delle caratteristiche molto simili a quelle di PlayStation 5.

Ma in tutto questo, **Nintendo cosa farà?**

Sicuramente la grande N non starà con le mani in mano e già qualche settimana fa si vociferava di una possibile nuova console: **Switch Pro**. Si tratterebbe sempre di una console ibrida, praticamente uguale a Switch, ma con alcuni aggiornamenti hardware, come il processore, che potrebbe diventare il nuovo **Tegra X2 di Nvidia**, uno schermo con una maggiore risoluzione e un maggior quantitativo di RAM. Questi upgrade potrebbero anche potenziare Switch in modalità fissa, **implementando una GPU proprio all'interno del dock di ricarica**, permettendo una migliore resa grafica e performance migliori quando sarà collegata direttamente alla TV.



Adesso però passiamo alle nuove funzionalità che **PS5** e **Xbox Two** potrebbero avere, come la **retrocompatibilità**. Questa funzione è già stata implementata da Microsoft lo scorso anno, rendendo retrocompatibile la console, consentendo agli utenti di recuperare titoli datati senza dover aspettare un **remake** o una **remastered**. **PS5** e **Xbox Two** dovrebbero adottare questa caratteristica, permettendo almeno di gustarsi giochi della console corrente senza dover per forza possederne una.

Questa novità permetterà non solo di **continuare a vendere giochi per PS4 e Xbox One** anche ai possessori della nuova console, ma anche di evitare di concentrarsi sulla produzione di **remastered e remake** che forse hanno un po' annoiato il pubblico, tornando a sfornare titoli nuovi, innovativi che possano sfruttare appieno l'hardware messo a disposizione.

Se quindi per Microsoft non è una novità, PS5 consentirà finalmente di giocare i prossimi titoli in uscita, come **Cyberpunk 2077**, **The Last of Us Parte 2** o **Death Stranding**, oltre ai tanti videogame che ci hanno accompagnato nella nostra infanzia o adolescenza.

Come farebbe PS5 a essere retrocompatibile fisicamente senza il supporto ottico? Ebbene, il disco fisico non si abbandonerà, probabilmente perché l'utenza non è ancora sufficientemente pronta per accogliere al meglio il **cloud gaming** o l'acquisto di giochi totalmente in edizione digitale o, ancora, una mera scelta di marketing.

Questo però non porterà Sony a mettere completamente da parte il **cloud gaming**, non imponendolo come standard e utilizzando anche il supporto ottico.



Passiamo però alla vera rivoluzione di questa generazione di console apportata da Sony: la **realtà virtuale**, un nuovo universo che ha preso piede grazie al **PlayStation VR**. **PS5** potrebbe essere un trampolino di lancio per la realtà virtuale, molto più di PS4, apportando delle modifiche hardware che permetteranno una migliore resa grafica e una serie di nuove tecnologie migliorate nel tempo, come un nuovo sistema di *tracking*.

E se Microsoft presentasse un proprio visore o, ancora meglio, riesca a terminare lo sviluppo di **HoloLens** per console - magari molto meno costosi - ? Staremo a vedere nelle prossime conferenze.

Alla fine della fiera, non sembra esserci un vero e proprio passo avanti rispetto alle attuali console. Probabilmente è più da considerarsi un aggiornamento delle attuali console. Ma se il prezzo di vendita resterà intorno alla fatidica cifra di **399€** sarà possibile avere un'esperienza in game stabile, fluida e soprattutto piena di dettagli, e in quel caso, l'acquisto di una console di nona generazione non sarebbe da sottovalutare.

[Scribblenauts Showdown](#)

Dopo la disastrosa cancellazione di **Scribblenauts: Fighting Worlds**, **5th Cells** ci ritenta con **Scribblenauts Showdown**. Rilasciato su Nintendo Switch, Ps4 e Xbox One il **9 Marzo del 2018**, nuovo capitolo di una saga di gran successo tra i giocatori del Nintendo DS, si tratta di un **puzzle game** con l'aggiunta della componente da **party game**. Ma l'aver trasformato la saga in un party game è stata una buona idea?

L'**originalità del titolo** stava proprio nel poter **risolvere i vari indovinelli del gioco con soluzioni fuori dal comune**, vista la possibilità d'invocare qualsiasi oggetto in nostro soccorso, e questo elemento viene a mancare, ma vedremo meglio più avanti.

Partiamo dal menù iniziale, che ci riserva un'ottima accoglienza con una bella varietà di colori. All'interno della schermata ci ritroveremo a dover scegliere tra **tre modalità**, **due basate su minigiochi** e l'ultima la tipica **modalità sandbox**.

