

Grossi problemi di pre-load per la versione PC di Forza Motorsport 7

Proprio come già successo in passato, per **Turn 10 Studios** si presentano dei problemi di pre-caricamento per la versione PC di **Forza Motorsport 7**. Eseguendo il pre-caricamento del gioco, che è un **download** che può arrivare ai **95 Gigabyte**, è possibile che lo scaricamento si interrompa in maniera casuale, costringendoci a re-installare il file dal **Windows Store** che ci fornirà un codice di errore. Su alcuni forum ufficiali e si può trovare qualche consiglio per rimediare, anche se i reclami da parte degli utenti non si sono lasciati attendere. Una delle soluzioni che hanno aiutato molti utenti è quella di disinstallare il file di gioco e riavviare il download. Un altro metodo consigliato è quello di cancellare la cache di **Windows** tramite il **prompt dei comandi**. Nonostante ciò, non c'è stata alcuna risposta da parte di **Turn 10 Studios** o **Microsoft**. Noi ci limitiamo a consigliarvi al momento di acquistare la versione **Xbox One**.



Nuovo trailer per il secondo episodio di Batman della serie di Telltale

La serie *Batman* di **Telltale** continua con l'imminente secondo episodio di *The Enemy Within*, disponibile sulle piattaforme: **PC, PS4, Xbox One** e **dispositivi mobile**. Che modo migliore di confermare la sua uscita, confermata per il 3 Ottobre della prossima settimana, di un trailer? Il trailer rivela alcuni dei nemici che dovremo affrontare, e come precedentemente visto, questo

episodio sarà caratterizzato da **Harley Quinn**.

JTNDcCUzRSUzQ2lmcmFtZSUyMHdpZHRoJTNEJTIyNTYwJTIyJTIwaGVpZ2h0JTNEJTIyMzE1JTIyJTIwc3JjJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ3d3cueW91dHVlZS5jb20lMkZlbWJlZCUyRnhhYmp4emJXOUFRJTIyJTIwZnJhbWVib3JkZXIlM0QlMjIyJTIwYWxs3dmdWxsc2NyZWVuJTNFJTNDJTIJGaWZyYW1lJTNFJTNDJTIJGcCUzRQ==

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.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGWGR1OWd6SkplLWslMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U
=

[Xbox sta testando il supporto per telecamere USB esterne](#)

Chi abbia voglia approcciare al live streaming oggi dovrà procurarsi scheda di acquisizione, microfono, fotocamera e software come XSplit o OBS. Può essere costoso e complicato, ragion per cui Sony e Microsoft stanno studiando un sistema all-in-one sulle rispettive console. Sul versante Xbox, Microsoft aggiungerà a breve il **supporto per una camera USB** per gli utenti aderenti al servizio **Xbox Insider** e per i **beta tester** di **Preview Alpha Ring** (programmi avviati da Microsoft per coinvolgere gli utenti in un sistema di testing e di feedback, dei quali ha riassunto bene i punti [Windows Central](#)) . La fotocamera funziona solo su **Mixer**, competitor di Twitch targato Microsoft, e permette solo la trasmissione di video, per cui sarà ancora necessario un microfono per il commento audio.

Nato con il nome di **Beam**, Mixer è molto lontano dalla popolarità di Twitch, e per la maggior parte degli streamer questa nuova funzionalità sarà ad oggi abbastanza insignificante, ma è chiara l'intenzione di Microsoft di richiamare i giocatori sulla propria piattaforma, e soprattutto di colmare il divario esistente tra l'ampia gamma di webcam per PC e Kinect che, come Playstation Camera, è ben lontana dall'alta qualità garantita dalle periferiche per computer.

Starting today for Alpha Insiders: 3rd party USB camera support for [@WatchMixer](#) streaming on Xbox One. For more: <https://t.co/EMZ5VFHYIC>

— Larry Hryb ?? (@majornelson) [21 settembre 2017](#)

Il supporto della camera USB è ora al vaglio degli utenti di Xbox Insider, e dovrebbe essere completato "nelle prossime settimane". In un post sul blog, il team ha detto di attendere un feedback per poter estendere a tutti gli utenti questa possibilità. «Non rilasceremo questa funzionalità fino a quando non saremo sicuri che sia priva di problemi, per cui più webcam possiamo testare, meglio è» ha dichiarato **Josh Stein** di Microsoft. L'app per diventare un Insider è scaricabile sullo store Xbox One.

[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**.

[WWE 2K18 Primo Trailer](#)

WWE 2K18 verrà rilasciato in tutto il mondo il 17 Ottobre 2017 per **Nintendo Switch, PlayStation 4 e Xbox One**. Non si hanno invece ancora notizie di un rilascio su PC e la sua ipotetica data di uscita. Siamo sicuri che tutti gli appassionati su PC siano in trepidazione, a maggior ragione dopo aver visto questo trailer.

<https://www.youtube.com/watch?v=Mp4cDm6kiVw>

[Open Beta per Raiders of the Broken Planet](#)

Lo shooter asimmetrico **Raiders of the Broken Planet** sarà lanciato il prossimo 22 settembre. Prima del lancio però i giocatori potranno provare l'open beta e le prime due missioni su Xbox One, Ps4 e Pc.

Enric Alvarez, co-proprietario di **Mercury Steam**, ha dichiarato «Sono emozionato per tutti i giocatori che finalmente proveranno il prologo. L'open beta è gratis da scaricare e e permetterà ai giocatori di provare le pazze avventure in cui li vogliamo portare. Speriamo che ognuno si diverta con le prime due missioni e con qualcuno del team che sarà online nel weekend. E non siate tristi di giocare come antagonisti, è bello essere cattivi ogni tanto!»

L'intero prologo sarà disponibile gratis al lancio, mentre la prima campagna costerà all'incirca 10 €. Saranno rilasciate altre tre campagne a intervalli regolari per lo stesso prezzo, e sarà anche possibile scegliere una campagna che da ai giocatori degli inviti per giocare in co-op con i propri amici senza bisogno che loro posseggano il gioco.

NDP Group: Nintendo Switch supera Xbox One e PS4 nel mese di Agosto

Ancora una volta **Nintendo** sbalordisce ancora una volta tutti dominando, secondo la società di monitoraggio del settore **NDP Group**, le vendite U.S.A. nel mese di Agosto. **Switch** avrebbe così superato le vendite delle "sorelle maggiori" **Xbox One** e soprattutto **PlayStation 4**.

Il commento da parte di **Nintendo** è stato un secco:

«Nintendo Switch è stata la piattaforma hardware più venduta nel mese di Agosto»

Mentre l'analista **Mat Piscatella** di **NDP** sembra voler premiare l'operato di **Nintendo** con il suo commento:

«Switch di Nintendo è stata la piattaforma hardware più venduta in quattro dei sei mesi dal suo rilascio sul mercato, marzo 2017»

Questo fa capire quanto la console stia andando bene sul mercato americano. **Sony** non sembra esser contenta e quando detronizzata dalla classifica di vendita commenta ribadendo:

«Sony Playstation 4 è stata la piattaforma hardware più venduta in entrambi i mesi di maggio e giugno»

Il mercato americano da solo rappresenta più del **50%** di quello globale quindi è naturale che le **3 big** cerchino in tutti i modi di rubarsi a vicenda fette di mercato.

Shenmue 1 & 2 in arrivo per Xbox One e Ps4?

Secondo vari venditori dell'est Europa, i primi due capitoli di **Shenmue** arriveranno sia per **Xbox One** che per **Playstation 4**. Anche se non ci sono notizie ufficiali, i vari leak danno credibilità a questi rumour.

Sono infatti spuntate durante il weekend i giochi in bundle per Ps4 e Xbox One su **Alza**, un rivenditore ceco, e sui siti sloveni **Heureka**, **GetGame** e **MadGamer**.

Sega non ha commentato, ma una remastered giocherebbe a favore dell'azienda dato il lancio previsto nel 2018 del terzo capitolo della saga.

Tra tutti solo GetGames ha dato una periodo di rilascio, molto vaga tra l'altro, ovvero il 2017, a un prezzo di €49,99 mentre MadGamer lo aveva segnato a €59,99.

Shenmue nacque come gioco per **Sega Saturn**, con protagonista **Akira** di **Virtua Fighter**, anche se lo sviluppo finì poi su **Sega Dreamcast** per uscire infine nel 1999 in Giappone; il terzo capitolo è stato invece finanziato grazie a **Kickstarter**.

Vuoi la copia fisica di L.A. Noire per Switch? Devi spendere 10\$ in più

Le versioni digitali di **Rockstar L.A. Noire** per **PS4**, **Xbox One**, e **Nintendo Switch** costeranno **40\$** ciascuna, come anche la versione fisica per PS4 e Xbox One.

Invece, la copia fisica di *L.A. Noire* per Switch costerà **50\$**.

Questa informazione è apparsa sul sito ufficiale di Rockstar, ma sembra che in seguito il sito sia stato aggiornato.

Dunque, perchè la copia fisica di *L.A. Noire* per Nintendo Switch sarà più costosa?

Secondo **US Gamer**, la causa è il costo della produzione di **cartucce per Switch**; queste ultime sembrano avere un maggiore costo di produzione rispetto ai **CD**.

L'edizione Switch include l'**intero gioco originale** e tutte le espansioni precedentemente rilasciate.

Caratteristici della versione Switch saranno i controlli basati sui movimenti con i **Joy-Con**.

Inoltre sarà incluso il **rumble HD** e nuove angolazioni della visuale: **grandangolare** e **over-the-shoulder**. Infine, saranno presenti "**controlli touch-screen contestuali**" per quando si gioca con la modalità portatile.

L.A. Noire per Switch sarà lanciato il **14 novembre** contemporaneamente all'uscita delle versioni PS4, Xbox One e **HTC Vive** del gioco.