

# L'Incredibile personalizzazione in Monster Hunter: World

Uno degli aspetti più affascinanti di **Monster Hunter: World** è senza dubbio il menù dedicato alla personalizzazione del proprio alter ego, realizzato davvero con grande cura per i dettagli.

Sia gli **Hunter** maschili che quelli femminili hanno a disposizione tantissime opzioni per rendere unici i visi dei propri protagonisti, talmente tante da dover impiegare anche delle ore per trovare la combinazione perfetta. Il titolo, però, pecca di una completa caratterizzazione del resto del corpo, ma comunque trascurabile vista l'enormità di combinazioni facciali possibili, nelle quali possiamo trovare anche una **donna barbata**.

Anche i **Palico**, seppur in minor quantità, hanno una dose discreta di personalizzazioni, nelle quali possiamo modificare dal colore della pelliccia agli occhi, sino alle orecchie e alla coda.

**Monster Hunter: World** sarà disponibile da **domani, 26 gennaio**, per PS4 ed Xbox One. La versione PC, invece, sarà rilasciata nel **periodo autunnale**

---

## Patch in arrivo per Smite

In vista del **Campionato Mondiale dei Videogames**, gli sviluppatori di **Smite**, titolo action-online rilasciato su **Xbox One, PC e PS4**, hanno deciso di dare finalmente voce alle numerose lamentele da parte degli utenti, sui vari bug all'interno del gioco, in particolare su Xbox One e PS4. **HiRezsaih** ha pubblicato proprio su [Reddit](#) una panoramica dei problemi che il team di sviluppo dovrà affrontare, come numerosi errori di *turnaround* e un sistema di segnalazione dei bug, che verranno esaminati e corretti dal team di **Smite**, cresciuto recentemente proprio per offrire ai suoi utenti più qualità del supporto e del marketing. **Smite** sta aggiornando anche la mappa per la modalità conquista ed elementi di gioco in preparazione del lancio della Stagione 5.



---

## Tutte le esclusive Xbox disponibili al lancio di Game Pass

La rivoluzione di **Xbox Game Pass** ha portato un'interessante novità, confermata da **Aaron Greenberg** (General Manager Xbox) sul suo profilo **Twitter**: gli abbonati **Xbox Game Pass** potranno giocare con i titoli **Play Anywhere** anche su PC. Sebbene il servizio non sia disponibile in modo ufficiale su Windows, coloro che possiedono un abbonamento attivo **Game Pass** potranno utilizzare anche l'edizione PC di qualsiasi titolo correlato a **Xbox Play Anywhere**. Inoltre, tutte le esclusive uscite fino a ora saranno disponibili al lancio del servizio. Le prime esclusive **Microsoft** disponibili saranno **Sea of Thieves** (dal 20 marzo), **Crackdown 3** e **State of Decay 2**. **Phil Spencer** ha inoltre confermato che lo stesso trattamento sarà riservato anche per i nuovi giochi in esclusiva come **Halo**, **Gears of War** e **Forza**.

---

## È ufficiale: God Of War uscirà ad Aprile

L'annuncio è stato dato pochi minuti fa direttamente dal **PlayStation Blog**, **God Of War** verrà rilasciato il **20 Aprile** e sarà disponibile in 3 diverse edizioni: **Digital Edition**, **Limited**

## Edition e Collector's Edition.

L'edizione digitale comprende, oltre ovviamente al gioco, **Death's Vow Armor Set**, un'armatura che aumenterà la forza di Kratos, lo scudo **Exile's Guardian**, un tema dinamico e il fumetto digitale di Dark Horse numero 0, che inizia a svelare la storia di Kratos, prima dell'inizio della sua missione con Atreus. Inoltre, sia il fumetto digitale che il mini **artbook** saranno accompagnati da un esclusivo commento audio degli sviluppatori.



La **Limited Edition** conterrà lo SteelBook nero e argento effigiato del logo di Huldra Bros, una copia fisica dell'art book di Dark Horse e, come la Digital Edition il Death's Vow Armor Set, lo scudo Exile Guardian e un tema GoW per PS4.