La **prima modalità** si chiama **Versus**, è giocabile da massimo due giocatori, può essere eseguita contro un amico o contro l'intelligenza artificiale. Sarà possibile scegliere se la sfida **debba essere basata sulle "parole" o sulla "velocità" o su tutte e due**. Se si scelgono le parole come criterio, si dovrà competere utilizzando quello che viene scritto. Per esempio, nella sfida di cucina, il gioco chiede di scegliere che cosa dovranno mangiare i due contendenti. Alcune parole portano evidenti vantaggi, in relazione alla grandezza e lunghezza di quello che si scrive. Le sfide proposte in questa modalità sono godibili e rapide. **Versus** è ottima in una **tipica serata tra amici**, anche se la quantità di mini giochi offerta non è così ampia e alla lunga può diventare abbastanza ripetitivo.



La **seconda modalità** di gioco proposta è probabilmente la migliore sul piano competitivo: si tratta del **Gioco dell'Oca con le carte al posto dei dadi**. Ad ogni turno il giocatore dovrà pescare una carta e, di conseguenza, dovrà toglierne una dalla propria mano di gioco. L'obiettivo finale è quello d'arrivare alla fine prima degli altri giocatori. Esistono **diverse tipologie di carte**: alcune carte ci faranno avanzare, altre fanno retrocedere gli avversari e altre potrebbero ribaltare completamente la situazione. Tuttavia, per attivare la carta, dovremmo vincere il minigioco proposto, anche perché in caso di sconfitta il bonus sarà utilizzato dalla nostra controparte. Questa è la modalità che sta alla base di questo titolo. Gli sviluppatori sembrano aver puntato il tutto per tutto su questa modalità ma, pur essendo questa molto elaborata, risulta manchevole in qualche aspetto: non rende infatti granché se giocata singolarmente, e l'aggiunta di una modalità multi giocatore online era d'obbligo.



Starite? STARITE?? Ebbene sì, eccoci arrivati alla **terza e ultima modalità**, chiamata **sandbox**. Pensavate che il team di **5th Cells** avesse dimenticato la modalità principale dei predecessori della serie *Scribblenauts*? **Sandbox** è strutturata in una serie di livelli dove dovrete “esaudire” i desideri di chi li esprimerà. Tutti i desideri saranno posti in maniera enigmatica, ed è qui che entra la componente da puzzle game, e il giocatore sarà chiamato a risolvere gli enigmi in qualsiasi modo voglia. L’obiettivo principale sarà quindi quello di ottenere tutte le **starite**, stelle luminose usate come “merce” di scambio. All’interno di questo capitolo ci sono ben **8 livelli**. Gli enigmi non sono molto difficili, e in vostro soccorso potrete usufruire di suggerimenti “a pagamento”. Se ogni desiderio espresso correttamente vi garantirà 10 starite, ogni suggerimento richiesto ve ne sottrarrà 5. Un’ottima aggiunta è data dalla possibilità di assegnare degli **aggettivi** a qualsiasi cosa animata, così da rendere un minotauro “docile” o “aggressivo”. Inoltre, sarà possibile scambiare le starite raccolte con vestiti/accessori ed è possibile acquistare oggetti così da aggiungerli tra quelli che si possono già evocare (oggetti esotici presi dai vari livelli). Infine, i vestiti e accessori acquistati potranno essere utilizzati nella personalizzazione del vostro personaggio.



Il titolo si presenta con una **grafica colorata e cartonesca**, il team di sviluppatori è riuscito a utilizzare e migliorare nel tempo lo stesso motore grafico utilizzato sin dal primo capitolo della saga, migliorando i colori, i modelli poligonali e le varie rese grafiche, non tradendo l'art style originario ma rendendo il titolo, graficamente parlando, valido ancora oggi.

Il **sonoro** non è certamente di alto rilievo, ma i suoni e le musiche sono molto orecchiabili, le riproduzioni sonore dei vari animali e delle armi e ben rese, anche se tutto l'insieme è un riciclo preso dai capitoli precedenti.

Una grande mancanza rispetto al passato è probabilmente quella della **free-mode**, dov'era possibile trascorrere del tempo evocando qualsiasi cosa vi passasse per la ment (per esempio era possibile far combattere 10 militari contro un drago).

Tirando le somme, **Scribblenauts Showdown**, non riesce a tenere alto l'onore del franchise, visto che il team di sviluppo ha tentato di proporre qualcosa che è abbastanza lontano da quello che rappresenta il marchio originario.

Il titolo rimane comunque abbastanza godibile e, per chi volesse comunque usufruire di un gioco simpatico da tirar fuori in una serata con gli amici, l'acquisto può essere consigliabile, ancora meglio quando si troverà a un prezzo leggermente inferiore.

[Nuovi record per PUBG e Fortnite](#)

Microsoft e **PUBG Corp.** hanno recentemente annunciato che **PlayerUnknown's Battlegrounds** ha superato i **5 milioni di giocatori** su **Xbox One** nei primi tre mesi di vendita. Nonostante questi numeri siano davvero impressionanti per un titolo in accesso anticipato, non sono sorprendenti considerando che **oltre 3 milioni di persone** hanno acquistato il titolo all'inizio di gennaio, mese di uscita del gioco su console, ma nonostante ciò il tasso di vendita è rimasto costante

negli ultimi due mesi.

