

Nuovo gameplay di Monster Hunter Worlds

Durante uno spettacolo al **Jumb Festa** al Makuhari Messe di Chiba, vicino Tokyo, **Capcom** ha pensato di stupire i propri fan con un gameplay live di *Monster Hunter Worlds*.

Il gameplay ha mostrato un emozionante combattimento tra un valoroso cacciatore e uno dei mostri più temibili della Wildspire Waste, ovvero il possente dragone **Nergigante**.

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUYriUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGSXIEc2thLVNhVG8lMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBnZXN0dXJlJTNEJTlYbWVkaWEIMjIlMjBhbGxvdyUzRCUyMmVuY3J5cHRlZC1tZWRpYSUyMiUyMGFsbG93ZnVsbHNjcmVlbiUzRSUzQyUyRmlmcmFtZSUzRQ==

Monster Hunter World verrà rilasciato in tutto il globo il prossimo 26 Gennaio per PS4 e Xbox One. Quest'ultimo arriverà su Pc più avanti.

Wulverblade

Wulverblade narra la storia della **Nona Legione Hispania**, un vero e proprio esercito formato dai veterani delle legioni di **Cesare** scelti dall'Imperatore **Augusto**. La legione comparve misteriosamente tra le foreste della **Caledonia** (Gran Bretagna) nel 120 D.C., dopo esser stata inviata per ampliare i territori romani al Nord. Non ci ritroveremo nei panni di uno dei soldati romani, ma vestiremo i panni dei **Bretoni**. Non fatevi trarre in inganno però dalla grafica cartoonesca del titolo: questo gioco ha ben poco di infantile, lasciando spazio a copiosi spargimenti di sangue e a extra con racconti e approfondimenti storici. *Wulverblade* è un arcade vecchia scuola d'azione a scorrimento laterale, composto da **8 livelli** molto ostici che ci portano attraverso antiche foreste, fiumi fragorosi, boschi illuminati dalle torce e fortezze romane. Passando tra questi livelli sarà possibile trovare documenti che raccontano le leggende e approfondiscono il folklore britannico e non solo.[/dropcap]



Nel gioco avremo a disposizione tre personaggi appartenenti alle tribù locali, ognuno differente per caratteristiche. **Caradoc** è un guerriero che dispone di un'uniformità delle abilità, **Brennus** è il tipico omaccione immortale molto lento nei movimenti ma dai colpi letali. Infine, l'unico guerriero dal sesso femminile, **Guinevere**, molto agile nei movimenti e negli attacchi che non dispone di una grandissima forza. I nostri eroi dispongono, inoltre, della rabbia e della possibilità di poter chiamare in loro soccorso (1 volta per livello) **tre lupi** pronti a venire in loro soccorso. Come detto poco prima, il gioco è molto brutale: durante i combattimenti sarà possibile mutilare teste, braccia, mani che poi potranno essere pure utilizzate come armi da lancio. Infine, durante le missioni, sarà possibile trovare armi pesanti con una durabilità variabile. Eseguendo delle esecuzioni sui nemici o uccidendoli caricheremo la barra della rabbia, che trasformerà il nostro guerriero in una macchina da guerra furiosa ed estremamente letale per poco tempo.



Gli sviluppatori hanno fatto un ottimo lavoro anche sul **piano grafico**: infatti, i livelli hanno una resa del paesaggio “dinamico”. La grafica cartoonesca rende il fattore “massacro” molto divertente e meno stressante (vista la difficoltà del gioco). Il **comparto sonoro** è ben strutturato e orecchiabile, tale da rendere le ore di gameplay molto più rilassanti, ad onta dell’efferatezza su schermo. Le cutscene sono ben fatte e possono essere riviste.



la trama è praticamente ridotta all’osso portando il tutto a una vera e propria “sagra” del massacro. Il team di **Fully Illustrated** ha fatto un ottimo lavoro con la versione per **Nintendo Switch**, che raggiunge i 1080p. Inoltre, all’interno del titolo è presente la modalità co-op in locale che riesce ad aumentare il divertimento.

Il titolo è davvero consigliabile, anche il relazione a un prezzo di lancio congruo (16,99€), e vista anche le emozioni nostalgiche che un titolo del genere può portare nel cuore dei veterani del mondo videoludico.

