

[Code Vein è ufficiale: prime informazioni sul gioco](#)

Oggi, 20 Aprile, **Bandai Namco** ha annunciato [Code Vein](#). Due giorni fa abbiamo ricevuto delle [anticipazioni](#) dal magazine giapponese **Famitsu**. Ieri invece abbiamo avuto **l'annuncio ufficiale**, il titolo e la trama sono stati confermati.

Il gioco sarà ambientato in un futuro non troppo lontano in cui il mondo è stato portato al collasso da un misterioso disastro. All'interno delle città, ormai, abbandonate a causa delle **Spine del Giudizio**, si sviluppa una società di **Redidivi** chiamati **Vein**, che sono sopravvissuti grazie alla stipulazione di un patto oscuro, ottenendo poteri sovranaturali in cambio di ricordi e della sete di sangue: non nutrirsi di sangue si traduce nel rischio di diventare uno dei "**Perduti**", fantasmi diabolici che hanno perso anche quel poco di umanità che gli rimaneva.



Il protagonista sarà un **Vampiro** ed è stata svelata l'identità del compagno di squadra che ci accompagnerà durante la nostra avventura: sarà un umano, uno dei superstiti. Con lui dovremo **esplorare il mondo** in cerca di una soluzione che possa far tornare tutto alla normalità e un modo per recuperare tutti i ricordi persi.

Come già detto, il protagonista dovrà nutrirsi di sangue per sopravvivere e per fare ciò tutti i **Redidivi** avranno a disposizione un congegno che permette di succhiare il sangue. Oltre che a

nutrire, il sangue serve anche per aumentare la potenza e le abilità, chiamate in questo caso **“Doni”**.



Per combattere e sconfiggere i nemici si avranno a disposizione molte **armi** e delle **abilità** che, con la **trasformazione del personaggio**, potranno sferrare potenti e letali attacchi.



Code Vein sarà disponibile nel **2018**, ma ancora **non sono state specificate** le console su cui girerà. Non ci resta che aspettare nuovi dettagli, che con molta probabilità saranno dati durante l'E3.

Mario Kart 8 Deluxe Edition: trapelati i primi voti

Mario Kart 8 Deluxe Edition sarà disponibile per **Nintendo Switch** dal 28 Aprile, ma da qualche ora sono disponibili online i primi voti provenienti da alcune delle maggiori testate videoludiche mondiali. I voti della critica sono altissimi, ecco i principali:

God is a Geek - 10 / 10

Guardian - 10 / 10

US Gamer - 10 / 10

Nintendo Life - 10 / 10

Destructoid - 9.5 / 10

GameRant - 9 / 10

IGN - 9.3 / 10

DualShockers - 8 / 10

GameSpot - 9/10

GamesRadar - 5/5

Game Informer - 9.25 / 10

GamesBeat - 90/100

Nintendo World Report - 85/100

Vita Nintendo - 10/10

Destructoid - 9.5 / 10

Gamereactor UK - 10/10

USGamer - 5/5

Fra le due versioni, pare che quella per **Nintendo Switch** sia generalmente reputata migliore di

quella per **Wii U**.

[Presentati i personaggi di Dragon Quest Heroes II](#)

Il trailer "Incontra gli eroi" presenta i 15 nuovi personaggi giocabili che appariranno nel nuovo rpg action **Dragon quest heroes II**.

L'ultimo capitolo di questa serie di video presenta il mercante di **Dragon Quest IV**, **Baldo Baldini**, e la sua serie di armi bizzarre che saranno molto utili per sconfiggere le orde di nemici. Il video segna inoltre il ritorno dei due eroi più apprezzati di **Dragon quest IV**, **Alena**, l'esperta di arti marziali, e **Kiryl**, il suo compagno di avventure.

Ecco gli altri 13 personaggi:

Lasaar e Theresa sono dei cadetti dell'accademia militare e **Koro**, il loro slimaiutante guaritore.

Desdemona è una guerriera con un'ascia gigante inviata dal Gran Sovrano, e **Kisar** è l'irascibile principe di Dunisia.

Maribel e Rolf sono i giovani eroi di **Dragon Quest VII**. Sono stati misteriosamente trasportati nel mondo di **Dragon Quest Heroes II** e devono combattere per dimostrare il loro valore.

Terry e Carver presenti anche in **Dragon Quest VI**, si uniscono ai ranghi nemici e scatenano i loro devastanti poteri sui nostri eroi, che si chiedono, confusi, da che parte stiano.

Myra e Maya sono due sorelle di **Dragon Quest IV**: sembreranno identiche ma non potrebbero essere più diverse di così. Con gusti completamente diversi in quanto ad armi, magie e moda, le due sorelle incontrano gli eroi e mostrano le loro potenti abilità in battaglia.

Jessica e Angelo due potenti eroi di **Dragon Quest VIII**.

[Prey: data di uscita e demo](#)

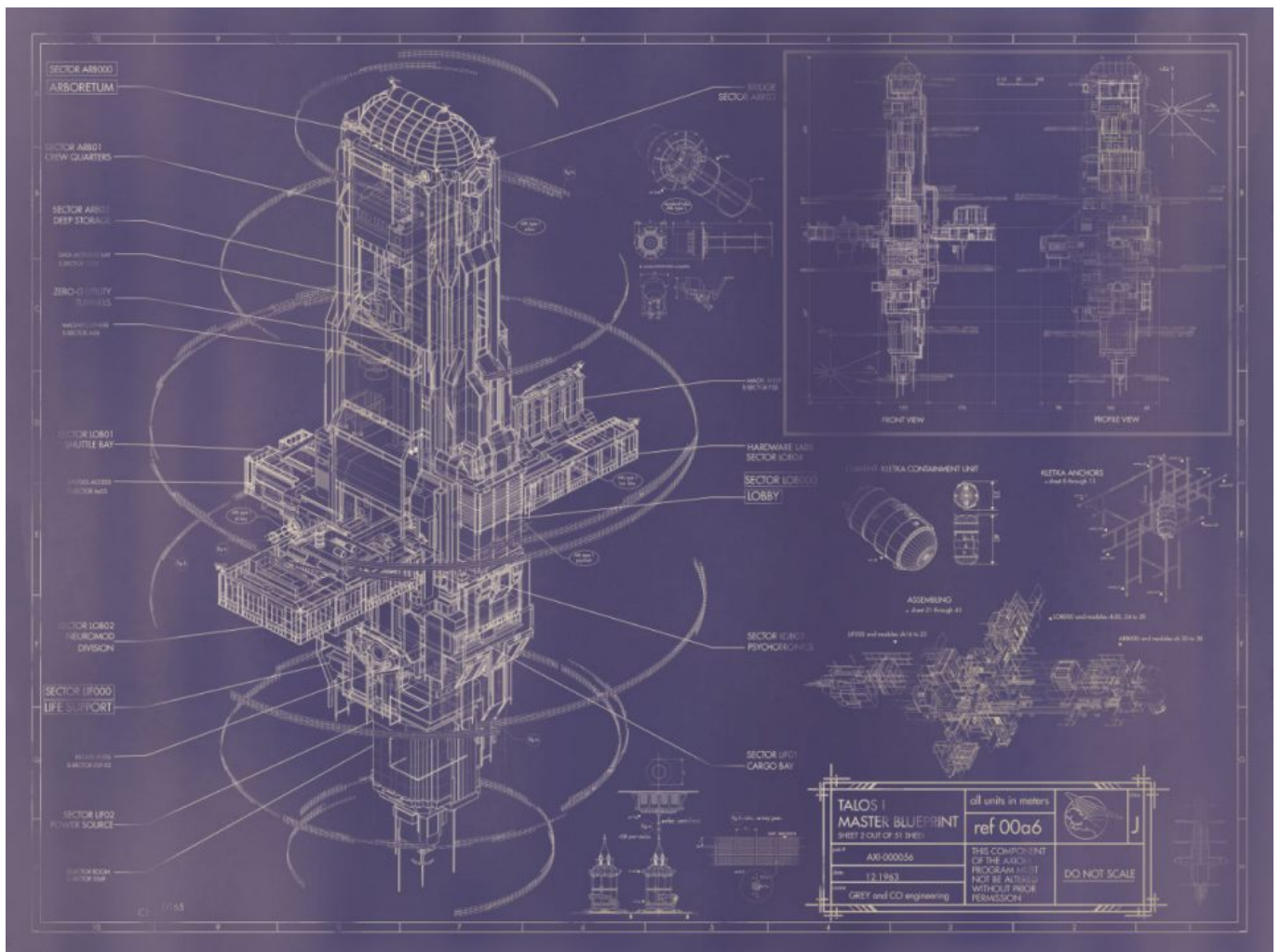
Quasi tutto pronto per l'imminente rilascio di **Prey**, l'ultima avventura fantascientifica fps creata da **Arkane Studios**, che ricordiamo per giochi del calibro di **Dishonored** (Game of the year 2012) e il

più recente **Dishonored 2**.