Una lode non da poco va sicuramente a **PUBG Corp.**, la quale, nonostante i numerosi problemi che il gioco ha avuto all'uscita sulla console di casa Microsoft, ha continuato a supportare il titolo al massimo delle capacità, aggiornandolo costantemente con nuove patch. Infatti, con l'ultimo aggiornamento rilasciato dalla casa produttrice, il gioco ha quasi raggiunto il suo completamento.

Non è solo *PUBG* ad aver battuto dei record videoludici nell'ultimo periodo: infatti, come se non fosse già abbastanza avere più di **3 milioni di giocatori** e aver battuto il record di spettatori nelle live **Twitch**, il noto **Fortnite** è adesso anche l'app più scaricata e gettonata dell'**App Store**. La versione **iOS** del gioco supporta ancora il *cross-play*, ovvero la possibilità di poter giocare con i possessori di PC e console, che alimenta ulteriormente la rapida crescita di popolarità di *Fortnite*. Il **gameplay** e la progressione del gioco possono essere salvati su tutte le piattaforme, aumentando la mobilità del gioco, tanto che la versione mobile non ha nulla da invidiare dalla versione console, tranne per un leggero downgrade grafico.

La risposta di *PUBG* pare sarà a breve, al punto che si attende il lancio su mobile per Android e iOS già da **domani 20 marzo**.

[The Inpatient](#)

The Inpatient il nuovo gioco per Playstation VR, targato SuperMassive Games, può essere annoverato tra gli horror psicologici.

La software house inglese, dopo averci affascinato con la coinvolgente storia di **Until Dawn** ([qui la recensione](#)) ed entusiasmato, lanciandosi nel mondo della realtà virtuale, con lo spettacolare shooter su binari **Until Dawn: Rush of Blood** ([qui la recensione](#)), che rappresenta uno spin-off del primo, adesso ci presenta quello che è un vero e proprio prequel del capitolo d'esordio.

Non c'è quindi da meravigliarsi se l'hype di tutti i fan della serie è stato elevato sin dall'annuncio ma, se già doversi confrontare con un primo titolo di rango non risultava un'operazione semplice, questo *The Inpatient* presenta non pochi problemi che ne inficiano la qualità.

Blackwood Pines Sanatorium

Ambientato 60 anni prima gli eventi di *Until Dawn*, in un manicomio/casa di cura a BlackWood Pines, *The Inpatient* ci vede vestire i panni di un paziente affetto da amnesia. Durante tutto il gioco ci troveremo sempre in compagnia di qualche personaggio con cui dialogheremo (nel vero senso della parola).

Prendendo in prestito dalla Teoria del Caos l'**effetto farfalla**, la SuperMassive Games, come già in *Until Dawn*, ce ne offre la propria versione: le risposte che sceglieremo di dare influenzeranno il corso della storia, saranno decisive per la vita o la morte dei personaggi incontrati e ci condurranno a finali differenti.

Cosa si poteva fare meglio

Come accennavamo, i difetti legati a questo titolo sono diversi e coinvolgono molti settori chiave. Il **secondo difetto**, non da poco in ordine di fastidio arrecato al gamer, è rappresentato dalla programmazione dell'ambiente che ci circonda. L'intero scenario, compresi il 99% degli oggetti, si presenta infatti come un unico gigantesco blocco immobile: ciò vuol dire che non solo non saremo in grado di far muovere niente sbattendovi contro, perdendo in realismo ma, per di più, qualsiasi oggetto, persino quelli dotati di ruote, ci bloccherà il cammino, impedendoci di proseguire, obbligandoci a una macchinosa manovra di aggiramento. Per compire questa farraginosa operazione dovremmo spostare l'analogico di destra per tre o quattro volte nella direzione della rotazione che vorremo effettuare prima che la manovra vada a buon fine.

Qualche "illuminato" sviluppatore della casa britannica, ha ben pensato di mettere una **bella toppa** a questo inconveniente creando quello che rappresenta il **primo dei difetti** del gioco.

Il più grave problema è infatti proprio legato al **sistema di controllo**.

I programmatori della SuperMassive Games hanno dimostrato la propria maturità in ambito VR, studiando un sistema di controllo che evita completamente, qualsiasi problema legato al "motion sickness", posizionando il movimento in avanti sull'analogico sinistro e la rotazione di 30/45/60 gradi sull'analogico destro.

