

[Killer Instinct su Steam supporterà il crossplay tra Xbox e Windows 10](#)

Sempre più giochi stanno supportando il **crossplay** tra **Xbox One** e **Windows 10**, come parte del grande progetto **Microsoft** "insieme è meglio". Ma il nuovissimo **Killer Instinct**, sta aprendo le porte anche a **Steam**, permettendo in questo modo di giocare tra le 3 diverse piattaforme.

Precedentemente **Killer Instinct** non era stato rilasciato per **Steam**, con l'ultimo aggiornamento del titolo invece, sarà possibile agli utenti **Valve** di usufruire del gioco. Al momento la funzionalità del **crossplay** potrebbe essere attivata o disattivata, poichè gli sviluppatori stanno lavorando per risolvere i problemi sulla nuova piattaforma conquistata, com'è possibile vedere da un [comunicato Microsoft](#). Ad ogni modo, anche se impediranno agli utenti **Steam** di giocare online, la funzione non verrà invece interrotta per chi utilizza il gioco su **Xbox** o **Windows 10**.

È una mossa acuta, forse le piattaforme indipendenti sono i giusti partner per poter buttare giù le mura che separano i sistemi blindati. Se il percorso di **Ark: Survival Evolved**, è qualcosa di cui seguire le orme, sarebbe bene che anche **Microsoft** e **Sony** lo facessero, in modo da consentire ai loro fan di poter giocare insieme.

[Arriverà presto il primo gioco per Xbox One utilizzabile con tastiera e mouse](#)

Dopo l'annuncio del supporto di tastiera e mouse per la console Microsoft, molti giocatori si stanno chiedendo quando potranno mettere le mani sui relativi accessori, e soprattutto, **quali giochi li supporteranno e quando usciranno**.

A questo interrogativo, **Mike Ybarra** (vice presidente di Microsoft) risponde così:

«Il supporto per tastiera e mouse sta definitivamente arrivando. Dobbiamo essere molto furbi nel realizzarlo. Lasceremo per lo più la scelta allo sviluppatore. Molta gente twitta dicendomi "non puoi farlo, devi essere imparziale", e noi lo capiamo. Mandiamo avanti due piattaforme: la piattaforma Xbox e la piattaforma Windows [...] Alleneremo i nostri sviluppatori e diremo loro "Guardate, dovete pensare alle vostre categorie nel multiplayer, se avete un gioco competitivo." Probabilmente i giocatori vorranno la possibilità di dire "giocherò con altri possessori di tastiera e mouse" o "giocherò con chi usa il controller" o "giocherò con chiunque di loro"».

Sembra che Microsoft abbia pensato a uno degli aspetti più problematici sul supporto di tali accessori, anche se ciò si trasformerà in lavoro in più per gli sviluppatori. La buona notizia è che, come ha asserito lo stesso Ybarra, **non si dovrà aspettare molto prima di vedere le nuove**

periferiche in azione: «Vedrete presto il nostro primo gioco che supporterà tastiera e mouse. Non posso annunciare quale sarà, ma arriverà presto».

Games with Gold: annunciati i titoli di settembre

Microsoft ha annunciato, alcuni giorni addietro, i titoli del **Games with Gold** di settembre. I giochi **gratuiti in esclusiva** soltanto per gli abbonati a **Xbox Games with Gold** per le console **Xbox 360** e **Xbox One** e che hanno anche la possibilità di essere giocati su current gen attraverso la **retrocompatibilità** per il prossimo mese sono i seguenti:

Xbox One

- **Forza Motorsport 5, dal primo al 31 settembre**
- **Oxenfree, dal 16 settembre al 15 ottobre**

Xbox 360

- **Hydro Thunder Hurricane, dal primo al 15 settembre**
 - **Battlefield 3, dal 16 al 30 settembre**
-

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**».

[Tekken 7: svelata la data di uscita del DLC Ultimate Tekken Bowl](#)

Bandai Namco ha annunciato il primo DLC per **Tekken 7** dove verrà introdotta la modalità *Ultimate Tekken Bowl*, presente già in *Tekken tag tournament* e *Tekken 5 Dark Resurrection*, nella quale i personaggi di *Tekken* giocano a bowling.

Inoltre nel pacchetto troviamo svariati costumi tra cui: uniformi scolastiche per Xiaoyu e Alisa, costumi da bagno per tutti i personaggi femminili, costumi da bagno in stile vintage anni '20 e per i personaggi maschili. Il nuovissimo DLC sarà disponibile a partire dal 31 agosto su **PlayStation 4**, **Xbox One** e **PC**.

Ovviamente Bandai Namco ha rilasciato un trailer che potete trovare qui sotto.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGSGw2UGJNS0lIRUklMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=

[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:

[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.