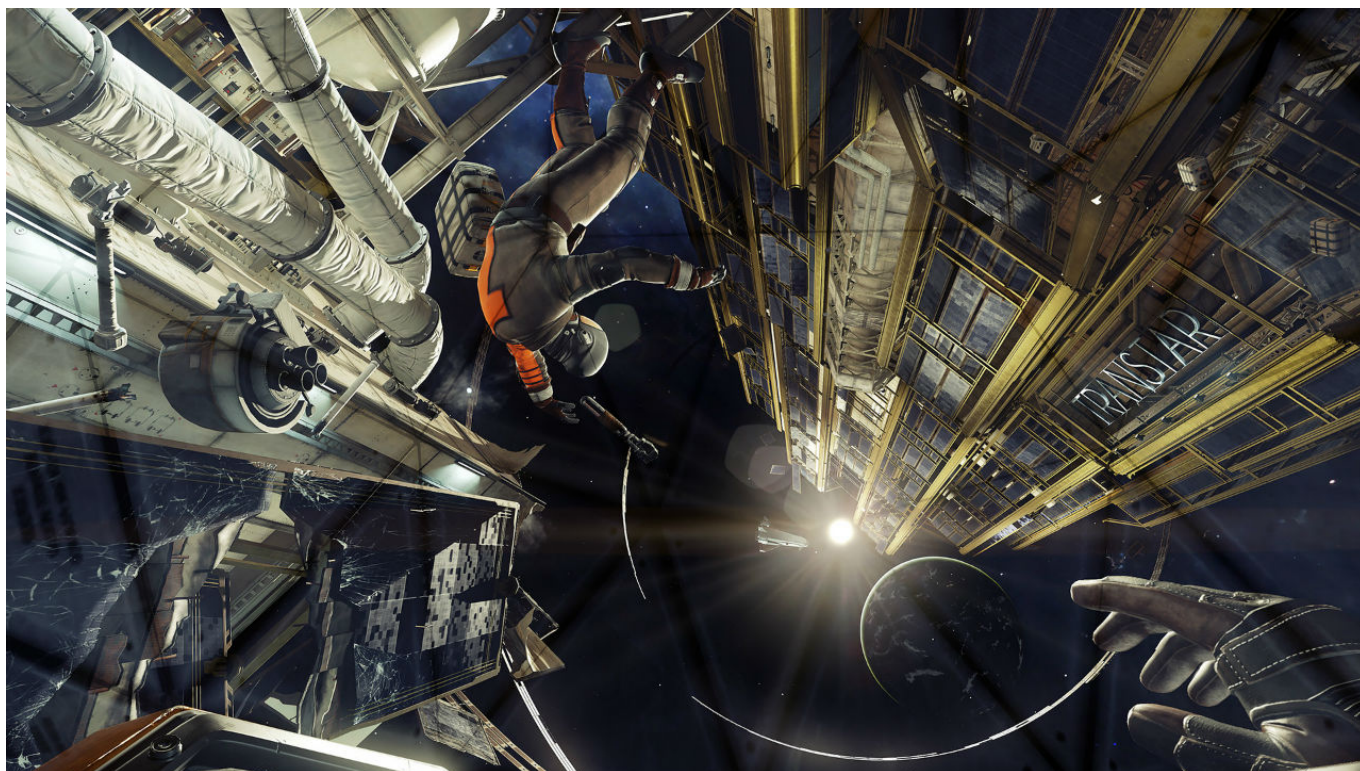
L'attesa per **Prey**, terminerà il 5 Maggio 2017, e sarà disponibile per le piattaforme: **Xbox One, Ps4 e PC**.

Il video rilasciato ci consente una breve visita su **Talos I**:

Bethesda conferma inoltre che il giorno 27 Aprile, verrà rilasciata la Demo di **Prey**, per le console **Ps4 e Xbox One**, che ci darà la possibilità di poter vivere la prima ora di gioco (*the beginning hour*) nei panni di **Morgan Yu**, che al suo risveglio, mentre si trova all'interno di una enorme stazione spaziale, la cosiddetta **Talos I**, scoprirà che una razza aliena, i **Typhon**, sfuggiti al controllo degli scienziati, stanno annientando l'intero equipaggio cercando di prendere il possesso dell'intera stazione. I giocatori si troveranno quindi, oltre che a contrastare la minaccia, anche a dover darsi delle risposte alle tante domande. Perché **Morgan Yu** si trova su quella stazione? Cosa sta accadendo? Cos'è la **Talos I** veramente? Quali segreti nasconde la stazione? Tante domande a cui dar risposta nel corso del gioco.



“**Prey** è un open space station”, afferma il capo progettista **Ricardo Bare**, “non avremo limiti di esplorazione “. “Il giocatore può sentirsi completamente libero di visitare la stazione navale nella sua interezza, apprezzandone i dettagli e le ricchezze”. **Talos I** vive quasi di vita propria: si potrà infatti tornare nelle zone già esplorate e vederne i possibili cambiamenti causati dalle nostre decisioni prese nel corso del gioco. Caratteristica innovativa, sarà la possibilità di esplorare la stazione spaziale anche dall'esterno, orbitandovi attorno a **Gravità 0**.



Nell' infografica in basso, il team ci mostra la maestosità con la quale è stata pensata, progettata e infine realizzata, la stazione spaziale **Talos I**. Mostrando le dimensioni del protagonista (in basso a destra), rispetto a diversi altri elementi.



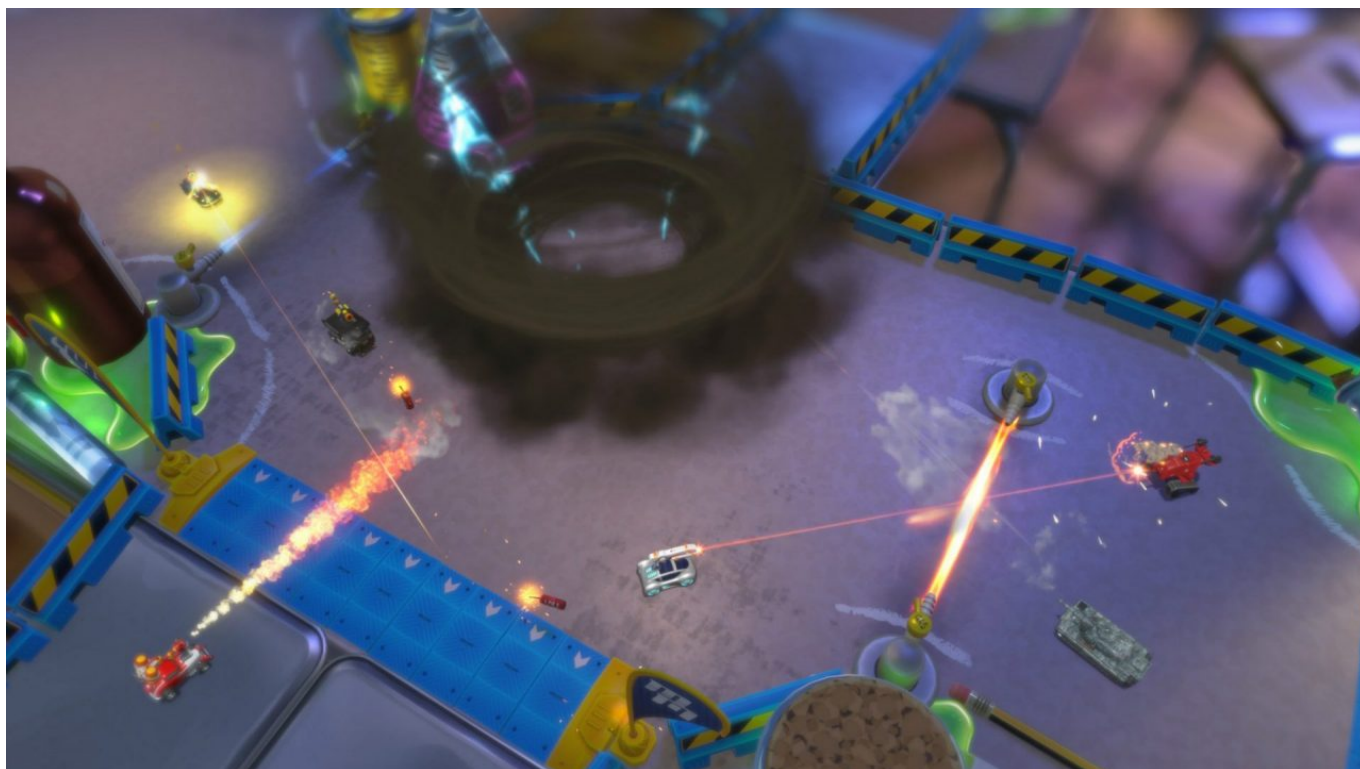
[Micro Machines World Series: scaldate i motori](#)

Il 19 Aprile è apparso il primo trailer di **Micro Machines World Series**, pubblicato da **Codemasters & Koch Media**.

Chris Gray, Executive Producer del gioco, ha dichiarato: “*Micro Machines World Series* è una ventata di aria fresca per il franchise e sarà uno spasso sia per i fan di lunga data che per i nuovi

giocatori. Questo titolo è un punto fermo per i fan e siamo molto felici di portarlo su **PS4, Xbox One e PC**. Oltre al ritorno delle modalità classiche Race e Elimination, siamo molto emozionati della nuova Battle Arena. Con **12 giocatori nello stesso match**, che si danno battaglia con una varietà di veicoli e folli armi, c'è davvero da divertirsi. I giocatori lo ameranno.”

I giocatori potranno confrontarsi con una modalità di racing tutta nuova e *Micro Machines World Series* offrirà anche una componente multiplayer che permetterà di entrare in competizione **online con 12 giocatori** e in **locale con 4 giocatori**.



Per le partite **6v6** avremo diverse modalità come: **CATTURA LA BANDIERA, TERRITORY e DEATHMATCH A SQUADRE**. Tutto ciò sarà ambientato sullo sfondo interattivo di 15 location, incluse **The Laser Lab, Buzzsaw Battle e HUNGRY HUNGRY HIPPOS**.

I giocatori potranno sfoggiare 12 nuovi veicoli inclusi **SPY CAR, HOVERCRAFT, MONSTER TRUCK o G I JOE H.I.S.S TANK**, ognuno con le proprie armi ed i propri punti di forza. Inoltre potranno scatenarsi cercando di schiacciare, colpire e distruggere gli avversari con numerose armi come il **Dynamite Launcher, la Tidal Wave, la Cobra Turret e il NERF Blaster**. Ogni veicolo ha il suo livello di personalizzazione con nuove skin per cambiare completamente il look originale.



Gli sviluppatori di *Micro Machines World Series* sono fiduciosi che il titolo farà sorridere i giocatori di tutte le età e farà crescere una sana competizione tra di loro.

Il titolo sarà disponibile dal **23 Giugno** per **PlayStation 4, Xbox One e PC** sulla piattaforma **Steam**. Per maggiori informazioni vi invitiamo a seguire la pagina [Facebook](#) del team di Micro Machines e il loro sito [web](#).

[Da oggi StarCraft disponibile a costo zero](#)

La **Blizzard** ha rilasciato la patch 1.18 per **StarCraft** decidendo anche di rendere il gioco completamente gratuito, insieme all'espansione **Brood War**. Il bundle sarà scaricabile esclusivamente tramite il software **BattleNet** (il launcher per i tutti giochi **Blizzard**). Sul [sito ufficiale](#) si potrà trovare il link per il download sia per PC che per sistemi Apple.

Il gioco con la **patch 1.18** ha eliminato alcuni bug e migliorato alcuni aspetti - fra cui il multiplayer online - includendo anche un sistema anticheat, oltre che la compatibilità con gli ultimi sistemi operativi.

Rivelati i primi titoli 4K nativi per Xbox Project Scorpio

Pur non avendo ancora una data di uscita della console di casa Microsoft, dal web arrivano dettagli interessanti.

Windows Central ha infatti annunciato in un [articolo](#) di aver a disposizione una lista di giochi **4K** con i quali Microsoft intenderà dare un saggio dell'enorme potenzialità della console al momento nota come **Project Scorpio**, titoli che sfrutterebbero a pieno i suoi **6 TF** (*teraflops*) e il **True-4K** nativo

L'elenco prevede 3 titoli *first-party*, quali **Forza 7**, **Crackdown 3** e **State of Decay 2**, ma anche titoli di grande impatto prodotti da terze parti del calibro di **Call of Duty**, **Battlefield 2**, **Fifa 18**, **NFL 2018**, **Red Dead Redemption 2** e **Star Wars Battlefront 2**.

Di **Project Scorpio** non si sa più di quanto **mostrato da Digital Foundry** (di cui a abbiamo parlato nel nostro [deep dive](#)), che ha recentemente speso parole positive riguardo lo stupefacente design della console. Riguardo il rilascio, questo avverrà certamente entro l'anno, dopo la presentazione all'E3 di Los Angeles. Ciò che è certo, inoltre, è che **Phil Spencer** ha assicurato che i 3 giochi Microsoft dovranno essere necessariamente lanciati insieme alla console e che non farlo costituirebbe per lui un grave errore.

Rilasciata la remastered di Full Throttle

Continua la tendenza a rimasterizzare vecchie avventure grafiche, grandi classici che hanno attratto numerosi appassionati e che da oggi sono disponibili anche su console: dopo aver messo sul mercato le remastered di **Day of the Tentacle** e **Grim Fandango**, la **Double Fine Productions** ha finalmente rilasciato **Full Throttle Remastered**, avventura grafica scritta da Tim Schafer sotto il marchio **LucasArts** nel 1995. Il gioco racconta la storia di Ben, che di cognome farebbe "Throttle", ma nel videogame viene esplicitato solo il nome per decisione dello sviluppatore, che volle scongiurare il rischio di una causa da parte del produttore della serie animata **Biker Mice from Mars**, nella quale era presente un personaggio di nome Throttle, appunto. La citazione rimase solo nel titolo ma, nel contenuto, rimase inalterata la storia, che racconta di Ben, leader della banda di biker chiamata **Polecat**, e delle sue vicissitudini per le larghe strade degli Stati Uniti.

Full Throttle Remastered sarà disponibile su **PlayStation 4** e **PlayStation Vita** con una grafica del tutto rinnovata e un sonoro già di alto livello completamente rimasterizzato, elemento non da poco, visto che il gioco di Tim Schafer fu uno dei primi a godere di un doppiaggio di alta qualità (fra i doppiatori è presente **Mark Hamill**, il Luke Skywalker di **Star Wars**) e di musiche della band **The Gone Jackals** (fra l'altro bikers anche questi, oltre che musicisti).

Una piccola perla da recuperare per tutti gli amanti delle avventure grafiche.

Svelato il misterioso titolo dietro #PrepareToDine

Qualche giorno fa abbiamo parlato di un misterioso trailer caricato sul canale dei **Bandai Namco**. Con un paio di giorni di anticipo, il magazine giapponese **Famitsu** ha svelato il titolo dietro al misterioso gioco. Smentite le ipotesi più gettonate: non si tratta infatti di **Dark Souls**, né di un gioco ispirato a **Tokyo Ghoul**.

Il titolo oggetto del teaser è invece **Code Vein**, a cui sta già lavorando (si parla di uno stato di completamento del 35%) il team che ha curato la serie **God Eater**.

Secondo quanto riportato da **Famitsu**, **Code Vein** sarà un **RPG Action** con motore Unreal Engine 4 e ambientato in un futuro in cui l'umanità sta svanendo. Protagonista sarà un vampiro della razza dei **Revenant** dotato di abilità sovranaturali. Questi sarà accompagnato da un altro personaggio, non è dato sapere se giocabile o meno.



Gli antagonisti da fronteggiare saranno i **"Lost"**, dei **Revenant** che hanno subito una trasformazione per non essere riusciti a nutrirsi sufficientemente di sangue.

Il titolo uscirà nel **2018** e utilizzerà l'**Unreal Engine 4**, motore grafico [sul quale si sta lavorando per sviluppi grafici improntati al fotorealismo](#).

Per ulteriori dettagli sul titolo bisognerà attendere il prossimo 20 aprile, giorno in cui **Bandai Namco** svelerà tutte le notizie sul gioco.

Rilasciata una mod di Rick & Morty per GTA V

La notizia piacerà a tutti i fan della nota serie animata **Rick & Morty**: il modder **Jedidiah515** ha creato [una mod per GTA V](#) che porta il folle scienziato e suo nipote per le strade di **Los Santos**. La mod ricrea non solo fisicamente i due noti personaggi, ma comprende anche varie frasi ricorrenti tratte dalla serie animata, nonché la navicella spaziale creata da Rick Sanchez (scaricabile in una [mod a parte](#))

Sul canale YouTube **Modded Games** è stato rilasciato un video che mostra il gameplay della mod: