

## Annunciati i titoli PS PLUS di settembre 2017

Dopo l'annuncio del rincaro del PS Plus, molti utenti si sono domandati se questo fosse dovuto all'aumento di qualità dei titoli che Sony offre per chi fosse abbonato al suo servizio.

Abbiamo visto passare giochi dal calibro di *Life Is Strange*, *Until Dawn* e *Just Cause 3*, adesso è il momento per *InFamous Second Son* e *Child of Light*.

Ecco la lista completa di tutti e 8 i giochi presenti nel PS Plus durante il mese di settembre:

- **inFamous: Second Son** (PS4)
- **Child of Light** (PS4)
- **RIGS: Mechanised Combat League** (PSVR)
- **Dimmi Chi Sei!** (PS4)
- **Truck Racer** (PS3)
- **Handball 2016** (PS3)
- **We Are Doomed** (PS Vita & PS4)
- **Hatoful Boyfriend** (PS Vita & PS4)

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

---

## Il trailer di The Inpatient svela la data di uscita

Durante l'E3, **Supermassive Games** non ha rivelato un solo gioco per **Playstation VR**, ma due. È stato rilasciato infatti un nuovo trailer per **The Inpatient**, prequel di *Until Dawn*, nel quale non vengono solo forniti alcuni dettagli della storia ma si rivela anche che il giocatore tornerà al Blackwood Sanatorium il **22 Novembre**.

Qui sotto potrete trovare il trailer:

---

## Battlefield 1

La Prima Guerra Mondiale vissuta in **Battlefield 1**, gioco prodotto dalla Dice, ha fatto sognare molti appassionati con il suo ritorno al passato, al periodo finale della Grande Guerra. In un mercato ormai saturo di giochi che puntano al futuro, alla tecnologia e ai robot, *Battlefield 1* si distingue proprio per questo passo indietro, con un'atmosfera tragica, raccontando la storia di un conflitto duro e spietato che ha segnato la storia e il mondo, oltre che gli uomini.

## Storia

Nello sviluppo di questo titolo, la DICE si è superata creando ben **sei** storie, raccontate al meglio tramite i protagonisti e meravigliosi scenari unici e profondamente diversi, che spaziano dai cieli inglesi ai deserti arabi, offrendo protagonisti con caratteri diversi, destini diversi, accomunati tutti da una sola cosa: la **guerra**, e la sua ineluttabilità. Tutti i protagonisti hanno, infatti, lo stesso scopo: sopravvivere, combattere e proteggere, chi per scelta, chi per obbligo. I titoli di queste storie sono memorabili e richiamano alla fantasia nomi di **romanzi** o opere note: ***Tempeste d'acciaio, Sangue e Fango, Amici nelle alte Sfere, Avanti Savoia!, Il portaordini, Nulla è Scritto.***

Le storie si riescono a godere fluidamente, l'oggetto di ogni storia emerge nitido come il messaggio che le accompagna, e che finisce per appassionare il giocatore, che in qualche modo si fa lettore.

Se i contenuti sono ben congegnati, la **grafica** riveste una parte **fondamentale** e viene sfruttata in ogni istante del gioco, curata nei minimi particolari, inattaccabile. In molti videogame la storia viene usata come tutorial e *Battlefield 1* non sottovaluta quest'aspetto, dedicando addirittura interi capitoli per **addestrare** i giocatori nell'utilizzo di veicoli e nelle strategie di battaglia. L'insieme è unito da un ottimo **doppiaggio italiano** che contribuisce nella resa autoriale delle interpretazioni dei personaggi e riesce a catturare per la sua intensità dall'inizio alla fine.

## Multiplayer

Da denotare rilevanti novità anche nel **multiplayer**: oltre alle classiche modalità di combattimento *Conquista, Corsa, Deathmatch a squadre* e *Dominio*, vi sono due modalità rivoluzionarie: ***Piccioni di Guerra*** e ***Operazioni***.

Nella prima saremo alla ricerca di piccioni viaggiatori per poter inviare segnali e messaggi sulla mappa. **Durante la prima Guerra Mondiale**, infatti, questi erano il principale mezzo di trasmissione dei messaggi sui campi di battaglia. Una volta trovato il volatile sulla mappa, dovremo recuperarlo e trovare il tempo per scrivere le coordinate. Il piccione si librerà in volo verso i nostri alleati, ma potrà ancora essere abbattuto dai nemici. Finita questa mansione verrà assegnato il punto alla squadra; il primo che arriverà a tre punti avrà vinta la partita. La cosa interessante di questa modalità è che in ogni momento è possibile **ribaltarne l'esito**, cosicché anche sullo 0-2 non risulta mai saggio rilassarsi.

Per quanto riguarda **Operazioni**, si tratta della modalità più autentica e più azzeccata di questo titolo: normalmente in qualsiasi FPS si può trovare un 4vs4 o un 5vs5; nella modalità **Operazioni** si ha la bellezza di **64 giocatori**, per una sessione di gioco che supera la **mezz'ora** se si è **rapidi**, e oltre i **45 minuti** per una più impegnativa. Tutto questo porta il giocatore a immedesimarsi ancor più nel mondo straziante della guerra di trincea, in un mix di difesa e attacco.

