

Beamdog annuncia Neverwinter Nights: Enhanced Edition

Il **preorder** di *Neverwinter Nights: Enhanced Edition* sarà disponibile dal **21 novembre**, data alla quale verranno selezionati alcuni utenti che potranno provare l'esperienza in anteprima.

«*Neverwinter Nights* è stato un gioco unico, che rappresenta la vera essenza di *Dungeons & Dragons* che consente ai giocatori di costruire, condividere e agire come un Dungeon Master all'interno di esperienze uniche.»

Dichiara **Trent Oster**, CEO di Beamdog.

Neverwinter Nights: Enhanced Edition unirà la tradizione di *Forgotten Realms* con nuove **feature**, come **shader rinnovati**, supporto per la **risoluzione 4K**, traduzioni in aggiornamento (anche in italiano) e bug fix richiesti dalla community. La remaster includerà tre degli originali moduli premium: *Pirates of the Sword Coast*, *Infinite Dungeons* e *Wyvern Crown of Cormyr*.

Nuova modalità zombie per Rainbow Six Siege

È stato annunciato da Ubisoft il terzo anno di *Rainbow Six Siege*, che si svolgerà in quattro stagioni trimestrali a partire da gennaio 2018, come di consueto, e con due nuovi operativi e nuove mappe. Tuttavia ci sarà qualcosa di inusuale nel nuovo anno: un evento cooperativo chiamato **Outbreak**. Sembra essere una modalità zombi, legata al tema del rischio biologico e di quarantena della Stagione 1, **Operazione Chimera**, che comprende due nuovi operatori specializzati in rischio biologico, di nazionalità Francese e Russa. Ubisoft Montreal dichiara che nel fine settimana si combatterà «contro qualcosa che potresti non aspettarti» in Outbreak, disponibile gratuitamente per tutti i giocatori di *Rainbow Six Siege*.

Abbiamo solo alcuni frammenti di informazioni sulle altre stagioni. La seconda stagione ci porterà in una nuova sede in Italia e includerà due nuovi operatori **GIS italiani**; La terza stagione includerà una rielaborazione completa di una mappa esistente (TBA) e includerà operatori di Scotland Yard (Regno Unito) e Delta Force (Stati Uniti); la Stagione 4 porterà in una nuova posizione in Marocco e includerà due operatori GIGR marocchini.

MjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGOHhfRW1IZ3NLY1klMjllMjBmcmFtZWJvcmlRciUzRCUyMjAlMjllMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0U1M0MlMkZpZnJhbWU1M0U
=

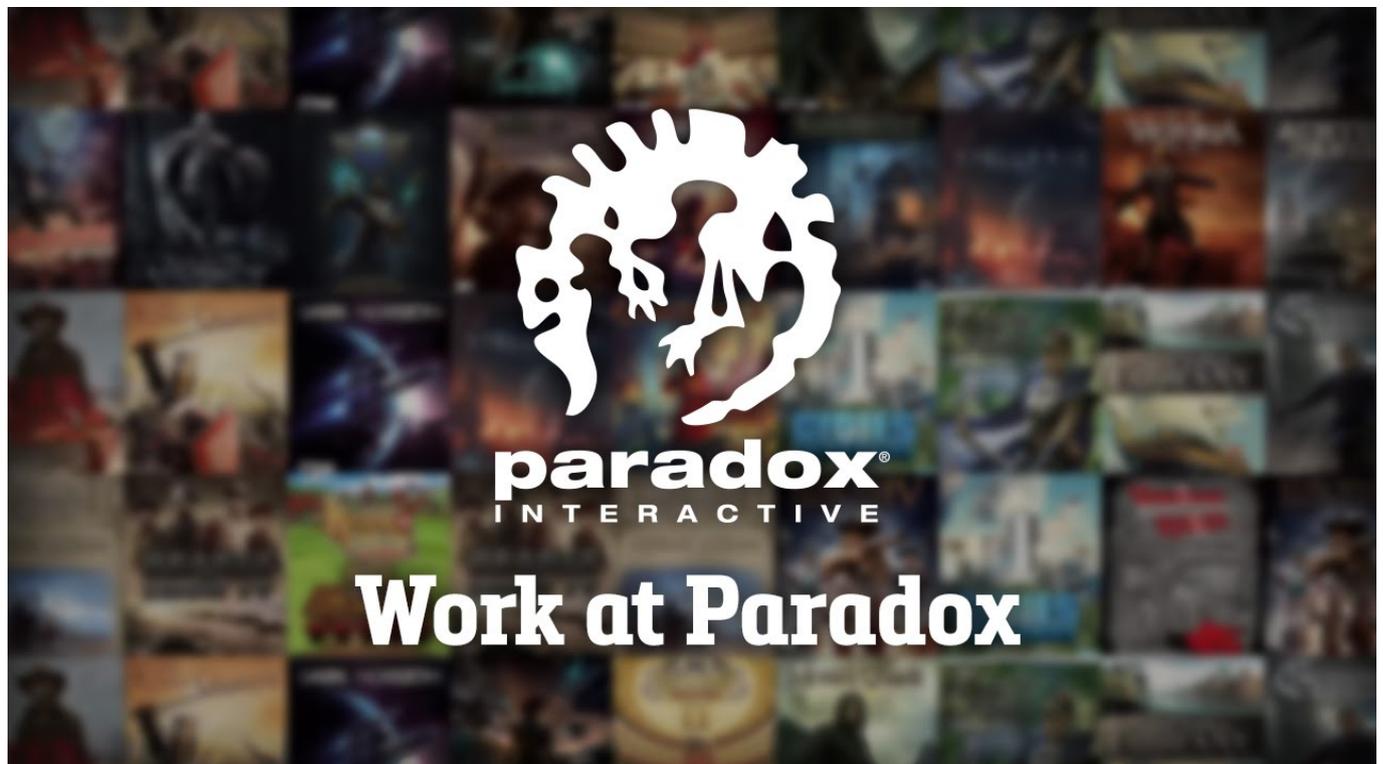
[Jon Shafer ha lasciato Paradox Interactive](#)

Jon Shafer, lead designer di *Civilization V*, ha lasciato **Paradox Interactive**. In base a una dichiarazione rilasciata dalla società, per via di alcune differenze creative.

Shafer è stato assunto dalla società a maggio per lavorare a un progetto non annunciato. Prima di unirsi al team di **Paradox**, **Shafer** aveva lavorato al fianco di **Firaxis Games**, lo studio di alcuni tra i migliori giochi di strategia come *XCOM* e della serie *Civilization*. In seguito è passato a **Stardock** che ha prodotto titoli come *Sins of a Solar Empire* e la serie *Civilization Galactic*.

Nel 2013, lo studio **Confer Games** di **Shafer** ha raccolto oltre 100.000 \$ su Kickstarter per il titolo *At the Gates*. Un gioco dove ci trovi in un impero barbarico cercando di costruire durante la caduta dell'impero romano. Ma il titolo deve essere ancora rilasciato. Per adesso, non si sa nulla su dove **Shafer** possa finire in futuro.

Paradox Interactive, ha sviluppato e pubblicato fantastici titoli strategici come *Europa Universalis IV*, *Cities: Skyline*, *Crusader Kings II*, e *Mount & Blade: Warband*. Dato che lo studio produce grandi giochi strategici unirsi a **Shafer** sembrava essere una buona idea.



Annunciato Valkyria Chronicles 4 per Playstation 4, Xbox One e Switch

Sega oggi ha annunciato che l'uscita di *Valkyria Chronicles 4* è prevista per la primavera 2018 per **Playstation 4, Xbox One e Nintendo Switch**.

Valkyria Chronicles 4 è ambientato nella stessa timeline dei precedenti giochi e prende luogo nel 1935, in uno scenario simile alla Seconda Guerra Mondiale che vede da un lato la **Federazione Atlantica** e dall'altro l'**Alleanza Autocratica Imperiale dell'Est**.

«Sebbene la Federazione combatte valorosamente contro l'impero, l'implacabile armata imperiale minaccia di distruggerli», legge un rigo della conferenza stampa Sega. «A pochi passi della vittoria, la Federazione dà il via all'operazione Northern Cross: un ultimo disperato tentativo per conquistare la capitale e mettere fine alla guerra. Il comandante Claude Wallace con i suoi fedeli amici d'infanzia all'interno della Squad E sono inviati a combattere per il successo della disperata operazione, ma dovranno affrontare un freddo clima ostile, orde di soldati imperiali, una terrificante Valkyria... e fare una scoperta che scuoterà la realtà fino alle fondamenta».

Valkyria Chronicles 4 è ancora un **RPG tattico** le cui artwork, spiega **Sega**, saranno "in uno stile vibrante ed evocativo, come una tela in acquarelli che prende vita".

Il sistema di combattimento in *Valkyria Chronicles 4* mischia elementi di **strategico a turni, RPG e third person shooter**. Le novità in *Valkyria Chronicles 4* vedono una nuova classe, il **granatiere**, insieme a più opzioni di supporto per le corazzate.

Il compositore della saga, **Hitoshi Sakimoto**, tornerà per comporre la colonna sonora per *Valkyria Chronicles 4*. Un [sito teaser](#) per il gioco è stato aperto ma non c'è molto al suo interno. Per adesso potete solo guardare il trailer nel sito o qui sotto.