PS4 Pro

# GOD OF WAR

LIMITED EDITION

PS4 Only On PlayStation

18

Santa Monica Studio

THE ART OF GOD OF WAR

**DIGITAL CONTENT**

- DEATH'S VOW ARMOUR SET
- EXILE'S GUARDIAN SHIELD
- DYNAMIC THEME

- STEELBOOK CASE INCLUDING "GOD OF WAR" PS4™ GAME
- DARK HORSE ARTBOOK

18

www.pegi.info

© 2017 Sony Interactive Entertainment LLC. God of War is a registered trademark of Sony Interactive Entertainment LLC. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS4" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Inc. "Gentle Giant" is a trademark of Sony Interactive Entertainment LLC.

\*ARTWORK NOT FINAL AND SUBJECT TO CHANGE

Santa Monica Studio

La **Collector's Edition**, invece, conterrà una statuetta, alta circa 23 centimetri, realizzata a mano dal team PlayStation, in collaborazione con lo staff di **Gentle Giant**. La mappa di stoffa, le dettagliate statuine incise dei fratelli Huldra, e anche gli articoli digitali.

PS4 Pro

# GOD OF WAR

COLLECTOR'S EDITION

PS4 Only On PlayStation

18

Santa Monica Studio

**DIGITAL CONTENT**

- DEATH'S VOW ARMOUR SET
- EXILE'S GUARDIAN SHIELD
- DARK HORSE COMIC
- DARK HORSE ARTBOOK
- DYNAMIC THEME

- 9" KRATOS & ATREUS STATUE BY GENTLE GIANT
- STEELBOOK CASE INCLUDING "GOD OF WAR" PS4™ GAME
- 2" HULDRA BROTHERS CARVINGS
- EXCLUSIVE LITHOGRAPH
- CLOTH MAP

18

www.pegi.info

© 2017 Sony Interactive Entertainment LLC. God of War is a registered trademark of Sony Interactive Entertainment LLC. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and "PS4" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Inc. "Gentle Giant" is a trademark of Sony Interactive Entertainment LLC.

\*ARTWORK NOT FINAL AND SUBJECT TO CHANGE

Santa Monica Studio

## [Un nuovo trailer per Sky di Thatgamecompany](#)

**Thatgamecompany** ha pubblicato un nuovo trailer della durata di ben 30 minuti per **Sky**, nuovo gioco degli sviluppatori esclusivo per **iOS**.

Da quanto si vede dal trailer, ricorda **Journey**, ma con un più di interattività rispetto al gioco uscito su **Playstation 3**, vista l'interazione con l'ambiente e la possibilità di personalizzare il proprio personaggio con parrucche e diversi tipi di vestiti. Il tutto mantenendo lo stile minimale che ha fatto il successo della casa di sviluppo.

Non abbiamo ancora una data di uscita per **Sky**, ma a quanto si evince dal trailer, pare che il gioco sia pronto per la pubblicazione.

---

## [Yuji Naka, creatore di Sonic, si unisce a Square Enix; nuovo titolo in sviluppo](#)

**Yuji Naka** ha annunciato oggi sul suo account Twitter che è entrato a far parte di **Square Enix**. **Naka** ha anche menzionato che lavorerà nel team di **game development** e che il suo obiettivo sarà quello di consegnare un gioco piacevole.

Just a quick note to let you know, I joined SQUARE ENIX in January.  
I'm joining game development as before, and strive to develop games at SQUARE ENIX.  
I aim to develop an enjoyable game, please look forward to it.

— Yuji Naka / 中 裕司 (@nakayuji) [January 22, 2018](#)

Nella versione giapponese del suo tweet **Naka** ha anche spiegato che è elettrizzato all'idea di buttarsi in una nuova sfida alla **Square Enix**, il che fa pensare che il creatore di **Sonic** potrebbe andare a cimentarsi in un qualche nuovo genere videoludico che non ha mai preso in considerazione.

**Yuji Naka** è famoso soprattutto per aver portato alla luce **Sonic the Hedgehog** ma il suo curriculum va ben oltre i giochi del porcospino blu. Dal 1984, anno in cui debuttò in **Sega** con il suo **Girl's Garden** per il **Sega SG-1000**, il suo contributo come programmatore è stato decisivo per la creazione di alcuni giochi come **Phantasy Star I & II**, **Alex Kidd in Miracle World** e, come creatore, in **Nights into Dreams** e **Chuchu Rockets!**.