Fin qui un ottimo lavoro. Purtroppo qualcuno, probabilmente in uno stadio particolarmente avanzato dello sviluppo del gioco, o addirittura in fase beta testing, ha avuto la "geniale" idea di mettere sempre sull'analogico destro la "**feature**" per l'inversione di visuale a 180°. Questa inopportuna funzione di controllo ci perseguiterà per tutto il gioco e ci capiterà in continuazione di azionarla **involontariamente**. Malauguratamente, neanche dalle impostazioni è possibile disattivarla, e saremo così condannati per l'intero gioco a doverci voltare nuovamente nella giusta direzione, diminuendo ancor di più la già scarsa immersività di questa **esperienza VR**.

Lo stress e il senso di insoddisfazione causati dalle già citate incaute scelte di programmazione ci inducono a **sperare** almeno in una storia avvincente e dal finale ricco di suspense. Anche qui veniamo amaramente delusi: ci mettiamo veramente poco a capire la storia e i suoi risvolti, e il gioco si riduce a seguire qualche personaggio per **interminabili** corridoi nei quali non succede assolutamente **niente**, e quasi speriamo in un jumpscare per movimentare un po' la noia generata da questi lunghi tratti **soporiferi**.

Cosa ci è piaciuto

Assolutamente da lodare, invece, è l'esperimento relativo al **controllo vocale** dei dialoghi fatto dagli sviluppatori della SuperMassive Games.

Durante i colloqui con i vari personaggi, ci verranno poste delle domande e proposte a schermo due risposte possibili: ci basterà pronunciare la frase scelta e verrà automaticamente interpretata dall'**intelligenza artificiale** che si occupa del riconoscimento vocale.

L'eccellente lavoro degli sviluppatori britannici fa sì che l'algoritmo di **riconoscimento vocale** abbia un ottimo livello di accuratezza, pari quasi al 90% di corretta identificazione della risposta. È saggiamente stata anche prevista la possibilità di selezionare la risposta, semplicemente guardandola e premendo il tasto **X**.

In breve, risulta abbastanza naturale parlare con i personaggi del gioco sebbene sia necessario pronunciare esattamente la frase mostrata come risposta e non sia possibile dire qualcosa di simile o di significato analogo, come avviene nelle odierne **AI** di riconoscimento vocale.



Analisi Tecnica

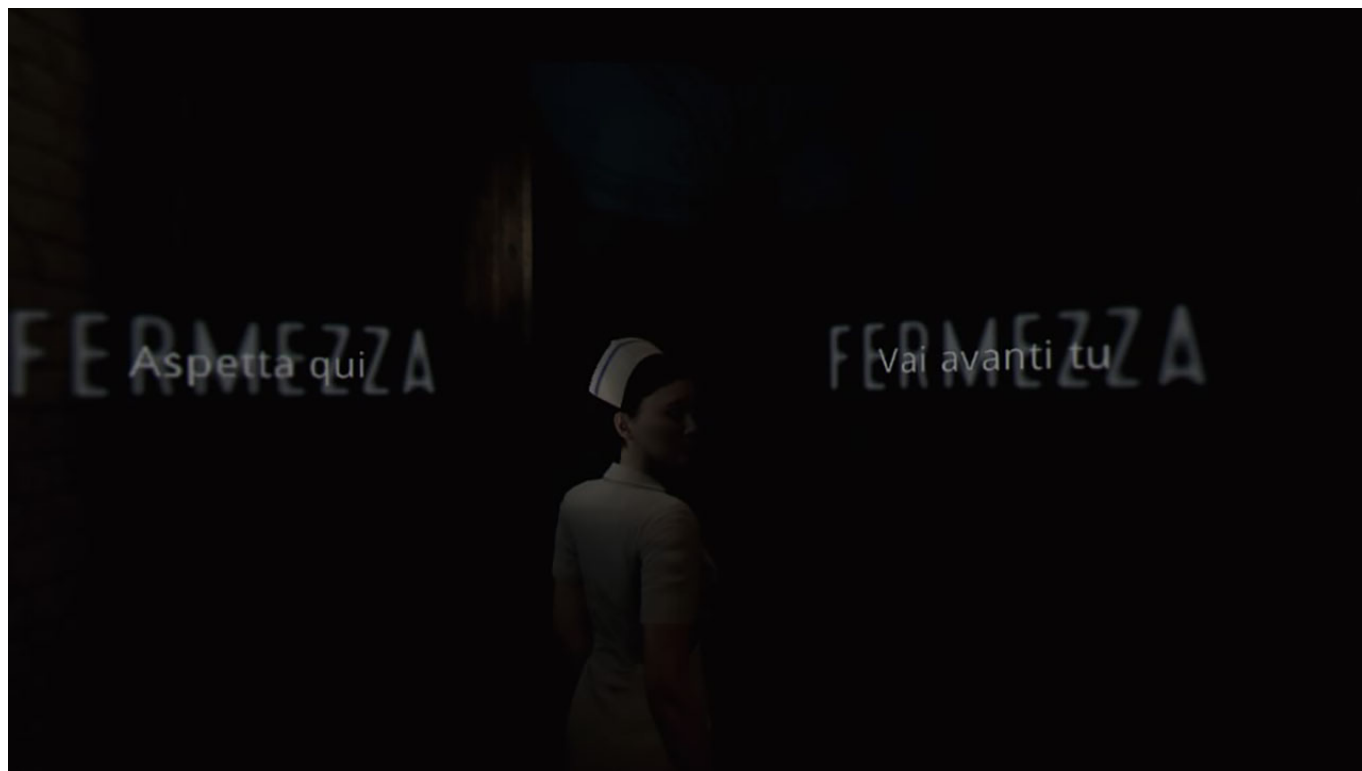
Le texture sono belle, dettagliate e di grande effetto, sia quelle relative all'ambiente sia quelle che delineano l'aspetto dei personaggi. Il titolo sarebbe graficamente eccellente se non fosse per una miriade di **bug grafici** che, a scapito del realismo, fanno brillare anche in totale oscurità tutti gli oggetti, evidentemente aggiunti in un secondo momento, come i contorni delle finestre, delle porte, alcune parti della pavimentazione ecc.