La serie di *Valkyria Chronicles* è cominciata nel 2008 con *Valkyria Chronicles* su **Playstation 3**, seguito da un sequel su **PSP** nel 2010. Il sequel *Valkyria Chronicles 3* è stato pubblicato solo in Giappone per **PSP**; non esiste un rilascio ufficiale di una versione in inglese ma i fan hanno tradotto il gioco per [conto loro](#).

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.

[GAME subisce il forte impatto della crisi finanziaria nel settore videoludico](#)

Non sono sempre state rose e fiori per il noto rivenditore di videogiochi britannico **GAME**, e sembra che per di più, quest'anno, sia andata anche peggio del solito.

L'ultimo rapporto finanziario rivela infatti uno **scivolone del 2,4%** nel valore lordo delle transazioni, anche a causa delle vendite di "hardware a basso margine", come le console, e gli utili su base annua, si sono addirittura dimezzati da circa **28,7 milioni di sterline a 14 milioni**.

«Anche se il mercato è stato molto volubile nell'ultimo anno, abbiamo compiuto solidi progressi nelle nostre strategie di vendita, continuando a offrire la migliore soluzione per il commercio al dettaglio nel Regno Unito» così parla, **Martyn Gibbs**, amministratore delegato di **GAME**. «Dopo due anni di declino, la vendita nel reparto hardware delle console nel Regno Unito è tornato a crescere nella seconda metà del nostro anno finanziario, proprio in seguito al lancio di **Nintendo Switch**. Questa crescita si è protratta anche nel nuovo anno finanziario in entrambi i nostri territori chiave. Pur restando consapevoli dei problemi strutturali che permangono nei nostri settori principali, prevediamo che le recenti evoluzioni positive di mercato degli ultimi tempi, continueranno nel periodo di picco natalizio, trainate soprattutto dalla forte crescita di tutti gli elementi della categoria **PS4**, dalla continua domanda dei clienti per **Nintendo Switch**, dal lancio di **Microsoft Xbox One X** e ovviamente dalla continua richiesta di software correlato».

[Vive Tracker di HTC aggiunge al VR sensazioni più realistiche](#)

La realtà virtuale ha fatto passi da gigante ultimamente, soprattutto sul piano grafico e audio. L'arrivo di **Oculus Go** e di **Vive Tracker** migliorerà ulteriormente l'esperienza di gioco eliminando i fili che connettono i visori al pc, ma il realismo creato dalla realtà simulata viene intaccato a causa del bisogno di tenere in mano un controller per giocare. **Vive Tracker**, disponibile dal 17 Novembre

2017 per il pre-order, migliora l'esperienza di gioco rendendo la realtà virtuale molto più reale, rimpiazzando gli accessori di plastica con altri che possono simulare il peso e la sensazione di tenere in mano equipaggiamenti sportivi o di guerra. Con l'**Hyper Blaster** ci si avvicina di più alla sensazione di tenere in mano una vera arma, essendo questa una pistola che mira a replicarne l'aspetto e le caratteristiche fisiche, che ricorda in qualche modo la vecchia **NES Zapper** anche grazie al rumore che provoca il suo grilletto e al suo vistoso colore grigio e arancione. Il segnale che viene inviato durante l'utilizzo della pistola sembra non presentare alcun tipo di lag.

Per rendere il tutto più retrò, era possibile provare la pistola insieme al gioco **Duck Season**, una versione aggiornata del vecchio gioco **Nintendo: Duck Hunt**. Il gioco richiede ancora l'utilizzo di un controller della Vive nella mano non utilizzata, esigendo di tenere il controller con due mani come se si stesse utilizzando davvero una pistola. Sfortunatamente, il titolo ha presentato problemi di sincronia con la pistola, causando ovvi problemi al gameplay. In ogni caso, l'esperienza generale sembra essere abbastanza buona e realistica. Oltre al gioco sparattutto, era possibile provare *Virtual Sports*, utilizzando una racchetta da tennis o da ping pong. Nonostante possano sembrare di plastica, i controller a forma di racchette presentano un peso abbastanza verosimile, creando delle difficoltà nella distinzione tra una racchetta vera o falsa.

Durante il gameplay, i giocatori si trovano coinvolti totalmente nel gioco tanto da sentirsi parte di una vera partita. Se per caso un giocatore "dimenticasse" di trovarsi all'interno di un gioco e provasse a posare il proprio equipaggiamento su una superficie virtuale (dove nella realtà non c'è niente), l'equipaggiamento sarebbe comunque abbastanza resistente da sopravvivere alla caduta. In ogni caso, HTC vuole aiutare l'identificazione del corpo umano all'interno della realtà virtuale utilizzando degli accessori che si mettono sulle braccia e sulle gambe così da poter simulare meglio i movimenti. Ogni set di **TrackStrap** verrà venduto con il gioco **Redfoot Bluefoot Dancing**. Per un'esperienza full-immersion su alcuni giochi come **Island 359** bisogna aspettare Dicembre, mentre per altri giochi come **Climbey**, **Holodance** e **High Fidelity** esiste già la compatibilità con questi accessori.