[Annunciata la data d’apertura dei preordini di Ataribox](#)

Dopo una lunga ed estenuante attesa, il team di **Atari** ha finalmente annunciato la data d’apertura dei preordini della loro nuovissima console. Ataribox sarà disponibile in **prevendita** dal **14 Dicembre 2017**, e uscirà in doppia versione, una standard e una limitata in legno. Per chi non conoscesse le sue specifiche tecniche le troverà riportate [qui](#). Infine, come riportato nel comunicato ufficiale, chi si iscriverà alla waitlist riceverà degli sconti limitati ed esclusivi.

[Monolith vuole portare Xenoblade Chronicles X su Switch](#)

Dopo una lunga attesa, è giunta l'ora di conoscere la storia di **Rex** e **Pyra** nell'ultimo capitolo della saga di *XenobladeChronicles*, prodotta da **Monolith**, in esclusiva su Nintendo Switch.

Tuttavia, se non hai mai posseduto una Wii o la Wii U e hai intenzione di fare una bella maratona della saga non avere paura, visto che in futuro potrebbero uscire delle *remastered* di quest'ultimi.

Infatti, il presidente di **Monolith**, **TetsuyaTakahashi**, in una recente intervista ha affermato che sarebbe felicissimo di poter giocare a *XenobladeChroniclesX* su Nintendo Switch.

Takahashi ha inoltre affermato che ne discuterà con **Nintendo**.

Cosa ne pensate? Vi piacerebbe giocare ai vecchi capitoli della saga sull'ultima console della grande **N**?

[Un giocatore ha costruito un robot per farmare crediti su Star Wars Battlefront 2](#)

Esistono due modi per guadagnare i crediti necessari per poter acquisire *loot crate* in *Star Wars Battlefront II*: Il primo consiste nel giocare duramente e ottenere più punti possibili. Il secondo modo risulta quello meno "lecito", ed è stato mostrato da un utente **reddit**, **Lowberg**, che ha costruito un robot che gioca al suo posto.



In realtà il robot non gioca realmente: semplicemente salta e muove il giocatore in ordine così da non farlo buttare fuori dalla partita dal sistema d'inattività.

Finché i crediti vengono dalla modalità arcade piuttosto che dal multiplayer, dubitiamo che molti giocatori potrebbero lamentarsi di questo metodo più o meno lecito.

Se costruire un robot è al di là delle vostre capacità, vi consigliamo di utilizzare le bande elastiche, così da ottenere un effetto simile.

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI4NTQlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjI0ODAlMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGOUNOcHphSmstcnMlMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBnZXN0dXJlJTNEJTlYbWVkaWElMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UlM0MlMkZpZnJhbWUlM0U=

[THQ Nordic acquisisce il 100% delle azioni di Experiment 101](#)

In un recente comunicato stampa, è stato rivelato che **THQ Nordic** ha acquisito il 100% delle azioni di **Experiment 101** e, con esso, tutti i diritti del loro prossimo titolo, *Biomutant* che ora fa parte dell'immenso "portafoglio".

Per coloro che non hanno mai sentito parlare di questo titolo, ecco un piccolo recap: quest'ultimo è stato rivelato solo all'inizio di questa estate alla **Gamescom**. Si dice che il gioco abbia un sistema di personalizzazione molto libero, un gameplay ARPG(gioco di ruolo d'azione) con una narrazione

personalizzabile per la storia.

L'acquisizione di quest'ultimo viene gestita da **THQ Nordic**, con sede a Karlstad, in Svezia, mentre le attività quotidiane saranno gestite da **THQ Nordic GmbH**, con sede a Vienna, in Austria.