Le animazioni dei personaggi sono abbastanza fluide e credibili, mentre quelle legate al nostro personaggio lasciano alquanto a desiderare. La velocità con cui ci muoviamo è a dir poco ridicola, anche nei momenti più concitati di imminente pericolo siamo lenti come una **tartaruga assonnata** e, se ci guardiamo i piedi, per altro scalzi, notiamo una specie di "**moon walking**" con scivolamento frontale del tutto inverosimile.

Il **comparto audio** è buono: i dialoghi, in italiano, sono ben doppiati, quasi al livello di quelli dello spin-off *Rush of Blood*, e le musiche accompagnano abbastanza bene le varie parti della storia. Gli effetti audio, seppur d'effetto, sono spesso temporizzati con troppo anticipo, rovinando così la sorpresa dei, tra altro rari, **jumpscare**.

L'estrema **lentezza** del personaggio, le lunghe camminate per gli **interminabili** corridoi che attraversiamo del tutto indisturbati e le poche emozioni che regala questo titolo, fanno sì che la scarsa **longevità** di sole **2-4 ore** diventi un pregio piuttosto che un difetto.

Per quanto riguarda il "motion sickness", problema sempre in agguato quando si tratta di **realtà virtuale**, possiamo tranquillamente affermare che i ragazzi di SuperMassive Games lo hanno totalmente scongiurato, tramite l'ormai collaudato sistema di rotazione a scatti.



Impressioni Impazienti

Purtroppo *The Inpatient* delude sotto molti aspetti, la storia lenta e superficiale, il sistema di controllo stressante e tutt'altro che funzionale, la longevità di sole 2/3 ore e qualche bug grafico, fanno scendere il giudizio generale del gioco ben al di sotto della sufficienza. L'impressione generale che si ha giocando a ***The Inpatient*** è che la SuperMassive Games abbia puntato davvero in alto con un titolo graficamente bellissimo, e aggiungendo l'innovazione del controllo vocale dei dialoghi, al già apprezzato sistema di narrazione dell'**effetto farfalla**, abbia cercato di raggiungere l'olimpico delle **IP**. Purtroppo evidentemente, a uno stadio avanzato dello sviluppo, forse per problemi di **budget**, o a causa di qualche **deadline** da rispettare, abbiano dovuto accelerare la conclusione del titolo, lasciando bug grafici un po' ovunque e rattoppando alla meno peggio i bug più importanti.

Cosa sappiamo di A Way Out?

Attualmente in via di sviluppo per **PS4**, **Xbox One** e **PC**, **A Way Out** è un'avventura narrativa cinematografica che può essere vissuta solo in coppia, in locale o online, dove ognuno può svolgere il ruolo di un singolo personaggio. Dapprima rivelato all'**E3** dello scorso anno, l'atteso titolo di **Hazelight Studio** si propone come un'esperienza unica e nuova. La sua data di uscita è confermata, a detta dello studio, per il **23 marzo 2018**. Giocato in terza persona, **A Way Out** è un titolo basato, sul **multiplayer locale** in prima linea. I personaggi interpretabili sono **Leo** o **Vincent**, selezionabili da entrambi i giocatori, due detenuti, che devono riuscire a fuggire dal carcere e mantenere il loro anonimato nel loro rientro nella società. Ma, come è ovvio che sia, le cose non andranno secondo i

piani.

Sarà necessario collaborare con il proprio compagno, sia che si tratti di trovare strumenti specifici per determinati enigmi o di salvarsi l'un l'altro quando vi saranno scontri con determinati nemici. Tutto è progettato e basato per un'esperienza a due giocatori, inclusi tutti i dialoghi e gli incontri. Anche **Leo** e **Vincent** non avranno dei limiti legati ai propri ruoli, essendo in grado di cambiare posizione in ogni scenario per far sì che il gioco sia il più soggettivo possibile.