Durante la scorsa decade ha lavorato per lo più come produttore e il suo ultimo gioco è stato **Rodea the Sky Soldier** per **Nintendo Wii**, **Wii U** e **3DS**.

**Yuji Naka** non ha fornito ulteriori informazioni sul gioco alla quale sta lavorando però, il solo sapere

del suo ritorno alla programmazione ancora una volta, è certamente molto intrigante.

---

## [P.T. è ora giocabile su PC grazie a due remake creati dai fan](#)

**P.T.** è stato un *teaser* rilasciato per **PS4** prima che il progetto di **Silent Hills** venisse cancellato e, nonostante fosse molto breve, è ancora oggi ricordato come uno dei migliori giochi horror di tutti i tempi (e certamente uno dei più spaventosi).

Adesso è possibile giocarlo anche su **PC** grazie a due remake creati da due fan dell'opera.

Il primo remake è chiamato **Corridors**: è ancora in fase di sviluppo su **Unreal engine 4**, ma il creatore **SmoggyChips**, desidera aggiungere altri livelli in futuro. Può essere scaricato a [questo indirizzo](#), e potete vederlo nel video in basso.

Il secondo remake è opera dell'utente di reddit [LinusPixel](#), il quale ha estratto animazioni, mappa e texture dal gioco originale e ha provato a metterle insieme in un nuovo engine di gioco. Potete provare il prototipo a [questo indirizzo](#).

---

## [Michael Pachter nel 2012 aveva previsto l'uscita di Nintendo Labo](#)

**Michael Pachter**, l'analista di **Wedbush Securities**, durante una trasmissione del 2012 condotta da **Geoff Keighley**, aveva parlato ironicamente del comportamento di alcuni fan della **Nintendo**. Aveva detto, infatti, che molto probabilmente avrebbero comprato anche delle scatole di cartone se avessero avuto il logo della Nintendo sopra. Beh, non c'è da stupirsi se dopo l'annuncio di **Nintendo Labo** torni in mente quell'affermazione. La battuta, ai tempi, non fu presa molto bene. Oggi, invece, è facile scherzarci sopra così come ha fatto Pachter stesso, affermando su Twitter di non ricordare di aver affermato una cosa del genere, ma di essere comunque felice di aver predetto ironicamente qualcosa che, oggi, si è avverato.



Michael Pachter ✓

@michaelpachter

Segui

I actually didn't remember saying Nintendo fans would buy a cardboard box if it said "Nintendo" on it ON CAMERA. First of my predictions EVER to actually come true . . .



Videogamelovert58 @Videogamesteve5

@BLACKBOND @JackmoveJohnny Michael Pachter predicted Nintendo Lobo back in 2012 0.0

Mostra questa discussione

14:31 - 19 gen 2018

130 Retweet 456 Mi piace



25

130

456

## [No Man's Sky's Waking Titan ARG is back!](#) [Risvegliate il detective che è in voi.](#)

Il [Waking Titan ARG](#) di *No Man's Sky*, divertente e complicato, sembra essere tornato, e i fan stanno cercando di cogliere ogni piccolo particolare nel tentativo di capire cosa gli riserverà il prossimo contenuto del gioco in continua espansione di **Hello Games**. **Waking Titan** si era fatto conoscere con una gran quantità di messaggi enigmatici da svelare, online e nel mondo reale. In poco tempo, i fan erano riusciti a capire che si stava parlando di una espansione di *No Man's Sky*: circa tre mesi dopo, ne ebbero la conferma con il rilascio dell'**aggiornamento 1.3** del gioco, noto anche come **Atlas Rises**.

Questa espansione ha aggiunto un numero enorme di funzioni e miglioramenti al precedentemente poco apprezzato titolo in questione, tra cui una storia nuova di zecca, dei portali interstellari, una nuova razza aliena, miglioramenti all'esplorazione, al volo e al commercio, un sistema di generazione randomizzata di missioni e persino un principio di **multiplayer co-operativo**. Certo non è quello che i fan aspettavano, ma è pur sempre un inizio. Tutti - compreso me - al lancio di **NMS** ci aspettavamo un'interazione "interstellare" con gli altri giocatori, ma le nostre aspettative, ahimè,

erano troppo alte, e ne conseguì che la stragrande maggioranza di acquirenti ne rimase fortemente delusa.

Quando l'aggiornamento 1.3 venne rilasciato, **Hello Games**, lo annunciò come un grande cambiamento definendolo testualmente «**un importante primo passo verso la modalità cooperativa sincrona in No Man's Sky**», per questo i fan oggi attendono con grande impazienza un nuovo aggiornamento che migliori ulteriormente la debole parte multiplayer del gioco.

Quindi, adesso che è stato riattivato il **Waking Titan ARG**, i fan credono che un nuovo update del gioco possa essere vicino al rilascio o comunque vicino alla fase conclusiva di sviluppo. Allo stato attuale, come riportato dall'inestimabile [Waking Titan Wiki](#), le indagini sono in gran parte focalizzate sul sito web di **Waking Titan**, in cui i partecipanti, tramite immissione di codici su schermo, riceveranno informazioni codificate riguardanti il gioco in questione. **Sean Murray**, creatore del gioco, in un post su Twitter ha ammesso di voler prendere spunto dalla nota serie TV **Black Mirror**, per il prossimo aggiornamento di **No Man's Sky**.

If you fall asleep with a mirror on your face you wake up in your dreams. An app but its evil. I have more ideas [@charltonbrooker pic.twitter.com/wKOxAqjoOy](#)

— Sean Murray (@NoMansSky) [January 10, 2018](#)

I fan per questo motivo credono che possa essere implementato l'utilizzo di un avatar che ci rappresentati in game, considerato che al momento gli altri giocatori incontrati sono delle semplici sfere luminose.

Un altro enigma da risolvere è quello degli strani **Atlas Pass** ricevuti da alcuni partecipanti alle indagini, i più arguti sono riusciti a decifrare i codici esadecimali sul pass svelando la scritta "**Phoenix**" (fenice) supponendo quindi che, come una fenice risorge dalle sue ceneri, anche **No Man's Sky** potrebbe subire un restart dell'universo di gioco.



C'è ancora molto da scoprire su **Waking Titan**, molti gli enigmi da risolvere e i misteri da svelare. Non ci rimane che attendere.

---

## [The Legend Of Zelda: svelato il motivo dietro i continui cambi artistici](#)

Dopo trent'anni dal suo debutto, la famosissima saga di *The Legend Of Zelda* è sempre riuscita ad attirare giocatori di tutte le età tramite le magnifiche avventure di **Link**. Anno dopo anno, capitolo dopo capitolo, la saga ha subito delle modifiche artistiche, che finalmente sono state spiegate all'interno del libro "**Master Works**" di **Nintendo**.

All'interno di quest'ultimo, compaiono le parole di **Satoru Takizawa** (designer), inerenti a queste modifiche:



«Perché lo stile artistico cambia in ogni *The Legend of Zelda*?” Questa è una domanda che probabilmente si sono posti in molti. È il risultato di tentativi e fallimenti, durante la realizzazione di ogni titolo, per comprendere quale potesse essere la scelta più adatta a soddisfare le aspettative dei giocatori. La soluzione fu quella di combinare credibilità e gameplay. Questo avrebbe aiutato a ripensare le convenzioni del brand e a creare uno stile artistico che potesse essere considerato il modello definitivo di Zelda. Ciò ha portato a sviluppi più “comici”, come il taglio della legna in *Breath of the Wild*, dove il tronco diviene immediatamente legna da ardere. Ogni altra cosa più realistica sarebbe risultata futile agli occhi del giocatore».

Inoltre, lo stesso Takizawa ha parlato dell'enorme lavoro dietro alla realizzazione dell'ultimo capitolo. Non ci resta che aspettare di vedere i cambiamenti che saranno apportati al prossimo capitolo della saga, che a detta di **Eiji Aonuma** (produttore di quest'ultima) è già in sviluppo.