Il problema più grande per il Vive Tracker è la bassissima quantità di giochi compatibili al momento. Un mese dopo il lancio del dispositivo verranno aggiunti sei giochi compatibili con le armi da fuoco e altri sei giochi compatibili con le racchette. In ogni caso, HTC sta cercando di pubblicare altri cinque giochi prima della fine di Dicembre e altri 10 agli inizi del prossimo anno. I controller di base arriveranno a Dicembre e costeranno circa 100\$, mentre i due pacchetti costeranno 150\$ l'uno. I set di TrackStrap costeranno 25\$ con il gioco di danza compreso, ma non includeranno gli altri controller.

[Super Mario Odyssey: Cappy può uccidere Mario](#)

Cappy può sbarazzarsi di **Mario**. Avete capito bene, in *Super Mario Odyssey*, uscito poco meno di

un mese fa, è presente un **glitch** che permette al cappello di Mario di sbarazzarsi definitivamente del suo proprietario.

Questo glitch si può mettere in atto solo in modalità **co-op**, basterà visitare un regno che abbia una **Pianta Piranha**, lanciarle il cappello e poi schiacciarla; la Pianta Piranha e Mario scompariranno, lasciando Cappy libero di vagare senza Mario al suo fianco. Per far comparire l'ex idraulico basterà teletrasportarsi in un'altra area.

I found a glitch in [#SuperMarioOdyssey](#)'s 2 Player-mode that lets Cappy kill Mario when capturing a Piranha Plant. [#NintendoSwitch pic.twitter.com/SzM3bMjZEN](#)

— DefinitivNichtSascha (@NichtSascha) [November 13, 2017](#)

[Microtransazioni di Star Wars Battlefront II bloccate da EA](#)

Sono state bloccate le **microtransazioni** per *Star Wars: Battlefront II*, come constatato da alcuni utenti e confermato da **EA**. Tutto ciò accade dopo molti giorni di indignazione da parte dei fan, i quali sostenevano che **EA** e **DICE** avessero implementato un sistema **multiplayer** che avrebbe agevolato chi usufruiva delle **microtransazioni**.

«Vi sentiamo forte e chiaro, quindi bloccheremo tutti gli acquisti in-game», così dichiara il general manager della **DICE Oskar Gabrielson**, «Ora impiegheremo più tempo per ascoltare, aggiustare, bilanciare e mettere a punto ogni cosa. Questo significa che l'opzione per comprare cristalli nel gioco è ora offline, e tutti i progressi saranno fatti attraverso il gameplay. La possibilità di comprarli verrà implementata solo quando avremo fatto dei cambiamenti al gioco. Condivideremo ulteriori dettagli in corso d'opera.»

Quindi le **microtransazioni** torneranno, ma in forma più gradevole ai fan.

Gabrielson ha aggiunto: «Il nostro obiettivo è quelli di creare il miglior gioco possibile per tutti voi - fan devoti e giocatori - ma ci avviciniamo alla data di lancio globale ed è chiaro che molti di voi ritengono ci siano ancora problemi nel progetto. Abbiamo sentito voci riguardo svantaggi arrecati ai giocatori, e abbiamo temuto che questo potesse oscurare tutto quel che di buono è presente del gioco. Non è mai stata nostra intenzione. Ci dispiace non averlo fatto bene.»

Ottime vendite per Xbox One X in Nord America

Aaron Greenberg, marketing manager di **Xbox**, afferma sul suo profilo Twitter che la console ha registrato grandi risultati iniziali con buoni numeri in Europa e vendite in Nord America ancora più alte in termini numerici, attestando “una prima settimana incredibile”.

Lo stesso boss di **Xbox**, Phil Spencer, ha affermato che c'è stata una fantastica risposta da parte dei giocatori, fino ad adesso

Quel che si auspica dalle parti di Redmond è che **Microsoft**, con Xbox One X, abbia trovato una formula vincente.

Huge thanks to everyone for their support of [@Xbox](#) One X. Great initial results not just in UK, but seeing similar results across Europe. NA [#s](#) much bigger, amazing first week!
<https://t.co/UOStTyLqhY>

— Aaron Greenberg (@aarongreenberg) [13 novembre 2017](#)

It's been great to see the amazing response from gamers for the X. Thanks to everyone.

— Phil Spencer (@XboxP3) [13 novembre 2017](#)