Oltre al combattimento e alla risoluzione dei puzzle si potrà interagire con i **PG** di gioco presenti in ogni livello. Vi saranno dei dialoghi a scelta multipla che porteranno a vari scenari finali.

Vi lasciamo con il **Trailer**, direttamente dall'**E3 2017**.

StarBlood Arena

StarBlood Arena è uno **shooter 3D in prima persona** a bordo di una navetta spaziale, ambientato in **dodici arene da combattimento** al chiuso.

Il titolo si piazza in quel filone inaugurato da **RIGS: Mechanized Combat League**, offrendo ben poche innovazioni al genere. Gli sviluppatori della **WhiteMoon Dreams**, provano a cavalcare l'onda della realtà virtuale per proporre un titolo che, senza un visore addosso, tende a svuotarsi di significato.

StarBlood Arena è un prodotto ricco di difetti e probabilmente senza alcuna pretesa, carente sotto diversi aspetti, e nel migliore dei casi ci regala brevi momenti di divertimento, alternati a lunghe pause di caricamento.

StarBlood Network Reality Show

Il gioco ci introduce a un improbabile futuro popolato da **diverse razze extraterrestri** e dove **letali reality show televisivi** vanno per la maggiore.

Una ben assortita coppia di simpatici presentatori alieni, chiacchierando spesso degli affari propri, ci introdurrà alla scoperta dello studio televisivo del "famosissimo canale" **StarBlood Network**, guidandoci così a conoscere i comandi di guida delle astronavi che andremo a pilotare, senza dimenticarsi di prenderci un po' in giro.

Il controller preposto allo scopo è il classico joystick, che con **l'analogico sinistro** ci permetterà di ruotare e muoverci, mentre con i tasti **L1 e R1** sarà possibile traslare sull'asse Z.

Già dal tutorial si avverte un senso di malessere, "**motion sickness**" a cui sarà difficile sottrarsi.

Il più grave difetto del gioco è rappresentato proprio dalla chinetosi, difetto che, malgrado gli sforzi fatti dal team della **WhiteMoon Dreams**, non sembra sia stato del tutto risolto ma, a voler esser buoni, soltanto lievemente mitigato.

È proprio il "motion sickness" insieme alle lunghe attese tra un match e l'altro a spezzare l'unico aspetto divertente del gioco, rappresentato dal ritmo frenetico degli scontri nelle arene.

Pregi vs Difetti

La storia lascia molto a desiderare, costituendo soltanto un mero pretesto per i combattimenti tra razze aliene su delle mini astronavi, non assolvendo neanche al compito di fungere da collante alle varie modalità di gioco.

Per un imprecisato motivo, ci troviamo a partecipare a un letale **reality show** televisivo, dove impersoneremo uno dei 9 piloti disponibili fra le diverse razze aliene e umane. Ogni pilota comanderà una specifica navetta, che avrà differenti caratteristiche di difesa, velocità, ecc. e differenti armi primarie e secondarie (laser, missili, bombe, ecc.).

Le ambientazioni dei vari livelli, sono le **12 arene** messe a disposizione per i combattimenti tra cui Catacombe, Miniera, Fabbrica, Grotta e Silo.

Gli scenari (interamente al chiuso) risultano così decisamente claustrofobici (caverne, cunicoli, anfratti), fattore che tende a intensificare i fastidi legati al "motion sickness".

Superando i primi segni di chinetosi, con un po' di buona volontà, si riesce a giocare qualche partita degna, a tratti persino divertente. In breve, l'iniziale sensazione di caos, si trasforma in una **battaglia adrenalinica** per lo più istintiva, senza richiedere grandi sforzi strategici e organizzativi. Purtroppo il ritmo frenetico di *StarBlood Arena* - che di per sé rappresenta la caratteristica più entusiasmante del gioco - viene spezzato da lunghe fasi di caricamento tra un match e l'altro.

È possibile giocare in **single player**, in **multiplayer** e in modalità **co-op**: le sfide sono i classici **deathmatch** tutti contro tutti o a squadre, una versione del "**capture the flag**" con una palla e una sfida dove bisogna difendere le proprie basi da **ondate di nemici** che arriveranno all'infinito, anche questa affrontabile in solitaria o a squadre.

Il primo impatto con il **comparto grafico** è di certo positivo, grazie alla cura dei personaggi e ai loro dettagli nell'interfaccia di selezione dei piloti, ma si fa poi deludente durante le sfide nelle arene, dove presenta una grafica grossolana e spesso scarna.

Le **mappe**, seppur lievemente claustrofobiche, sono studiate abbastanza bene, concedendo lo spazio necessario per qualche discreta evoluzione tridimensionale.

Superato l'iniziale smarrimento e senso di caos, il gameplay vero e proprio risulta abbastanza divertente, e una volta presa confidenza con la mappa si tende ad approfittare di ogni anfratto per colpire il nemico, rimanendo comunque protetti.

Il **sistema di puntamento** risulta comodo e preciso: guidati dal movimento del **PSVR**, sarà sufficiente guardare direttamente il nemico, facendo collimare il mirino con la sua navicella e potremo colpirlo senza troppa difficoltà.

Assolutamente degno di nota è il comparto **audio**, che vanta sia delle azzecatissime musiche **metal**, ottime per scandire il ritmo incalzante dei combattimenti, sia dei dialoghi in **italiano** con un doppiaggio di buona qualità.

I disagi legati al "motion sickness" rendono il gioco tutt'altro che gradevolmente fruibile: anche dopo aver superato l'iniziale chinetosi e aver fatto un po' l'abitudine al movimento a 360°, di tanto in tanto si incorrerà in spiacevoli momenti dove potrà ripresentarsi il malessere, costringendoci così ad abbandonare temporaneamente il campo di battaglia, rompendo ancora una volta il ritmo del gioco.

Try before you buy

StarBlood Arena è, in definitiva, un titolo del quale si può tranquillamente fare a meno senza timore di star perdendosi un'impareggiabile esperienza VR, portando a sconsigliarlo con decisione chiunque abbia riscontrato in passato qualche episodio di "motion sickness".

Gli "stomaci d'acciaio" che vorranno mettere alla prova le proprie doti di immunità alla chinetosi, prima dell'acquisto, potranno provare la [demo gratuita](#) scaricabile dal **Playstation Store**, mentre per i possessori di **Playstation Plus** il titolo è disponibile nella line-up di febbraio, figurando per il secondo mese consecutivo (come già accaduto nei due mesi precedenti con [Until Dawn: Rush of Blood](#) del quale trovate qui la nostra recensione).



[Until Dawn: Rush of Blood](#)

La **realtà virtuale** è agli inizi, finora abbiamo visto soltanto superficialmente cosa sia possibile fare: l'ambito gaming è certamente quello che ha offerto le migliori applicazioni, e gli sviluppatori della **SuperMassive Games** dimostrano egregiamente con *Until Dawn: Rush of Blood* come sfruttare al meglio alcune delle vere potenzialità di un mondo ancora tutto da scoprire.

Mixando sapientemente un'ottima grafica, un audio 3D eccellente e tempismo perfetto, il developer britannico offre un saggio di come sia possibile generare attimi di intenso terrore, alternate a corse adrenaliniche al cardiopalmo.

Uno sguardo al passato

Se [Until Dawn](#) ci aveva affascinato per una trama ricca e coinvolgente, mettendoci di fronte a decisioni che cambiavano il corso della storia, **Rush of Blood** punta in tutt'altra direzione.

Rush of Blood, spin-off di [Until Dawn](#), deluderà chi si aspetti un titolo con storia approfondita e una certa caratterizzazione dei personaggi, sulla falsariga del precedente, mentre stupirà chi voglia invece approcciare a un titolo capace di sfruttare l'attuale potenziale della tecnologia VR e di mostrare come un sapiente mix di Audio 3D e Realtà Virtuale possano trasmettere **sensazioni reali** come ansia, senso di velocità, vuoti d'aria e attimi di intenso terrore a sorpresa.

Survival Horror o Sparatutto su Binari ?

Rush of Blood riesce nell'intento di unire due generi, quello del survival horror, immergendoci in un'ambientazione orrorifica à la **Stephen King**, e facendoci letteralmente accomodare in una giostra su binari con tanto di pagliacci assassini sulla quale si basa l'impianto shooter del gioco.

Sul nostro carrellino ci apprestiamo a fare un giro sulla "normalissima" giostra, la classica Casa degli Orrori; a guidarci un cordiale giostraio che ci introduce alla visita. Purtroppo fin da subito qualcosa va storto e l'innocua giostrina si tramuta in un inferno di sangue, maiali, lame rotanti, mostri e spiriti pronti a squartarci.

Dalla nostra parte avremo come mezzi di difesa una coppia di **pistole/fucili a canne mozze**, cariche e pronte a inondare di piombo tutto quello che ci si parerà davanti. Le due armi, controllate separatamente grazie al supporto dei **PlayStation Move**, rendono l'esperienza ancora più coinvolgente e accattivante. Una volta presa la mano con i controlli e con i movimenti si riusciranno anche a colpire due bersagli contemporaneamente, come un agente segreto esperto. Due torce elettriche direttamente apposte sulle nostre armi contribuiranno a rendere l'ambientazione (fittamente buia, come in ogni horror che si rispetti) ancora più suggestiva, ci troveremo spesso a spostarle in tutte le direzioni per scorgere qualche nemico in agguato nell'intensa oscurità che ci avvolge.