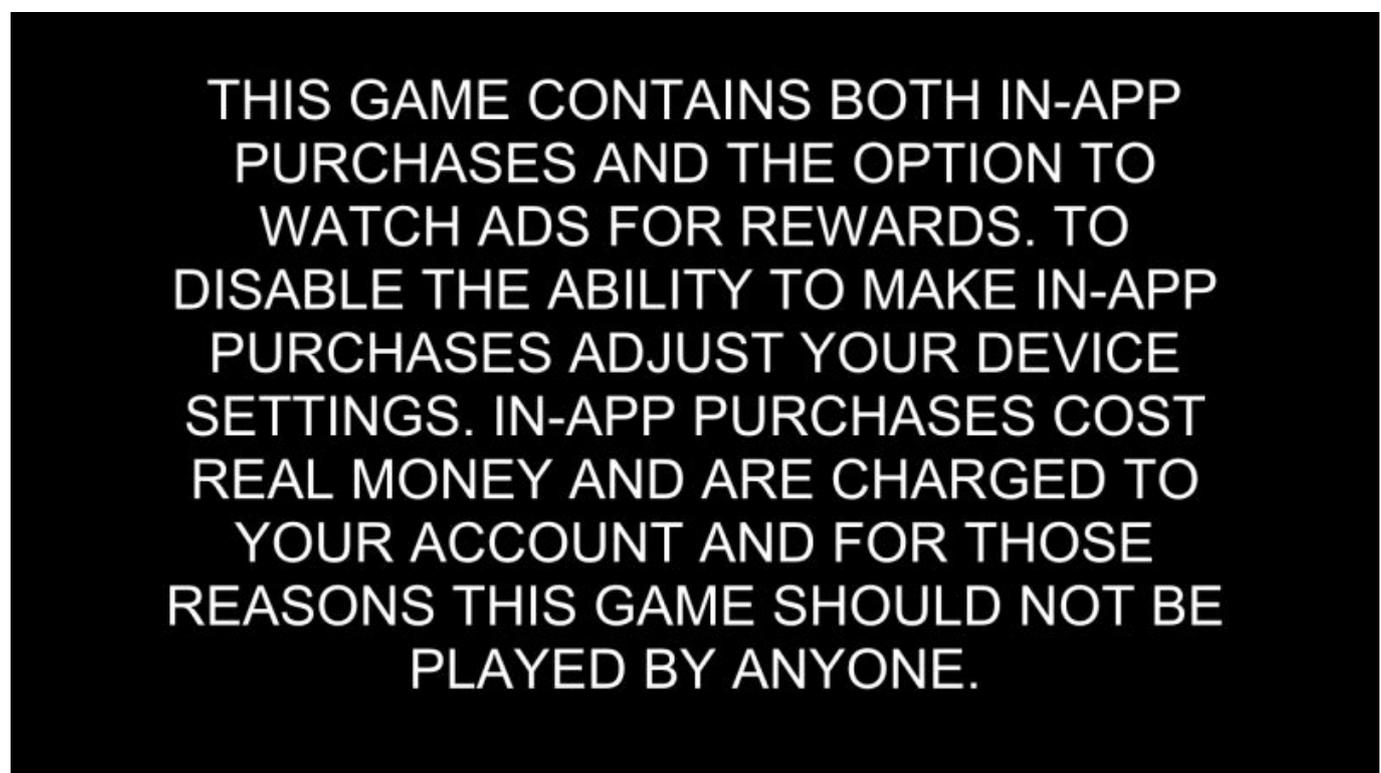
Biomutant sarà rilasciato su PC, PS4 e Xbox One nel 2018.

[South Park: Phone Destroyer mette in guardia riguardo le microtransazioni](#)

L'ultimo titolo dell'esilarante saga sviluppata da **Ubisoft** è adesso disponibile su **Ios** e **Android**. Dalle varie recensioni quest'ultimo titolo sembrerebbe veramente pazzesco.

South Park: Phone Destroyer, è un gioco di combattimento basato sull'utilizzo di carte collezionabili che vengono usate dal giocatore per evocare uno tra i tanti personaggi disponibili.

Naturalmente, qualsiasi gioco targato *South Park* non sarebbe completo senza una dichiarazione di responsabilità ironica, che, in questo caso, probabilmente in conseguenza alle polemiche sul tema nell'ultimo periodo, mette in guardia gli utenti riguardo gli acquisti in-game:



THIS GAME CONTAINS BOTH IN-APP PURCHASES AND THE OPTION TO WATCH ADS FOR REWARDS. TO DISABLE THE ABILITY TO MAKE IN-APP PURCHASES ADJUST YOUR DEVICE SETTINGS. IN-APP PURCHASES COST REAL MONEY AND ARE CHARGED TO YOUR ACCOUNT AND FOR THOSE REASONS THIS GAME SHOULD NOT BE PLAYED BY ANYONE.

«Questo gioco contiene le opzioni sia per gli acquisti in-app sia per guardare pubblicità per ricevere dei premi. La possibilità di fare acquisti in-app può essere disattivata tramite le impostazioni del vostro dispositivo. Gli acquisti in-app vengono fatti con soldi veri e sono accreditati sul vostro account ed è per questi motivi che questo gioco non dovrebbe essere giocato DA CHIUNQUE.»