Ovviamente non poteva mancare l'aspetto delle **classi**, con quelle specifiche per i veicoli, quali pilota o carrista, a quelle normali, come assalto, medico, supporto e scout. Ogni classe sarà personalizzabile, creando fino a tre preset predefiniti, le armi si sbloccano nel modo classico, aumentando di livello, personalizzandole come più si vuole. DICE riesce benissimo a far fronte alla concorrenza in un genere ormai estremamente competitivo, studiando un multiplayer spettacolare e coinvolgente.

## In conclusione

*Battlefield 1* è un gioco riuscito al **100%**,: la DICE ha dato il massimo, rischiando molto con un'idea - quella di ambientare tutto in un passato ormai lontano un secolo - che poteva tradursi in un terribile flop ma che al contrario ha riscosso un enorme e meritato successo.

Con meccaniche e modalità di gioco impeccabili, puntando più al multiplayer che alla storia - la quale risulta in ogni caso ben congegnata, come si accennava - cogliendo in pieno lo spirito della guerra da **trincea** e portandolo a livelli mai visti finora in un videogioco, la DICE centra il bersaglio con questo *Battlefield 1*. Se ve lo siete persi vi consiglio di provarlo, su PC, se possibile, per godervi al meglio la grafica e le dinamiche di gioco. O forse il mondo stesso, se è vero che, come si recita nel titolo stesso, «**La guerra è il mondo, il mondo è la guerra**».

---

## [Annunciato Hokuto Ga Gotoku, il gioco di Ken il Guerriero](#)

Tokyo ha ospitato un evento tenuto da Sega al teatro Akahabara UDX, che ha regalato una grande sorpresa per gli appassionati di **Ken il Guerriero**, annunciando **Hokuto Ga Gotoku**, il gioco ispirato all'universo di *Hokuto No Ken*, famoso manga degli anni '80.

È stato detto che il gioco avrà un **sistema di combattimento** simile a quello di *Yakuza*, ma non sarà certamente una copia di quest'ultimo, lo stile e il combattimento si adatteranno completamente alla nuova IP; inoltre, saranno presenti anche alcuni **minigiochi** che faranno riferimento al mondo di *Yakuza*.

Il gioco verrà pubblicato in Giappone nel 2018 in esclusiva PS4, ma altre informazioni saranno date durante il **Tokyo Game Show**.

Inoltre sono stati annunciati altri due titoli: *Yakuza 2 Kiwami* e *Yakuza Online*.

<https://www.youtube.com/watch?v=kBRkpUvWc2Y&feature=share>

---

## [In arrivo Fe, nuova avventura annunciata da EA](#)

*Fe*, coloratissimo gioco di avventura sviluppato da Zoink Games, che verrà rilasciato all'inizio del 2018, è stato annunciato da **Electronic Arts** al Gamescon 2017.

Zoink ha anche rivelato le piattaforme per *Fe*: Nintendo Switch, PlayStation 4, Windows PC e Xbox One. Lo studio di Gothenburg, in Svezia, aveva presentato *Fe* durante **EA Play** 2016, poco prima dell'**E3**, mostrando un gioco di avventura grazioso incentrato su un giovane cucciolo che si risveglia da solo nella foresta. Potete vedere altro su *Fe* nel nuovo trailer Gamescom 2017, che mostra il cucciolo che interagisce con tutte le altre creature del bosco.

*Fe* sarà il primo gioco da pubblicare sotto il programma **EA Originals**, annunciato insieme a *Fe* l'anno scorso. L'iniziativa accoppia l'EA a studi indie che fanno «giochi unici, straordinari, innovativi e memorabili», afferma il publisher statunitense, che fornisce a queste squadre il supporto per lo sviluppo, la commercializzazione e la pubblicazione. Inoltre, EA **promette** un aumento di profitti per gli sviluppatori di EA Originals, che riceveranno più del solito.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGcllYM0NqU2dFNGMIMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=

---

## [Rivelata la data di Batman: The Enemy Within](#)

Si aspetta da un po' il **secondo** episodio della serie di **Telltale**, e sono molti i **rumor** in giro per il **web** sulla possibile uscita anche per **Nintendo Switch**; per il momento sappiamo che la **data** del lancio sul mercato sarà il **26 settembre 2017** e che sarà disponibile per le seguenti **piattaforme**: **PS4, Xbox One, PC, Android** e **iOS**.

Qui sotto il **trailer ufficiale** pubblicato direttamente dalla Telltale:

---

## [Svelata la data di uscita di Yakuza 6](#)

É stata annunciata da **Sega** l'uscita del capitolo finale della saga di Kazuma Kiryu, **Yakuza 6: The song of life**, che sarà disponibile dal **20 marzo 2018** sia in versione fisica sia in versione digitale per Ps4.

L'annuncio non si è fermato alla sola data di uscita del gioco: trattandosi dell'ultimo capitolo del videogioco, Sega ha deciso di creare una **premium edition** contenente 2 bicchieri in vetro decorati con il drago tatuato su **Kiryu**, 2 cubetti di ghiaccio con sopra raffigurata l'iconica fiamma, due

sottobicchieri del clan Tojo e un artbook.

È stato inoltre rilasciato un nuovo trailer del videogioco



## [Risolti molti bug con la nuova patch di Hellblade: Senua's Sacrifice](#)

**Ninja Theory** ha recentemente pubblicato **Hellblade: Senua's Sacrifice** e, anche se il gioco conteneva una grandissima quantità di bug, era ipnotico in termini di design, arte e narrazione. Fortunatamente lo sviluppatore ha subito pubblicato una patch per risolvere molti di questi problemi. La patch include le correzioni dei potenziali problemi di arresto della progressione, audio, localizzazione, combattimento, modalità di gioco e foto. Oltre alle correzioni di bug, gli sviluppatori hanno anche aggiunto dei piccoli ritocchi di gioco riguardanti il combattimento e i sottotitoli russi alla funzionalità di *Hellblade*. Inoltre, Ninja Theory ci fa sapere di star lavorando a ulteriori correzioni, in particolare sulla risoluzione dei problemi di prestazione che subiscono i giocatori con **GPU AMD**.

---

## [Tales from the Borderlands è stato un fallimento commerciale per Telltale Games](#)

Facendo un'attenta **analisi** di *Tales From the Borderlands*, il creative director **Nick Herman**, che adesso lavora in **Ubisoft**, ha dichiarato che il capitolo in questione è stato considerato un vero e proprio **disastro** da Telltale Games, poiché le **vendite** non sono andate affatto bene.



Sappiamo già che la Telltale ha **sviluppato** diversi titoli molto famosi tra cui la **saga** di *The Walking Dead*, *Minecraft Story Mode*, *Game Of Thrones*, che hanno avuto un buon riscontro di critica e pubblico, e prossimamente vedrà la luce il nuovo *Batman: The Enemy Within*. *Tales from the Borderlands* è ancora oggi osannato dalla critica come uno dei migliori titoli Telltale, ma non ha avuto un corrispettivo riscontro sul mercato, totalizzando **pochissime** vendite; questo è bastato a far valutare il gioco come un mezzo **fallimento** per la casa californiana, almeno secondo **Nick Herman**.

Ricordiamo inoltre che il gioco in questione per chi non lo sapesse è **disponibile** in versione **smartphone**, console mobile e fisse tra cui **PlayStation 4**, **Xbox One**, **PlayStation 3**, **Android**, **Xbox 360**, **iOS**, **Microsoft Windows** e **PlayStation Vita**.

---

## [Ps4 - PS4 Pro: Firmware 5.0 ecco cosa aspettarci](#)

Come ormai consuetudine **Sony** si appresta a rilasciare il suo autunnale aggiornamento x.0 al firmware delle sue console **PS4** e **PS4 Pro**. Gli aggiornamenti **x.0** (1.0, 2.0 etc etc) sono quelli dove la **Sony** ci ha abituati ad aspettarci modifiche sostanziali delle funzionalità del sistema operativo. [Eurogamer](#) sembrerebbe esser entrata anticipatamente in possesso delle note di rilascio del suddetto aggiornamento quindi vediamo cosa si tratta.

Una delle novità piu rilevanti sarebbe la possibilità di streaming a una risoluzione di 1080p @ 60fps su **Twitch**, funzionalità che sarebbe però limitata alla **PS4 Pro**. Altra novità riguarda la possibilità (come già accade su **Xbox One**) di seguire qualsiasi account **PSN**. Questo permetterebbe secondo **Sony** di «incoraggiare maggiormente la condivisione di contenuti e aumentare l'interazione tra gli utenti.»

Sarà data comunque la possibilità di scegliere se potere essere seguito da amici esistenti o utenti sconosciuti, e ovviamente sarà concessa la possibilità di bloccare utenti non desiderati.



<

Altra novità riguarda l'aggiunta di opzioni che riguardano gli account **"sub"** o **"child"**.

I nuovi account familiari daranno finalmente la possibilità di avere più di un utente adulto al suo interno che potranno agire da **"controllori"** potendo gestire e settare le impostazioni agli account **"child"**. Sarà rilasciata anche una nuova **web app** che potrà gestire gli account familiari da **PC** e **smartphone**.

Ultima novità degna di nota riguarderebbe il sistema di notifiche accessibile e visibile via **Quick Menù**. Questo eliminerebbe per sempre la noia di dover tornare alla **Home Screen** per poter visionare nuove notifiche. Da qui sarà possibile prendere nota dell'avanzamento dei download/upload in corso.

Queste le novità più rilevanti, altre modifiche minori riguarderebbero i commenti degli spettatori durante i broadcasting in **VR mode** le **notifiche push** e aggiornamenti alla stabilità di sistema.

Niente riguardante la ormai leggendaria possibilità di poter cambiare **PSN ID** o il **Supersampling** automatico per i giochi a 1080p su **PS4 Pro**.