

[PlayerUnknown's Battlegrounds in arrivo anche su PS4?](#)

Il popolarissimo survival online di **Bluehole** ha raggiunto su Steam 1 milione e mezzo di giocatori e si prepara a sbarcare su Xbox One entro l'anno, risultati decisamente imprevedibili per un gioco ancora in early access. Ma sembra che la serie di traguardi di questo fortunato titolo non sia finita qui, essendo stato da poco rivelato da un'intervista su Bloomberg che la casa produttrice di *PlayerUnknown's Battlegrounds* sia in fase di trattativa con Sony per farlo uscire **anche su PS4**. Questa decisione non può che far felici tutti dato l'incredibile successo già riscosso dal gioco, che verrà senza dubbio ampliato grazie all'arrivo sulle console. Ora si può solo sperare che la pubblicazione sulla console Sony diventi presto una realtà.

[Un nuovo trailer ci mostra le sabbie di Assassin's Creed Origins](#)

Ubisoft ha appena rilasciato un nuovo trailer per *Assassin's Creed Origins*, disponibile dal 27 Ottobre per **Playstation 4**, **Xbox One** e **Pc**. Questo maestoso video ci mostra l'importanza delle sabbie d'Egitto e l'eroe **Bayek** che vive per proteggere l'antica civiltà.

[Detroit: Become Human 13 minuti di gameplay dal TGS 2017](#)

Sony Interactive Entertainment ha oggi rilasciato un video, registrato durante il **Tokyo Game Show** tenutosi la scorsa settimana, della futura esclusiva **PS4** targata **Quantic Dream** ovvero *Detroit: Become Human*

Il video, con una durata di **13 minuti**, comprende tutta la demo presentata all'evento giapponese ed è incentrato su come le scelte del giocatore influenzino il proseguire del videogioco.

Ancora non abbiamo una data di uscita certa, e probabilmente ne sapremo qualcosa durante il **Paris Games Week 2017**.

Qui il video della demo:

Maize

Cercate un gioco che abbia una trama completamente nonsense, con un pizzico di trash e personaggi bizzarri? Se la risposta è sì, questo titolo fa proprio al caso vostro. Si tratta di un ibrido tra un puzzle game/walking simulator e un'avventura punta e clicca. Sviluppato da **Finish Line Games**, **Maize** ha avuto fin dal suo annuncio una coltre di mistero, in quanto la casa produttrice non aveva mai rilasciato neanche un minuto di gameplay.



Inizialmente ci sveglieremo in mezzo a un campo di mais e saremo completamente all'oscuro della nostra identità e della nostra missione. Accompagnati da una musica abbastanza inquietante dovremmo andare alla ricerca dell'uscita. Durante le nostre esplorazioni troveremo degli oggetti collezionabili che, se ispezionati, ci permetteranno di ricostruire la storia. Il gioco narra vicende correlate a un esperimento commissionato dal Governo americano che ha come cavie le colture di mais. Sotto la guida degli scienziati **Bob** e **Ted**, l'esperimento prenderà ovviamente una brutta piega. Una volta abbandonate le zone principali, la trama comincerà a prendere la piega nonsense che dicevamo: ci ritroveremo, infatti, ad aver a che fare con personaggi tutt'altro che normali come un **orso russo**, che non perderà mai un'occasione per insultarci, e delle pannocchie parlanti molto stupide. Il gioco non presenta al suo interno la lingua e i sottotitoli in italiano, ma "fortunatamente" per chi capisce anche un po' d'inglese sono presenti i sottotitoli in lingua originale.



Maize ha un gameplay di natura molto scarna: è uno di giochi dove la maggior parte del tempo si passa esplorando le varie zone alla ricerca degli oggetti che ci serviranno nel corso della storia. Gli enigmi proposti dagli sviluppatori sono abbastanza semplici, visto che basta raccogliere tutti gli oggetti che troviamo e tentare di utilizzare quello giusto al momento esatto. Inoltre, il titolo non presenta una longevità elevata, infatti, abbiamo impiegato **4-5 ore** circa per il completamento di quest'ultimo. Gli sviluppatori, per facilitare il progresso della storia hanno inserito all'interno del gioco degli ammassi di scatoloni arancioni che, ovviamente, servono a bloccare le zone superflue così da facilitare il proseguimento della storia.

L'universo di *Maize* è stato creato con l'ausilio dell'**Unreal Engine 4**, che in questa produzione si presenta abbastanza bene. La colonna sonora è molto orecchiabile. Il titolo è abbastanza scarno in quasi tutti i punti di vista ma, se si tralasciano tutti i difetti, potrà offrire un buon divertimento con le trovate eccentriche e le piccole assurdità esilaranti che il team di **Finish Line Games** ha inserito all'interno di questo gioco.

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGWGRlOWd6SkplLWslMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U
=

[Rockstar fissa una data per annunciare](#)

[novità su Red Dead Redemption 2](#)

Chi aspetta **Red Dead Redemption 2** potrebbe presto avere novità: **Rockstar Games** ha da poco condiviso sui propri profili social un'immagine con la quale dà chiaramente appuntamento ai fan di John Marston per **giovedì 28 settembre** alle ore **11:00** americane (**ore 17:00** in Italia).

L'azienda potrebbe condividere nuovi dettagli, nuovo materiale in anteprima o - perché no - anche fornire una data d'uscita. Attualmente *Red Dead Redemption 2* è atteso per la primavera del 2018.



[Aggiunta la Shadow Expansion a Sonic Forces](#)

Sonic Forces, l'atteso gioco di **Sega**, ha da poco ricevuto l'**espansione Shadow** che sarà subito disponibile al giorno del lancio. Questa nuova espansione si concentrerà sui retroscena tra **Shadow e Infinite**, includerà tre missioni nei panni di Shadow e la possibilità di giocare più di dieci missioni principali; l'espansione sarà disponibile per chiunque comprerà il gioco. **Sega** ha annunciato che i pre-order della **Digital Bonus Edition** per **PS4** e Xbox One sono già attive, comprenderanno un pacchetto **Sega/Atlus** con una varietà di articoli e alcuni costumi in-game raffiguranti le altre cinque icone di Sega/Atlus. Ricordiamo che **Sonic Forces** uscirà a breve per **PS4, PC, Xbox One** e **Nintendo Switch**.

Svelato Left Alive, nuovo shooter di Square Enix


Square Enix Ltd. ha svelato oggi **Left Alive**, nuovo action-shooter in arrivo nel 2018 su PS4 e Steam. Alla creazione del gioco stanno lavorando gli sviluppatori **Yoji Shinkawa** (già noto per essere il character designer di vari *Metal Gear*), **Toshifumi Nabeshima** (direttore della serie *Armored Core*) e **Takayuki Yanase** (che è stato mecha designer di titoli del calibro di *Ghost in the Shell: Arise*, *Xenoblade Chronicles X*, *Mobile Suit Gundam 00*).

Left Alive è stato presentato oggi con un **trailer** mostrato oggi alla conferenza stampa di PlayStation in Giappone. Ulteriori dettagli verranno svelati Alla fine di questa settimana al **Tokyo Game Show 2017**.

Agents of Mayhem

Ci troviamo in un periodo storico che sta segnando un netto divario nel settore videoludico, ci si discosta sempre più dalle correnti “**arcade**”, soprattutto quando si parla di alcuni generi in particolare, a favore di una buona narrativa e del coinvolgimento emotivo del giocatore. Ne abbiamo avuto l’esempio con moltissimi giochi di recente uscita, soprattutto nel panorama indipendente, per citarne uno su tutti, **Last Day of June**, gioco che punta chiaramente tutto sul peso della narrazione. Agli antipodi, i ragazzi di **Volition** e **Deep Silver** rielaborano una “vecchia” ricetta, in parte già utilizzata in passato. Prendete un frullatore e buttateci dentro:

- Tutto il bello dei **Saints Row**, vecchie glorie della software house
- Personaggi cartooneschi
- Armi improbabili
- Automobili avveniristiche da urlo
- Città futuristiche
- Nemici ignoranti
- Una storia “non storia”
- Una gnocca a capo della nostra organizzazione
- Boss semi-robotici
- Il doppio salt... ma che dico, il triplo salto!
- Il viola - dico sul serio è ovunque, diverrete ossessionati dal viola, anche il joypad della vostra PS4 avrà il suo sensore luminoso... viola!
- Una gnocca a capo della nostra organizzazione - eh... l’ho già detto?

Ok! Adesso frullate tutto per bene e poi pigiate sulla  su “Nuova Partita” in **Agents of Mayhem!**

Welcome to Seoul!

Tutto ha avuto inizio in una tranquilla e soleggiata giornata in quel di **Seoul**, quando d'un tratto dal cielo iniziarono a piovere strane capsule giganti - molto simili ad astronavi... o erano più astronavi simili a capsule? - contenenti centinaia di nemici in eso-tuta spaziale, chiamati **Legion**, armati fino ai denti, pronti a distruggere l'intera, ridente città. Ma ecco che, quando tutto sembra ormai perduto, 3 super agenti, **Hollywood, Fortune e HardTack**, si fiondano, da qualche parte su nel cielo, via per un condotto, che li farà precipitare sul luogo dello scontro atterrando "super-eroicamente" indenni. Questo scontro costringerà gli agguerriti nemici a rinchiudersi in una delle loro basi segrete e i nostri intrepidi eroi a scovarli.

Tutto questo verrà rappresentato con un simpatico cartoon che ci inizierà poi al tutorial del gioco. Tutorial che appare sin da subito semplice e divertente, proprio per l'anima arcade del gioco. Ci verranno illustrate le modalità di attacco per ognuno dei primi 3 personaggi che avremo a disposizione all'inizio del gioco, che fondamentalmente si riducono a: attacco semplice, attacco "melee" (corpo a corpo) o "dodge" (schivata). A queste vanno aggiunte le abilità speciali e le **abilità Mayhem** (davvero distruttive e variegata da personaggio a personaggio).

Prima una Panoramica

Come è ben chiaro sin dall'inizio, lo scopo del gioco è quello di eliminare da tutto il territorio la presenza dei **Legion**, quindi, una volta completato il tutorial, avremo finalmente accesso al nostro **Quartier Generale**, chiamato **ARK**. Lì verremo convocati da **Persephone**, la donna a capo dell'organizzazione, che ci farà il punto della situazione. All'interno della struttura, saranno presenti dei negozianti, grazie ai quali potremo potenziare il nostro equipaggiamento come anche il **QG** stesso, poiché migliorando la presenza del **Mayhem** sul territorio, avremo accesso a nuove tecnologie che favoriranno la nostra squadra durante le missioni. Sarà possibile, inoltre, selezionare nuove missioni, contratti, sfide o reclutamenti, necessari, questi ultimi, per poter **reclutare gli altri 9 super agenti del Mayhem**.

A questo punto, vi starete chiedendo se esiste la possibilità di esplorare liberamente **Seoul**, alla scoperta di collezionabili e quant'altro: sì, sarà possibile farlo dall'**ARK**, tramite il menù di selezione delle missioni. In città, potremo prendere possesso di diverse autovetture civili, un po' come in tutti i giochi di questo genere, ma l'agenzia ce ne darà una tutta nostra, reperibile in qualsiasi momento grazie alla pressione di un tasto sul joypad; sarà possibile sostituire questo veicolo trovando dei **"moduli progetto"**, sparsi nei numerosissimi forzieri presenti nella vasta mappa di gioco. I forzieri, potranno contenere anche denaro, gadget e diversa componentistica per lo sviluppo di nuove armi o abilità.

Durante l'esplorazione, quasi sicuramente ci imatteremo in qualche sanguinosa sparatoria con i nemici che infestano le strade della città. Per nostra fortuna, per favorire il nostro giro turistico, avremo a disposizione un'abilità comune a tutti gli agenti... **il triplo salto in alto!**

Grazie ai nostri salti - mirabolanti direi - riusciremo a muoverci agevolmente tra quasi tutti gli edifici del gioco, permettendoci, oltre che a sfuggire dai soldati dei **Legion**, anche di raccogliere alcuni dei forzieri nascosti sui tetti o dei fluttuanti frammenti di cristallo rossi. Raccogliendo **10 frammenti**, otterremo un **nucleo**, che ci servirà per l'apprendimento di una delle 3 capacità

uniche di ogni agente **Mayhem**.

Le tre "S"

Salta, Spara e Schiva! Questo è **Agents of Mayhem**.

Il gameplay di **AoM** è molto intuitivo. Sin da subito si ha un gran feeling con il joypad e con tutte le abilità del nostro personaggio. È facile muoversi nel mondo di gioco, immediatamente vi ritroverete a saltare di palazzo in palazzo senza neanche rendervene conto. Lo stesso non può dirsi del sistema di guida delle vetture, risulta un po' legnoso e poco preciso, soprattutto nelle curve e l'uso del freno a mano, posso assicurarvi che non vi aiuterà così tanto.

Alcuni spunti da **GDR**, come il livellamento dei personaggi e dello stesso **Quartier Generale**, rendono questo titolo ancora più appetibile. L'acquisizione dei punti esperienza, ha un ruolo fondamentale nel gioco: bisognerà accumularne molta nelle missioni, per far salire di livello gli agenti, l'**ARK** e quindi progredire poi con altre nuove missioni che si sbloccheranno man mano.

Il sistema di combattimento è ben congegnato, difficilmente capiterà che possa non piacervi uno degli agenti. Sono tutti molto diversi tra loro, caratterizzati magistralmente, ognuno con uno stile di combattimento interessante e ben studiato. Come l'agente **Yeti**, un gigante sovietico, che avrà a disposizione un'arma spara ghiaccio potentissima, oppure **Kingpin**, un gangster di quartiere, che una volta assoldato da **Persephone**, la nostra affascinante capo-organizzazione, si avvarrà della potenza di una piccola mitragliatrice e di uno stereo, per stordire i nemici a suon di **rap** mentre li picchia selvaggiamente!

Che dire dei **Legion**? Sicuramente non saranno tantissimi, ma ci accontenteremo del fatto che siano davvero fighi. Non avranno una gran barra di energia ma fanno parecchio male, specialmente quando ci ritroveremo nel bel mezzo del fuoco incrociato. A volte, dopo una manciata di soldati semplici, vedrete apparire una sorta di super-soldato duro a morire, all'eliminazione del quale riceveremo diverse ricompense e molti **PE** (punti esperienza).

Impressioni... di settembre

Pollice in su quindi per **Agents of Mayhem**: lo si potrebbe definire un surrogato di svariati giochi, all'interno si notano chiari richiami ai **Saints Row**, soprattutto agli ultimi capitoli della saga, ma anche alcuni spunti di **Crackdown 1 e 2**, vecchia IP per Xbox e Xbox360, di cui si aspetta il sequel su **Xbox one**.

Graficamente il gioco è molto accattivante, bellissimi i modelli dei personaggi come anche l'intero environment, con stupendi colori vivaci e quell'accento di **cel-shading** che ci sta su come la ciliegina sulla torta.

Di certo è uno di quei giochi che quando smetti di giocare, non vedi l'ora di poter ricominciare. Sono talmente tante le trame da poter seguire che non annoia mai, ti fa venir voglia di giocare per ore e ore. Stanco di proseguire per la trama principale? Bene allora svolgi i contratti, recluta nuovi agenti, completa le sfide e le attività o più semplicemente scendi in città ed esplorala in lungo e in largo!

Agents of Mayhem terrà i cacciatori di platino incollati allo schermo per molto... moltissimo tempo.