Possibile futuro per la saga di Fable?

Nel marzo del 2016, **Microsoft** ha reso noto che lo studio britannico **Lionhead**, creatore delle saghe di *Fable* e *Black & White*, stava per chiudere. La chiusura dello studio ha portato alla cancellazione di *Fable Legends* per **Xbox One** e **PC**. Successivamente, è stato rilasciato un gioco di carte online, chiamato *Fable Fortune*, proveniente da uno studio esterno (anche se supportato da **Microsoft**, che possiede i diritti di *Fable*). Ma la vera domanda è: Ci sarà mai un altro gioco di *Fable*?

Questa settimana, durante un'intervista, **Shannon Loftis**, General Manager di Microsoft, ha dichiarato che a Redmond apprezzano molto la saga di **Fable**, e che uno dei principali motivi del suo trasferimento in Inghilterra è stato quello di aiutare il team di **LionHead** con *Fable II*. **Loftis** potrebbe avere un ruolo chiave nel far rinascere il franchise *Fable*. Durante un'intervista a **Gamespot**, ha detto che la sua squadra riceve dai 350 dai 400 *pitch* per i giochi ogni anno. Data la grandezza del franchise di *Fable*, ci sorprenderebbe non rivederlo. Ma, per adesso, sembrerebbe che **Microsoft** stia prendendo un approccio simile a **EA** con *Mass Effect*, dando del modo alla saga di riposare prima di farla ritornare al pubblico. *Fable Legends* aveva grandi ambizioni. **Microsoft** aveva immaginato un gioco cooperativo con una longevità 10 anni, con aggiornamenti costanti per mantenere i giocatori impegnati. **Lionhead** è stata fondata da **Peter Molyneux** nel 1996 ed è stata acquisita da **Microsoft** nel 2006. Molyneux ha lasciato **Microsoft** e **Lionhead** nel marzo 2012. E voi, volete vedere altri giochi di *Fable*?

The Legend Of Zelda: Breath Of The Wild rinnovato con un nuovo pacchetto di shader su pc

The Legend Of Zelda: Breath Of The Wild è ancora oggi il gioco con i punteggi più alti dell'anno, il che fa intendere la qualità di quest'ultimo. Grazie a **CEMU**, il famoso emulatore di **Wii U**, i fan della saga che non possiedono le ultime due console di casa **Nintendo**, possono giocare a questo capolavoro sul loro **PC**. Con il passare del tempo, la qualità di *The Legend Of Zelda* su quest'emulatore è aumentata notevolmente.

Quest'oggi è arrivato uno degli aggiornamenti più importanti riguardanti la resa grafica: il **Clarity Pack**, appena rilasciato dall'utente **jamielinuxxx**, che mira a rendere le ombre più profonde e più scure, mentre i colori avranno un aspetto più nitido e meno scarico. I risultati di questo pack sono sorprendenti. Infine, ecco la video-guida:

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUYRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGcDIxOVVsG80bFUIMjIlMj

BmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U
=

Voi cosa ne pensate? Lo proverete?

Fortnite

Dopo ben 6 anni d'attesa, finalmente gli utenti possono giocare a *Fortnite*. Dopo esser stato presentato nel lontano 2011 durante i **Video Games Awards**, il titolo di **Epic Games** è finito nel dimenticatoio finché quest'anno lo stesso sviluppatore non si è deciso ad annunciarne la data d'uscita. *Fortnite* è stato reso disponibile in accesso anticipato con vari pacchetti: un pacchetto Fondatore da 40€, un pacchetto Fondatore Deluxe da 60€, un pacchetto Fondatore Super Deluxe da 80€ e infine il pacchetto Fondatore Edizione Limitata da ben 150 €. Ovviamente ogni pacchetto offre vari vantaggi. L'edizione Limitata offre infatti ben due codici da dare ai propri amici per permettergli di giocare gratuitamente. **Epic Games** ha inoltre annunciato che il titolo diventerà gratuito l'anno prossimo. *Fortnite* è un misto tra un **survival** e un **defend-the-tower**: all'interno del titolo si alterneranno fasi di farming ed esplorazione ad altre di difesa degli obiettivi da ogni tipo di morti viventi che ci ritroveremo contro. Ma veniamo proprio ai contenuti del gioco.



L'epidemia nel mezzo della quale ci troviam ha inizio da una misteriosa nube, chiamata "La Tempesta", che dal nulla si è manifestata ovunque intorno al globo. Come ogni apocalisse zombie

che si rispetti, quasi tutta l'umanità è stata sterminata e i sopravvissuti dovranno cercare di "debellare" quest'ultima. Prendendo in prestito una citazione da *Il Trono di Spade* potremmo benissimo dire «The night is dark and full of terror» per descrivere l'atmosfera del titolo: durante la notte, infatti, in cielo si manifesteranno delle nubi viola e il terreno si riempirà di piccoli tornado che spawneranno nel tempo nemici di vario tipo, dagli insulsi abietti alle streghe, e così via.



Epic Games, ha suddiviso la modalità "Storia" in quattro zone differenti accessibili in quest'ordine con l'avanzare delle missioni e del proprio livello: **Pietraleugno, Tavolaccia, Vallarguta e Montespago**. All'interno del gioco ci ritroveremo a vestire i panni di un sopravvissuto che si avventura in una base militare situata nelle zone di *Pietraleugno*. **Epic Games**, grazie a un ottimo utilizzo dell'**Unreal Engine 4**, è riuscita a fare un ottimo lavoro con il design dei vari personaggi e dei luoghi, creando quindi un fantastico equilibrio sul piano grafico. Il gioco, sfortunatamente, non vanta un doppiaggio italiano, ma sono presenti i sottotitoli.

Le nostre sembianze all'interno del titolo potranno variare a seconda del personaggio che sceglieremo di giocare. Esistono, infatti, varie classi, ognuna con svariati personaggi dotati di singolari abilità, potenziamenti e vantaggi peculiari. Purtroppo i tutorial non sono il punto forte del titolo, e molte delle spiegazioni vengono meno, lasciando così il giocatore un po' smarrito.



Le missioni della campagna hanno sempre lo stesso obiettivo: eccezion fatta le avventure di recupero dei superstiti, dovremo raccogliere delle sfere d'energia (**blub**) e inserirle all'interno degli obiettivi da difendere. Prima di ciò, sarà necessario raccogliere materiali (legno, mattoni e metallo) per poter costruire le difese. Dopo aver raccolto il più possibile inizierà la fase di costruzione, dove dovremmo costruire un "fortino" difensivo in cui disseminare trappole di ogni tipo. Per riuscire a tutelare i nostri obiettivi, il gioco di squadra sarà più che necessario. Inoltre, avremo a disposizione la possibilità di costruire una nostra base in ognuna delle quattro zone, per poi difenderla.



Il gioco ha a disposizione enormi alberi delle abilità sbloccabili dal settore ricerca e sviluppo. Il problema più grosso sta proprio nella ripetitività delle missioni che, in realtà, è un rischio frequente in questo genere. Inoltre, sono presenti vari collezionabili: tramite le *piñate* possiamo ottenere di tutto, da personaggi giocabili a lanciagranate e katane che possono essere inserite all'interno di un album perdendone gli schemi.



Di recente, è stata aggiunta anche la modalità pvp, che in ben due settimane vanta un totale di 10 milioni di giocatori al suo interno. La modalità può essere giocata gratuitamente. Grazie alle caratteristiche peculiari di *Fortnite*, la modalità **Battle Royale** ha acquisito una nuova caratteristica, che sono **le costruzioni**.

Inizialmente verremo scaraventati da un autobus volante (!!!) che ci porterà all'interno di un'isola gigantesca, secondo i crismi del classico Battle Royale di scuola nipponica. L'obiettivo sarà quello di sopravvivere contro altri **99 giocatori** sfruttando le proprie abilità e sperando d'avere la fortuna di prendere gli *air drop*. Inoltre, chi riuscirà a vincere in solitaria o in gruppo riceverà un piccolo ombrellino militarizzato che sostituirà il paracadute. Quest'ultimo ha tutte le caratteristiche necessarie per tener testa agli attuali rivali (*PUGB e H1Z1*).



Sul **comparto sonoro** non si ravvisa nulla che sia degno di nota, pur risultando abbastanza accurato. Gli sviluppatori sono riusciti ad amalgamare per bene le proprie idee con l'Engine utilizzato, e *Fortnite* deve a questo moltissimi dei propri lati positivi.

Se siete amanti delle **battle Royale** e delle tower defence, l'ultima fatica di **Epic Games** fa al caso vostro, con l'aggiunta - non da poco - che il titolo adesso vanta il crossplay tra **PC, Xbox One** e **PS4**.