È un'ambientazione atta a trasmettere una costante sensazione di **ansia**, ci si aspetta costantemente un'aggressione alle spalle improvvisa e, non appena abbassiamo la guardia per rilassarci, ecco lì un **jumpscare** a farci **urlare di terrore** e a costringerci istintivamente a scaricare con rabbia tutto il nostro arsenale addosso al nemico (spesso condito da qualche parolaccia), quasi a volerci vendicare dello spavento.

Dal punto di vista visivo, si è di fronte a un **impianto grafico** ben curato, niente che faccia gridare al miracolo, forse a una PS4 PRO avrebbero potuto chiedere di più in termini di rendering poligonale. Il tutto è condito con qualche colorazione cartoonesca, che rende il tutto ancora più surreale e un po' da *carnival game*.

Le **animazioni**, anche grazie a una grafica poligonale non troppo pesante, risultano estremamente fluide e assolutamente naturali.

L'eccellente **audio 3D** gioca un ruolo fondamentale nell'esperienza, ed è spesso sfruttato subdolamente per attirare la nostra attenzione verso una parte del ambiente, per poi farci saltare urlando dal divano con un jumpscare temporizzato alla perfezione.

Il coinvolgente doppiaggio in **italiano** è di qualità elevata, spicca tra tutti il noto doppiatore di **Joker, Riccardo Peroni**, che presterà la voce al nostro "amico" giostraio.

La trovata della guida su binari, seppur regalandoci sensazioni di velocità e a volte persino **vuoti d'aria**, riesce a eliminare completamente i possibili problemi legati al "motion sickness".

The Game

Il gioco si suddivide in **7 episodi** di difficoltà crescente: *Baita Infestata* (che rappresenta una specie di introduzione / tutorial), *Discesa Oscura*, *Hotel Horror*, *Braccio Folle*, *Città Fantasma*, *Miniere Mortali* e *Inferno Finale*.

Possiamo scegliere tra **5 livelli di difficoltà**, da **Facile** a **Folle**, modalità nella quale i nemici saranno molto più difficili da abbattere e i loro attacchi ci causeranno ferite più gravi, fino ad arrivare a **Psicopatico** in cui a vantaggio del realismo avremo soltanto una vita.

Il gioco supporta il classico **Dual Shock** che offre una discreta esperienza, ma il massimo del realismo e del divertimento si ottiene tramite i due **PS Move** che, permettendoci di controllare separatamente le due armi, ci lasciano liberi di sparare contro un nemico che ci aggredisce mentre ci troviamo girati a guardarci le spalle tramite la torcia dell'altra arma.

Il menù delle opzioni ci permette di calibrare in maniera semplice i controller e di scegliere la **sorgente audio** che utilizzeremo (auricolari, TV Piccola, Home Cinema, ecc.), in modo da adattare il suono 3D, che gioca un ruolo fondamentale, al nostro "set-up casalingo".



Must have in Realtà Virtuale

In definitiva *Rush of Blood* è un titolo che ogni amante della realtà virtuale deve avere nella propria collezione, da tirar fuori ogni qual volta qualche amico possa mettere in dubbio le emozioni trasmesse dal visore, in questo caso **di casa Sony**.

A renderlo ancora più appetibile è il prezzo davvero contenuto che, a oggi, si aggira intorno a 20 € (il gioco è stato anche distribuito gratuitamente con il PSPlus).

I cacciatori di **Platino**, dopo averlo completato la prima volta a livello normale, dovranno giocarlo ancora una volta al livello **Psicopatico** per ottenere il tanto agognato trofeo.

Nell'ancora non nutritissimo parco dei titoli offerti per chi possieda un headset per la realtà virtuale, il gioco di SuperMassive Games è insomma uno di quelli che non possono assolutamente mancare nella raccolta di tutti i fortunati possessori di **PlayStation VR**, capace di offrire ore di intenso divertimento a un prezzo più che commisurato.

L'Incredibile personalizzazione in **Monster Hunter: World**

Uno degli aspetti più affascinanti di **Monster Hunter: World** è senza dubbio il menù dedicato alla personalizzazione del proprio alter ego, realizzato davvero con grande cura per i dettagli.

Sia gli **Hunter** maschili che quelli femminili hanno a disposizione tantissime opzioni per rendere unici i visi dei propri protagonisti, talmente tante da dover impiegare anche delle ore per trovare la combinazione perfetta. Il titolo, però, pecca di una completa caratterizzazione del resto del corpo, ma comunque trascurabile vista l'enormità di combinazioni facciali possibili, nelle quali possiamo trovare anche una **donna barbata**.

Anche i **Palico**, seppur in minor quantità, hanno una dose discreta di personalizzazioni, nelle quali possiamo modificare dal colore della pelliccia agli occhi, sino alle orecchie e alla coda.

Monster Hunter: World sarà disponibile da **domani, 26 gennaio**, per PS4 ed Xbox One. La versione PC, invece, sarà rilasciata nel **periodo autunnale**