

[Assassin's Creed pronto a sbarcare su mobile con Rebellion](#)

Assassin's Creed è una serie conosciutissima dai giocatori PC e console, ma un po' meno da quelli mobile. Per ovviare a ciò Ubisoft ha rilasciato un trailer che mostra un nuovo titolo per la famosa saga riservato proprio agli smartphone: **Assassin's Creed Rebellion**.

In *Assassin's Creed Rebellion* si potrà fare squadra con più di 40 assassini, tra cui **Ezio**, **Shao Jun** e **Aguilar**, e si potranno organizzare missioni segrete attraverso la Spagna e sconfiggere i Templari. Il gioco sarà un GDR strategico e arriverà su dispositivi IOS e Android prossimamente.

[Gli sviluppatori di Machinarium svelano il primo trailer di Chuchel](#)

La casa di sviluppo **Amanita Design**, conosciuta principalmente per *Machinarium* e *Botanicula*, ci ha stuzzicato lo scorso Novembre con un progetto intitolato **Chuchel** e di recente lo studio ha pubblicato il primo trailer per il gioco.

Chuchel è un gioco **comedy puzzle-adventure** caratterizzato dagli iconici disegni fatti a mano tipici dello studio e il trailer, che può essere visionato qua sotto, mostra una piccola creatura che insegue una ciliegia in un mondo pieno di personaggi strani e affascinanti.

Il rilascio di **Chuchel** è previsto per i primi mesi del 2018 su **Android**, **iOS**, **Mac** e **PC**.

[Ron Gilbert pianifica un DLC per Thimbleweed Park](#)

Durante un'interessante live Twitch di **Zak McKracken and the Alien Mindbenders** condotta da Fabio "Kenobit" Bortolotti e Luca Font sul canale di EveryEye (che potete rivedere [qui](#)), è intervenuto via Skype in qualità di ospite **David Fox**.

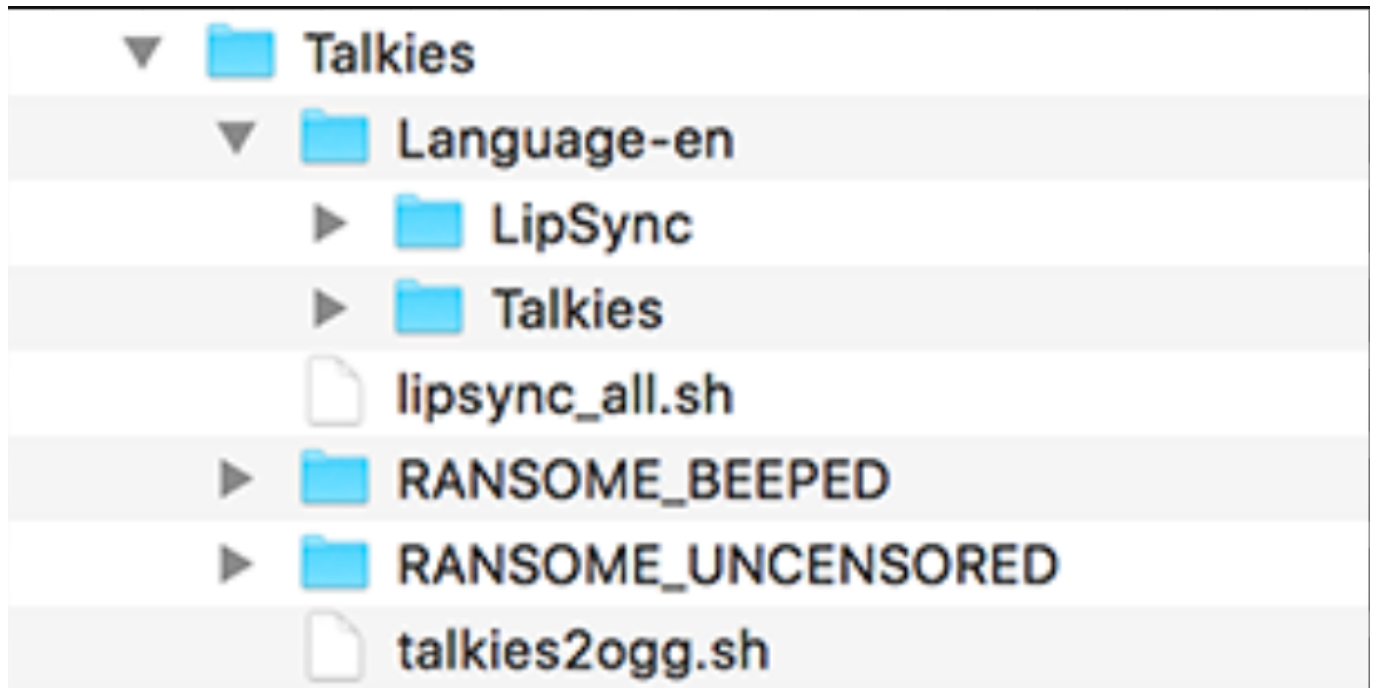
Dopo una ventina di minuti in video, l'autore del gioco, che è anche co-autore di *Thimbleweed Park*, ha risposto con grande disponibilità alle domande di alcuni degli oltre 500 utenti connessi in chat. A un certo punto, parlando di **Ransome Il Clown**, Fox ha svelato una possibile buona notizia all'orizzonte per i fan del suo ultimo lavoro:

Avete letto bene: Ron Gilbert starebbe pensando a un DLC della voce di Ransome **incensurata**. David Fox aggiunge di aver dovuto editare più di 600 linee di testo alle quali aggiungere i numerosi “beep” presenti nei dialoghi dell’irriverente clown, con svariate picchi di 3-4 beep in alcune singole linee di testo. «I had to spread the beeping of lines out over a couple of weeks», continua Fox riferendosi alla mole del lavoro richiesta dalla censura del testo, ma precisa:

dauidbfox: So obviously, the voice actor who did Ransome recorded all the lines with the actual swearing, totally adlibbing it all since we never wrote the actual words in there. It’s really hilarious listening to it.

Insomma, **Ian James Corlett**, l’attore che ha dato voce a Ransome Il Clown, ha imprecato realmente e *ad libitum*, in assenza di turpiloquio anche nel copione, improvvisando gli insulti più svariati e risultando molto divertente, a dire di Fox.

La notizia è una piacevole conferma di quanto già scritto da Gilbert [in un post pubblicato sul blog ufficiale del gioco](#) dove mostrò l’immagine dei file audio incensurati e accennò all’intenzione di pubblicare un “uncensored pack”:



Prima che il game designer si congedasse, un utente gli ha chiesto cosa pensasse dei moderni giochi d'avventura, e la risposta è stata abbastanza netta:

mars_rulez: David, what do you think of modern adventure-like games? like Telltale titles or Life is Strange

davidbfox: @mars_rulez I don't play a lot of current games. I did play through part of Telltale's *Walking Dead*, and mostly didn't care for it (I'm a fan of the TV show). I don't like branching stories where it feels like you can't win no matter what choice you make, and I don't care for games where I feel like I have to react really fast in order to not get killed. Much prefer thinking adventures.

Una frase, quella di David Fox, che ha il valore di una dichiarazione poetica.

[Il gioco di Stranger Things pubblicato da Netflix](#)

In attesa del rilascio della seconda stagione di ***Stranger Things***, disponibile a partire dal 27 ottobre, **Netflix** ha pubblicato *Stranger Things: The Game*, videogame retro per le piattaforme mobile che richiama *Zelda* ma con i personaggi principali della serie TV. Premetto che chi non ha visto la prima stagione di *Stranger Things* dovrebbe seriamente rimediare: non capirete quale sia il periodo in cui è ambientata - giusto una o due generazioni passate - ma la grafica in stile anni '80 rende al meglio l'idea dell'epoca in cui ci troviamo. I personaggi del gioco avranno diverse abilità, e sarà possibile esplorare la piccola cittadina di **Hawkins** e il **Sottosopra** per risolvere i vari puzzle. Il gioco è stato pubblicato oggi sia su iOS che su Google Play Store, ed è completamente **gratuito** senza ulteriori acquisti.

Slitta l'uscita di Thimbleweed Park per Android

[Ron Gilbert ha annunciato sul sito ufficiale](#) di **Thimbleweed Park** che il rilascio della versione Android dell'acclamato punta e clicca slitterà di una settimana, dal 3 al 10 ottobre. «La buona notizia», continua Gilbert «è che la *build* per Android supporterà controller, mouse e tastiera, nonché un più vasto range di hardware».

Gilbert ha spiegato inoltre il perché del ritardo del rilascio sul Play Store: «Lo sviluppo su Android è sempre duro a causa della vasta gamma di dispositivi destinatari. Quando siamo arrivati alla fine del test, alcuni dispositivi hanno mostrato problemi di GPU che era necessario risolvere. Ci siamo impegnati a far sì che la versione Android funzioni con i controller, oltre che a mouse e tastiera, e questo richiede più tempo di quanto preventivato affinché tutto funzioni.»

In chiusura del post, Gilbert sdrammatizza alla sua maniera: «È dura quando la release di una versione di un gioco slitta, senti di aver fallito qualcosa. Ma si tratta solo di una settimana e avremo maggior compatibilità, oltre ai controller, al mouse e alla tastiera. Ho menzionato i controller, mouse e tastiera? Sì, li avremo.»

Thimbleweed Park è stato rilasciato a **marzo 2017** per PC, ed è attualmente presente anche su PS4, Xbox, Nintendo Switch, iPhone e iPad.

Arena of Valor

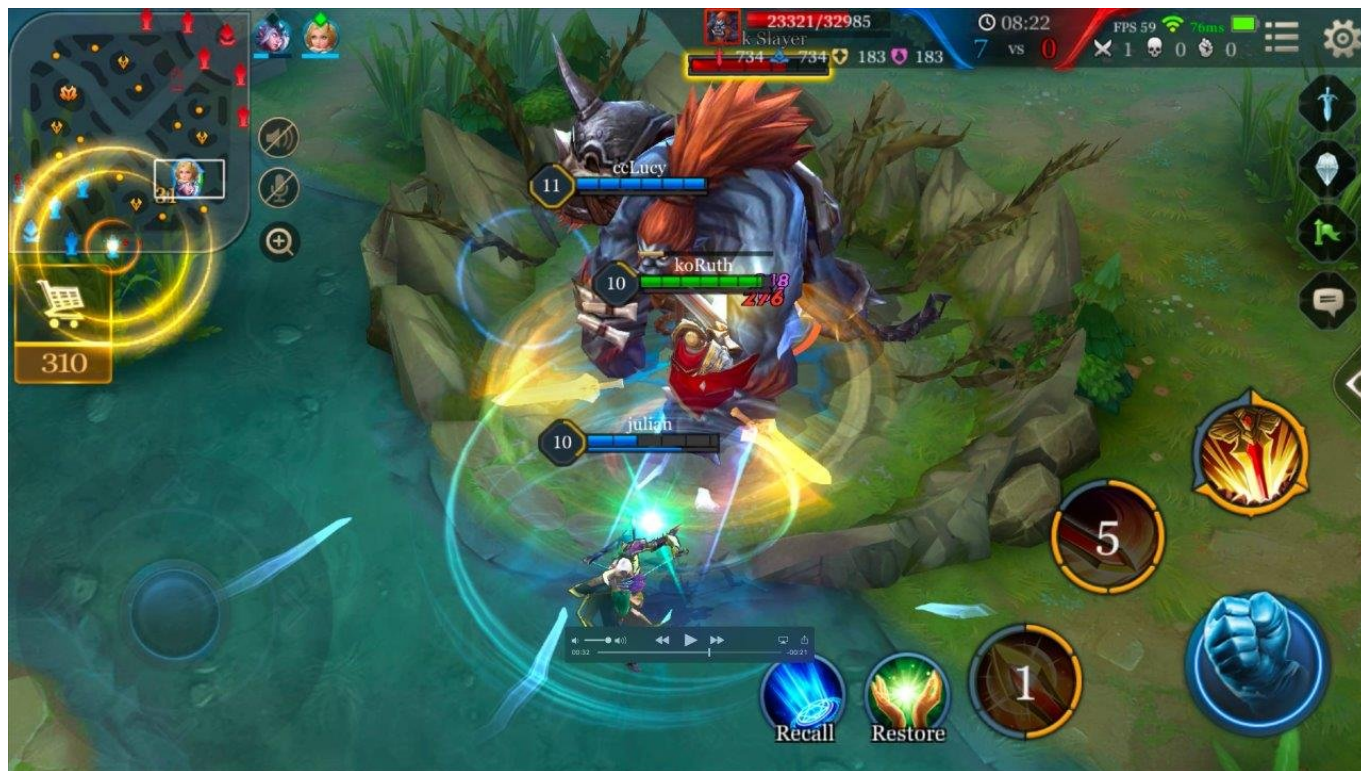
Arena Of Valor è disponibile in versione ufficiale al download su dispositivi **IOS** e **Android** dal mese scorso in tutta Europa. Il gioco in questione è un MOBA sviluppato da **Tencent Games** che gode di diverse modalità di gioco, dal **5v5** al **3v3**, sono a diverse modalità aggiuntive settimanali e diverse modalità di matchmaking tra cui la custom che permette di creare delle partite con regole personalizzate.



All'interno del titolo sono presenti tantissimi eroi da poter utilizzare in battaglia, il tutto contornato da piacevoli colonne sonore. Un titolo MOBA riprodotto per piattaforme Smartphone che non ha nulla da invidiare a quelli più noti per piattaforma **Pc**.

L'inizio sarà semplice e intuitivo, dovremmo affrontare due missioni nel tutorial di gioco, e ciò sarà utilissimo per capire come muoverci all'interno dei vari match imparando a conoscere le abilità degli eroi e i comandi per muoverci.

Dopo il tutorial potremmo scegliere le modalità di gioco 5v5 o 3v3 classica, o con i bot o classificata, e verremo assegnati in squadra con player di tutto il mondo, ma saremo liberi di poter invitare anche nostri amici per coordinarci meglio: come fanno i giocatori avvezzi a questa tipologia di gioco, il coordinamento è fondamentale e, grazie a una chat vocale incorporata, saremo in grado di comunicare con tutti i membri le strategie e manovre da adottare in tempo reale rendendo i match ancora più avvincenti e competitivi.



In *Arena Of Valor* i match dureranno in media al massimo 15-20 minuti per consentire a quei giocatori che hanno meno tempo da spendere nei giochi un buon compromesso. Se si amano le sfide di gruppo, esistono diversi modi per poter giocare con gli amici, invitandoli dalla lista amici tramite Facebook oppure trovando un compagno in chat di gioco. La **lingua italiana** è presente in tutti i menù e tutorial di gioco, garantendo il massimo della comprensione. Vincere e scalare i ranghi della classifica non sarà un problema: non saremo mai in svantaggio perché un giocatore ha speso nel gioco più soldi di noi.

Il gioco stupisce per la fluidità e la maneggevolezza nei **comandi**, risulta intuitivo e prestante come un titolo per PC. Le interfacce, ben curate, sono un valido supporto integrato a un gioco fluido che non mette tanto sotto stress la batteria in termini di durata, e che giocato in **wi-fi** risulta privo di problemi di lag (con il 4g si riscontra invece qualche piccolo problema); altro piccolo problema riguarda la **chat**, non molto facile da usare soprattutto mentre si sta giocando in partita.

Un valido passatempo in vacanza o nel tempo libero, nonché un buon esempio di MOBA free-to-play per mobile con acquisti in-game, che negli ultimi anni, data la competizione del settore, stanno aumentando una qualità dei singoli titoli.

[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**.

JTNDcCUzRSUzQ2lmcmFtZSUyMHdpZHRoJTNEJTIyNTYwJTIyJTIwaGVpZ2h0JTNEJTIyMzE1JTIyJTIwc3JjJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ3d3cueW91dHVlZS5jb20lMkZlbWJlZCUyRnhhYmp4emJXOUFRJTIyJTIwZnJhbWVib3JkZXIlM0QlMjIyJTIwYWxsb3dmdWxsc2NyZWVvJTNFJTNDJTJGaWZyYW1lJTNFJTNDJTJGcCUzRQ==

[Grid Autosport in arrivo su mobile](#)

È passato molto tempo dall'ultimo **Grid**. Denominato **Autosport**, era il terzo capitolo della serie parallela a **DiRT** ma, mentre a quest'ultima erano riservati soltanto tracciati da rally, **Grid** era il capitolo dedicato alla pista, riscuotendo, almeno col primo capitolo, **Race Driver**, un successo strepitoso diventando uno dei migliori giochi guida mai prodotti. Ma i tempi cambiano ed ecco arrivare, grazie a **Feral Interactive**, la versione mobile di **Grid Autosport**, con tutti i contenuti aggiuntivi rilasciati fin ora. Il sistema di guida dovrebbe essere molto simile a quanto visto in **Real Racing 3**, ma con un feeling diverso, un giusto mix tra arcade e simulazione.

Come per la controparte console, la carriera sarà suddivisa in **cinque sezioni** per altrettante tipologie di gare: **drift, formula, endurance, touring e street**. Il parco auto consente di scegliere **un'ottantina di modelli**, molto vari tra loro e **22 tracciati** che, contando le diverse connotazioni, arrivano a 100.

Tecnicamente sembra presentarsi molto bene ma sarà un lungo e approfondito test a dirci se finalmente abbiamo un concorrente per **Real Racing**, anche se ancora non è stata comunicata una data di lancio.

[Annunciate le date d'uscita di Thimbleweed Park per Switch e Mobile](#)

Dopo essere [approdato su PS4 lo scorso 22 agosto](#), si aspettavano soltanto le date di rilascio delle versioni per Nintendo Switch, iOS e Android, e l'annuncio delle date è arrivato: **Thimbleweed Park** arriverà prima su iPhone e iPad il prossimo 19 settembre, poi su Switch il 22 settembre per poi essere disponibile su Play Store a partire dal prossimo 3 ottobre.

L'ultima opera di **Ron Gilbert** e **Gary Winnick** sarà così disponibile su tutte le piattaforme di gaming, forte dell'ottimo riscontro di critica e pubblico che lo ha accompagnato a pochi mesi dall'uscita.



[Nuovi cambiamenti per Hearthstone di Blizzard](#)

Blizzard ha appena annunciato alcuni cambiamenti di equilibrio estremamente importanti a diverse carte **Hearthstone**. I cambiamenti più grandi arrivano alla classe **Druido**, che vede un cambiamento sia per la classica carta “Innervazione” che per la nuova “Diffusione di peste”, ma sono state colpite anche le carte popolari del set classico come la guerra di “Ascia ardente” e “Maleficio” dello **Sciamano**. Ecco cosa sta cambiando:

- **Innervazione** - Ora si guadagna 1 cristallo di mana solo per il turno in corso (al posto di 2)
- **Ascia ardente** - Ora costa 3 mana (al posto di 2)
- **Maleficio** - Ora costa 4 mana (al posto di 3)
- **Leader Murloc** - Ora i Murloc hanno attacco +2 (anzichè +2 Attacco, +1 Salute)
- **Diffusione della peste** - Ora costa 6 mana (al posto di 5)

«Dopo un attento esame, abbiamo scelto di apportare modifiche a tre carte di base: Innervazione, Ascia ardente e Maleficio», afferma lo sviluppatore, «troppe carte base e classiche giocate nei singoli deck significa un minor afflusso quando vengono rilasciate nuove espansioni».

Per “Innervazione”, Blizzard aveva pensato di aggiornare la carta, aumentando il costo in mana da 0 a 1, lasciando l’effetto invariato, oppure, di aumentare il costo a 4 mana ma concedendo **6 cristalli**, che avrebbero lo stesso effetto alla fine, ma impedendo che chi gioca potesse utilizzarla nei **primi giri**; alla fine hanno optato per una semplice riduzione di cristalli.

Per quanto riguarda la “diffusione della peste”, Blizzard affermava di voler aumentare il costo del mana fino a 7, ma hanno razionato tutto a 1, poiché anche “Innervazione” ha subito cambiamenti. Queste variazioni dovrebbero scuotere in modo significativo gli obiettivi di Hearthstone, cosa non

accaduta nel passaggio dal *Viaggio a Un'Goro* ai *Cavalieri del Trono di ghiaccio*. **Jade Druid** e **Murloc Paladin** erano tanti dei deck più potenti sia prima che dopo l'espansione del Trono ghiacciato, ed entrambi sono fortemente colpiti da questi cambiamenti.

Le suddette modifiche verranno effettuate in un prossimo aggiornamento del gioco, dopo il quale i giocatori saranno in grado di disincantare Leader Murloc e diffondere la peste per il rispettivo valore di Polvere arcana.