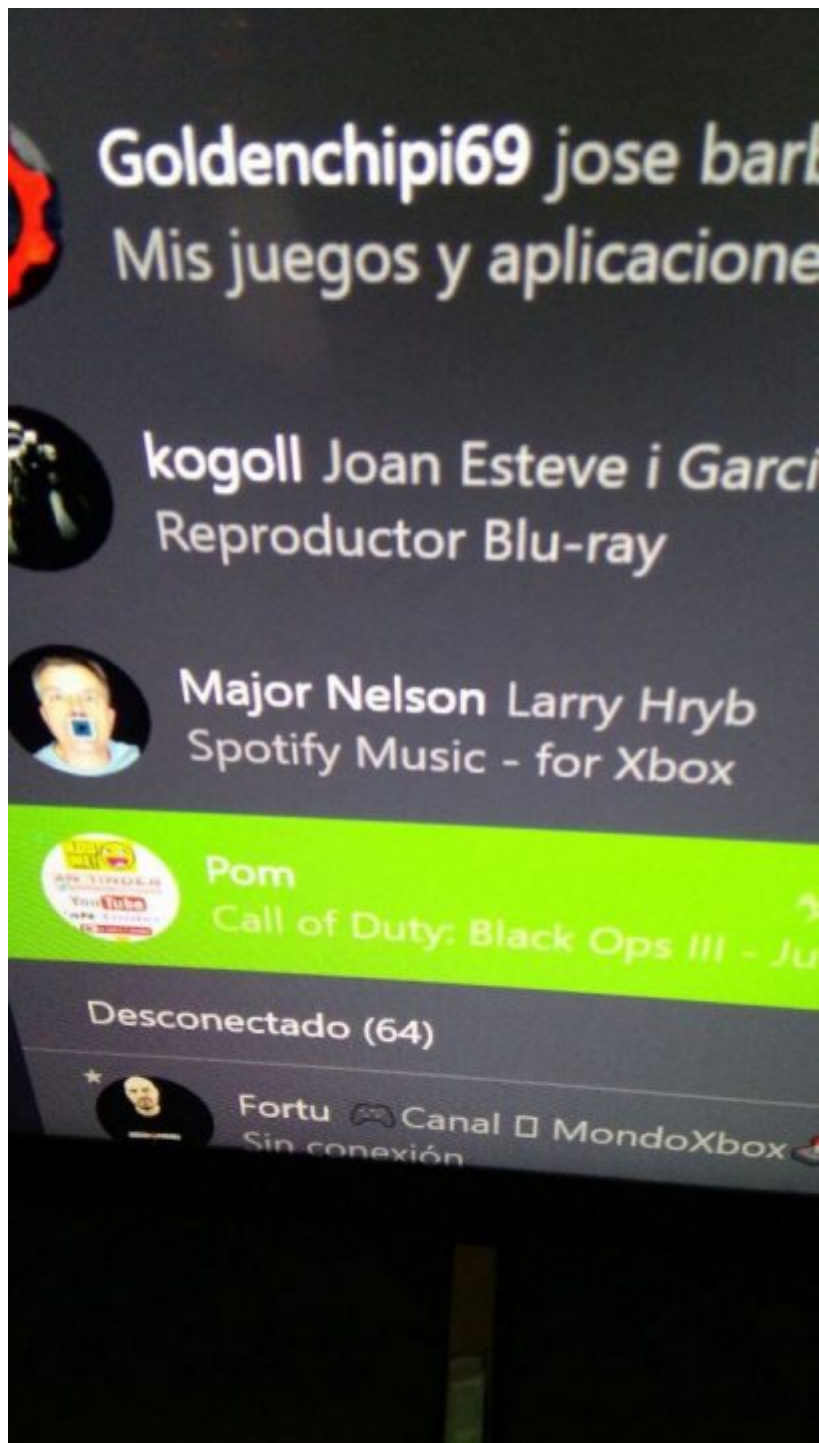
Sappiamo già che la Telltale ha **sviluppato** diversi titoli molto famosi tra cui la **saga** di *The Walking Dead*, *Minecraft Story Mode*, *Game Of Thrones*, che hanno avuto un buon riscontro di critica e pubblico, e prossimamente vedrà la luce il nuovo *Batman: The Enemy Within*. *Tales from the 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**.

[Spotify a tutto volume su XBOX ONE](#)

Sembra che un'app di **Spotify** sia in arrivo per le nostre **Xbox One**. Le fonti affermano che attualmente l'applicazione sia in fase di test ma che arriverà presto nello store.

Lo testimonia uno screenshot di **Mayor Nelson Larry Hryb** di **Microsoft**, postato su [Xbox One Reddit](#) proprio questa settimana. Alcune voci sostenevano che l'app non sarebbe mai arrivata a causa di un accordo di esclusività con Sony, ma a quanto pare non è così.



Sony aveva annunciato il suo accordo esclusivo con **Spotify** per PS3 e PS4 nel 2015. Oggi, a quanto afferma il vice presidente senior di Sony e capo di Playstation Network **Eric Lempel**, l'azienda si ritiene soddisfatta ed entusiasta della nascita di **Playstation Music** con Spotify nelle vesti di partner esclusivo.

[Battlefield 1 Revolution disponibile al pre-order su Amazon France](#)

Su **Amazon France** è comparsa, disponibile per il pre-order, la nuova versione di *Battlefield 1* denominata **Revolution Edition**.

Il **prezzo** del gioco in questione è di **59,99** euro e conterrà tutti e 4 i **DLC** usciti finora e anche il Premium Pass. Sarà disponibile su **Playstation 4**, **XBOX One** e **PC**, e pare uscirà il prossimo **22 agosto**.

Electronics Arts non ha **fornito** dati certi inerenti a *Battlefield 1 Revolution Edition* ma può darsi che in futuro l'azienda produttrice rilasci **maggiori** dettagli e accertamenti riguardo il gioco.

Qui sotto una **gallery** di varie **copertine** delle varie console del gioco: