

[Prey: la storia dietro al gioco di Arkane](#)

Vi siete mai chiesti come sia nata la trama di *Prey*? Noi no, ma il direttore creativo *Raphael Colantonio* ci tiene a raccontare: **“Ero in aereo, su un lungo volo di ritorno da una vacanza. Fu lì che scrissi la trama principale di *Prey*”.**

Dopo essere ritornato nel suo ufficio, inizia a lavorare con il supporto di **Arkane Studios** allo sviluppo e all'adattamento del suo progetto creando le basi per la tecnologia aliena, per lo stile della stazione spaziale, per i personaggi e per i dialoghi. Durante lo sviluppo si sono uniti diversi partner, che hanno permesso lo sviluppo del thriller fantascientifico.

“Ci volle più o meno un anno prima di sviluppare l'intero arco narrativo degli anni 60 e i diversi aspetti della trama che fanno da sfondo al gioco”, dice Colantonio.

“Passò diverso tempo prima che iniziassimo a creare i veri e propri dialoghi.” aggiunge *Ricardo Bare*, lead designer di Arkane: **“All'inizio ci concentrammo sulla struttura, sugli obiettivi e sulla trama con i progettisti dei livelli e con i grafici. Quindi lavorammo a ciò che avevamo creato per espanderlo e perfezionarlo”.**

Durante lo sviluppo, **Arkane** ha coinvolto diversi talenti. Fra questi la leggenda dell'industria videoludica *Chris Avellone* che si è unito alla squadra creativa, avverando il sogno di *Ricardo Bare*, un grandissimo fan dei suoi capolavori videoludici. *Bare* inoltre aggiunge:

“Prima che iniziassi a lavorare nel campo, uno dei miei giochi preferiti era Planescape: Torment e c'erano diversi altri giochi con personaggi davvero fantastici che mi piacevano. A un certo punto realizzai che erano tutti ideati dalla stessa persona.” *Bare* lo incontrò per la prima volta al PAX East nel 2013. **“Fu un momento indimenticabile per un fan come me”.** *Avellone* dal canto suo ci racconta che colse l'opportunità di lavorare con *Arkane*: **“Scrissi due righe a Raf chiedendogli se fosse interessato a lavorare insieme a un progetto.”** dichiara, **“Fu una breve conversazione, a cui seguì una visita allo studio e diverse discussioni sui punti fondamentali del gioco e sull'approccio allo sviluppo”.**

Avellone iniziò senza perdere tempo a lavorare. Non solo offrendo opinioni e consigli, ma anche sviluppando diversi personaggi e missioni secondarie, creando personaggi con storie intriganti. *il Dr. Igwe* e i suoi compagni non sono dei normali personaggi “secondari”, perché questi personaggi giocano un ruolo fondamentale per permettere al giocatore di scoprire chi è. *Avellone* dice la sua opinione su questi personaggi:

“Arricchiscono anche il vasto universo di *Prey* e aiutano a comprendere l'impatto di Talos I e della TranStar sul mondo da un punto di vista scientifico, sociale e militare. Ogni PNG ha anche la sua opinione su Morgan Yu, che il giocatore impara a scoprire”.

Inoltre *Bare* aggiunge:

“Quando incontrerete personaggi come *Mikhaila* e *Igwe*, scoprirete che sanno cose di voi, Conoscono il passato di Morgan. Nelle conversazioni che avrete con loro, parleranno di queste cose e sveleranno poco a poco i tasselli del vostro passato. È un modo divertente e interessante per scoprire chi siete veramente”.

Avellone si è dimostrato un'ottima scelta per **Arkane** soprattutto grazie al suo metodo di lavoro che rispecchia da vicino la filosofia di quest'ultima. Citando il film **Aliens** come ispirazione per il suo metodo di scrittura dice:

“Aliens è un film d'azione e di suspense, non allenta mai la tensione, ma ciò che non sempre il pubblico comprende è che grazie alla trama e ai personaggi, Aliens è uno dei film più divertenti di sempre. La comicità si inserisce alla perfezione nel film, per le reazioni

dei personaggi e per l'empatia delle loro risposte. Ciò si applica in modo particolare a **Bill Paxton**, ma essenzialmente a tutti i personaggi. I momenti umoristici sono genuini, anche nel contesto di un film horror, e hanno il tempismo giusto nello svolgimento narrativo". Secondo *Chris*, *Prey* è molto simile ad **Aliens** sotto questo aspetto. Anche se ha un'atmosfera thriller, *Prey* necessita anche di momenti per allentare la tensione, in modo da non appiattire l'esperienza di gioco. **"Credo che sia giusto inserire dei momenti di comicità, a patto che non guastino l'atmosfera di suspense. Credo che Prey sia ben bilanciato da questo punto di vista"**.



[Rainway promette i giochi per PC su Switch](#)

Se ne parlava già a marzo, quando gli sviluppatori di *Rainway* avevano dichiarato di essere riusciti, grazie ad "alcune delle più recenti tecniche software", a trasmettere giochi dal proprio pc a un qualsiasi altro dispositivo in **super high quality** e in totale assenza di **lag**.

La novità starebbe nel fatto che **Rainway** sarà disponibile su ogni device provvisto di un web browser, inclusi tablet, smartphone ma anche Mac e sistemi Linux, semplicemente accedendo al sito **play.rainway.io** e attraverso il quale basterà utilizzare pochissime risorse di sistema per giocare i nostri giochi ovunque.

Giusto ieri è stato annunciato dagli sviluppatori su *Reddit* che è in arrivo l'app di **Rainway** anche nell'*eShop* di Nintendo Switch; nel caso in cui la dichiarazione dovesse rivelarsi veritiera **Rainway** sarebbe di fatto anche la prima app in assoluto ad approdare sullo store Nintendo.

Nel frattempo è possibile effettuare una pre-registrazione per assicurarsi un posto in prima fila alla Beta, che è prevista per il prossimo *5 maggio*.



Rainway

Rainway Registration

Username

You will not be able to change your username, make it count.

Email address

You will be able to change your email in the future.

Password

Repeat password

I have read and agreed to the Terms and Services

Sign up

[Two Worlds II, dopo 6 anni, torna a far parlare di sé.](#)

Proprio così, dopo più di 6 anni la **TopWare** rispolvera la versione PC di **Two Worlds II**, infatti i possessori del gioco, potranno godere presto di una espansione principale nuova di zecca, che avrà il nome di **"Call of the Tenebrae"**. In effetti questa era stata annunciata già a Marzo dello scorso anno, quando venne annunciato anche **Two Worlds III**, ma è stata definita solamente adesso la sua data di rilascio ufficiale.



La nuova espansione ***Call of the Tenebrae***, vedrà la luce giorno **25 Maggio**. Prevede più di 10 ore di gameplay e inoltre, come ci si aspettava, l'espansione avrà una nuova grafica HD, con nuove mappe, obiettivi, armi e nemici inediti.



Call of the Tenebrae verrà distribuita come semplice **DLC** al costo di **10\$** per chi già possiede ***Two Worlds II***, mentre ne costerà **15\$** come avventura **standalone**, in modo che tutti possano giocarla

liberamente.



La **TopWare**, cavalcando l'onda, ha inoltre programmato il rilascio di un **Pass Stagionale**, per poter avere tutti i contenuti di **TW2**, e di un'ulteriore espansione chiamata "**Shattered Embrace**" (tra Ottobre e Dicembre), che includerà mappe per multiplayer e altri contenuti esclusivi.

[Outlast II: rilasciato trailer di lancio e prime immagini.](#)

Outlast II sarà rilasciato sul mercato il 25 Aprile per **Pc**, **Xbox One** e **Playstation4** e già dai trailer/immagini si preannuncia un degno successore del primo capitolo. Quest'oggi **Red Barrels**, la casa produttrice della saga di *Outlast*, ha rilasciato un trailer di lancio e un bel po' di foto macabre, un classico per il franchise di *Outlast*, materiale che ci offre una visione più completa delle ambientazioni e della storia di questo nuovo capitolo.

La trama non è collegata a quella del primo episodio, è ambientata negli anni 70 ed è ispirata al terribile massacro di **Jonestown** del 1978.

In *Outlast II* ci ritroveremo nei panni del cameraman e reporter Blake Langermann che si ritroverà in un villaggio sperduto dell'Arizona dove indagherà sull'assassinio di una donna. Inizialmente per Blake era una normalissima indagine: non sapeva di star andando incontro a qualcosa che non aveva mai visto prima d'ora.

Ecco qui di seguito il trailer di lancio, le immagini e le specifiche tecniche per poterlo giocare su **pc**:

Configurazione minima

OS: Windows Vista / 7 / 8 / 10, 64-bits

Processor: Intel Core i3-530

Memory: 4 GB RAM

Graphics: 1GB VRAM, NVIDIA Geforce GTX 260 / ATI Radeon HD 4870

DirectX: Version 10

Storage: 30 GB available space

Sound Card: DirectX Compatible

Additional Notes: Targetting 720p @ 30 fps

Configurazione raccomandata

OS: Windows Vista / 7 / 8 / 10, 64-bits

Processor: Intel Core i5

Memory: 8 GB RAM

Graphics: 1.5GB VRAM, NVIDIA Geforce GTX 660 / ATI Radeon HD 7850

DirectX: Version 11

Storage: 30 GB available space

Sound Card: DirectX Compatible

Additional Notes: Targetting 1080p @ 60 fps

Fonte: Steam

Inoltre fateci sapere con un commento cosa ne pensate di questo nuovo Horror targato **Red Barrels**

[Call of Duty WWII: verrà annunciato il 26 Aprile](#)

Dopo i vari [rumor](#) sulla possibile uscita di *Call of Duty WWII*, oggi è stata comunicata sul [sito](#) ufficiale, la data di presentazione del titolo accompagnata da un conto alla rovescia.

Il giorno della presentazione è il **26 Aprile, alle ore 19:00** italiane, attraverso una live.

Nel caso in cui vogliate essere informati sulla presentazione, il sito vi permette di registrarvi attraverso la mail. Per altre informazioni continuate a seguirci.

Tutto pronto per Warhammer 40.000: Dawn of War III

Dalle **10 PST** (pacific standard time), che da noi diventano le **19:00**, sarà disponibile la open-beta di **Warhammer 40.000: Dawn of War III**.



Manca solamente una settimana al lancio della versione completa di **Dawn of War III**. Per l'occasione la **Relic Entertainment** e la **SEGA Europe**, hanno rilasciato, oltre alla open-beta, anche un video trailer chiamato "**Fragments of War**" che ci mostra immagini inedite del gioco (non definitivo).

<http://https://www.youtube.com/embed/8wwc8ggvdSQ>

In **Dawn of War III**, si potrà godere oltre che della modalità storia in single-player, che consta di 17 missioni, anche della modalità multiplayer, che avrà le stesse meccaniche del gioco in singolo ma prevede anche delle skill speciali e inedite per contrastare il giocatore avversario.



La multiplayer open-beta terminerà alle 10 PST di lunedì **24 Aprile**.

Dawn of War III verrà rilasciato ufficialmente giorno **27 Aprile**. Per maggiori informazioni vi rimandiamo al sito ufficiale del [gioco](#).

[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**.

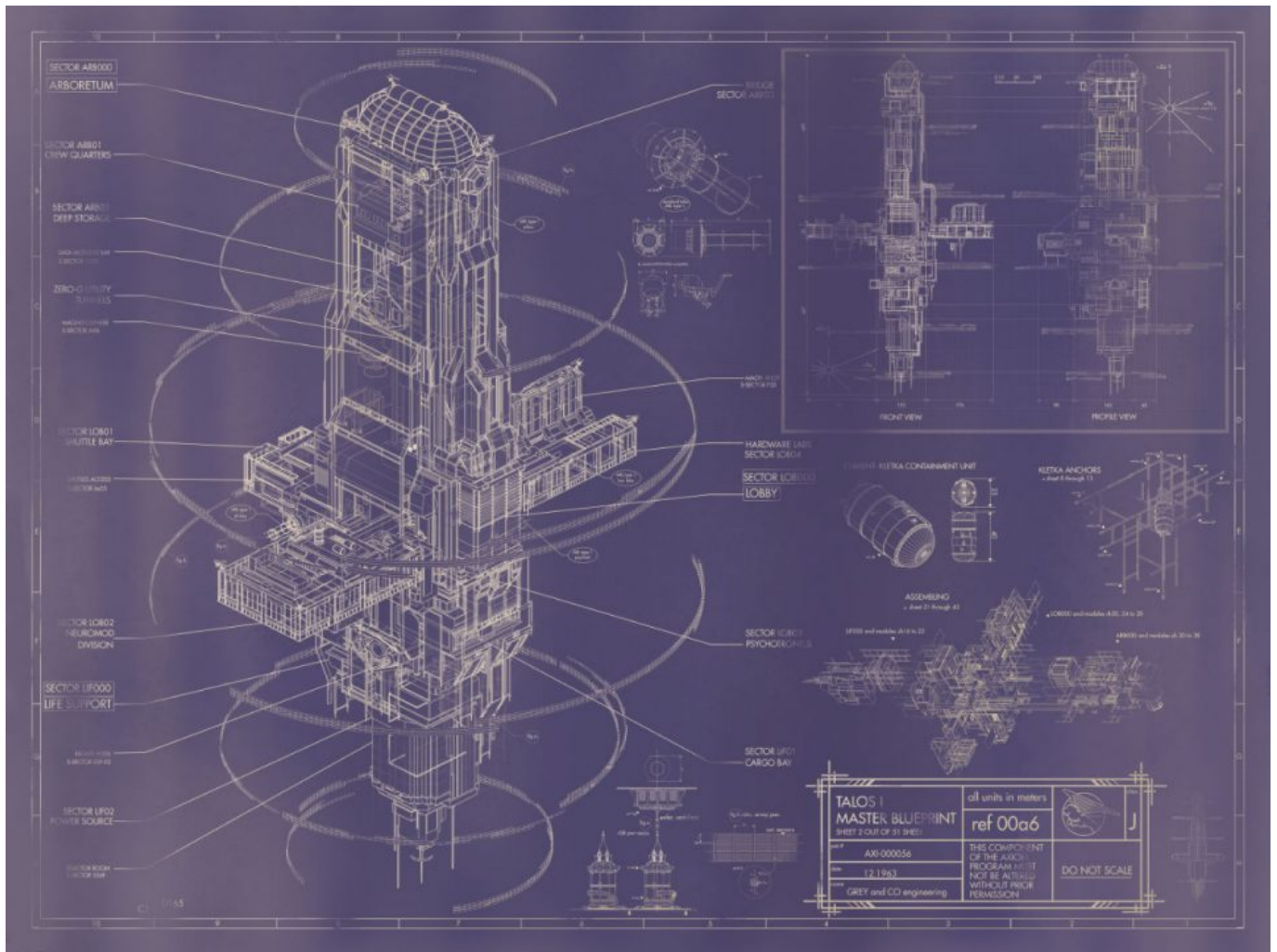
Prey: data di uscita e demo

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**.

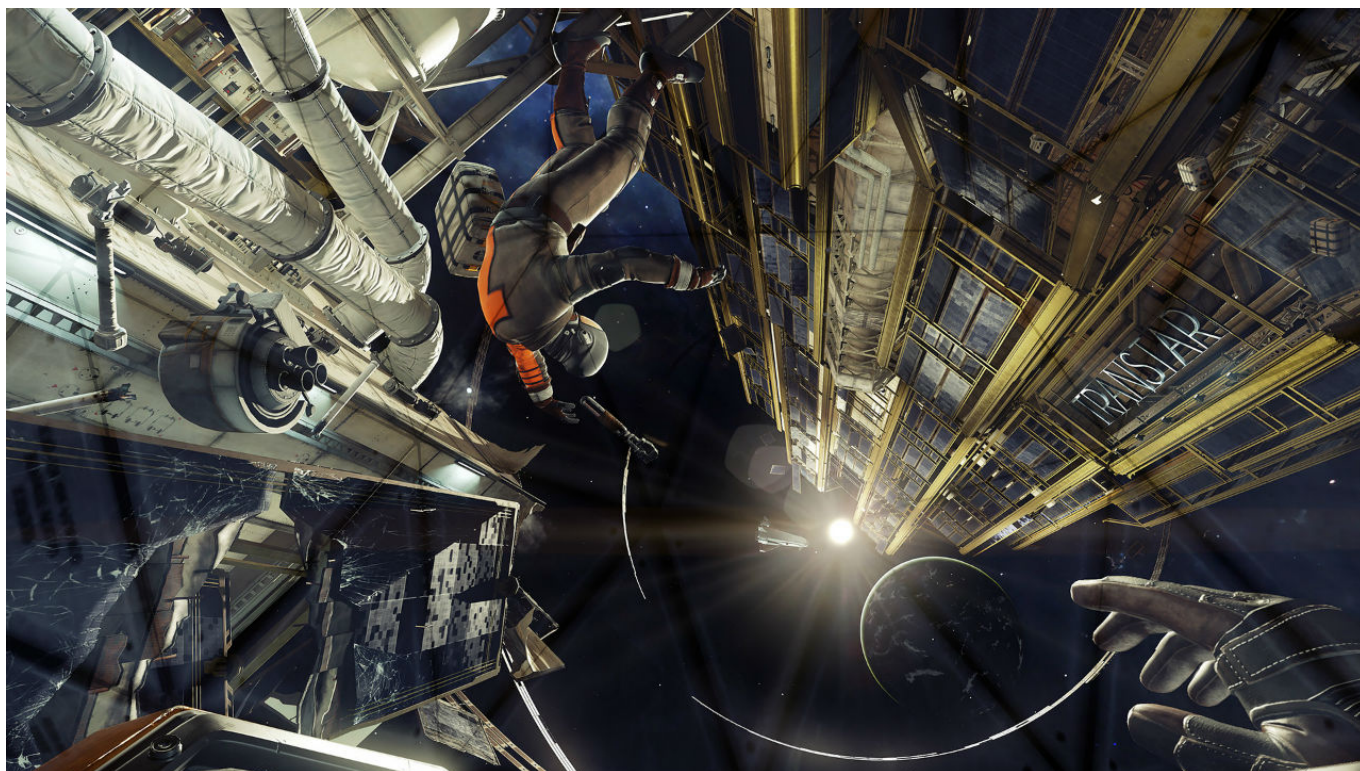
L'attesa per **Prey**, terminerà il 5 Maggio 2017, e sarà disponibile per le piattaforme: **Xbox One, Ps4 e PC**.

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

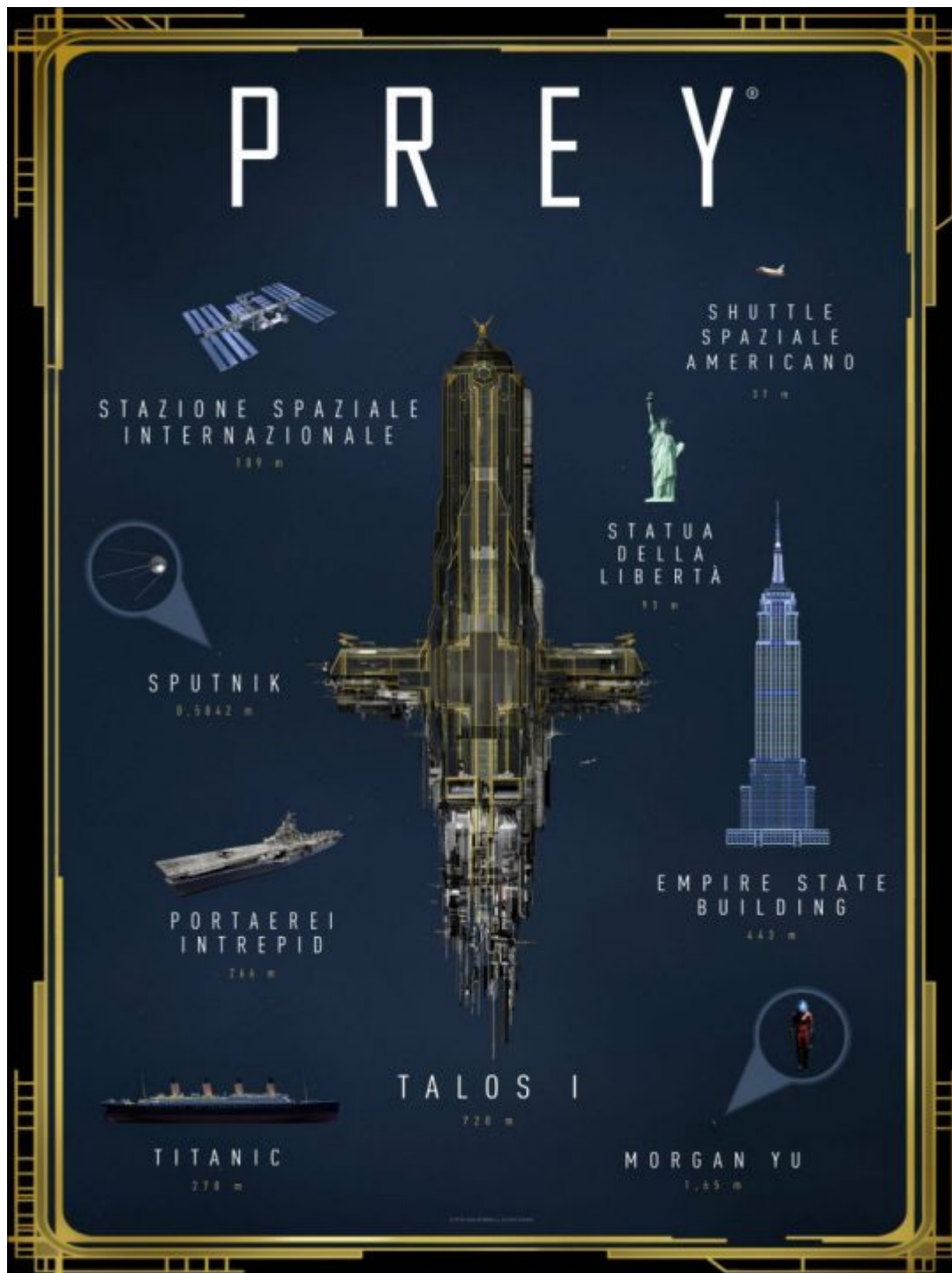
Bethesda conferma inoltre che il giorno 27 Aprile, verrà rilasciata la Demo di **Prey**, per le console **Ps4 e Xbox One**, che ci darà la possibilità di poter vivere la prima ora di gioco (*the beginning hour*) nei panni di **Morgan Yu**, che al suo risveglio, mentre si trova all'interno di una enorme 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.



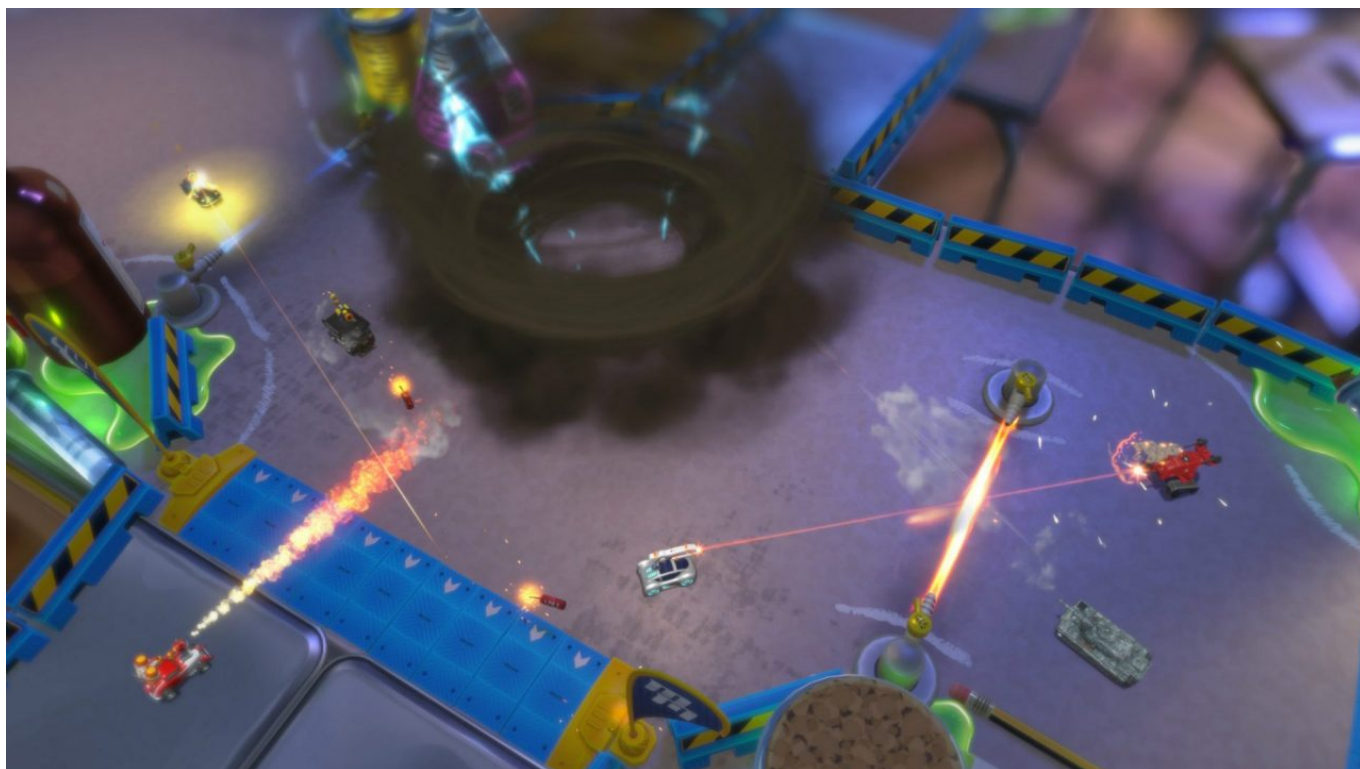
[Micro Machines World Series: scaldate i motori](#)

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](#).

[Redout: Race faster than ever](#)

Nell'ultima edizione del premio [Drago d'Oro](#) a meritarsi il premio come "Miglior gioco italiano dell'anno" è stato un gioco che prende a piene mani dagli arcade racing del passato: parliamo di **Redout**, ultimo lavoro della casa torinese **34BigThings**, che abbiamo [intervistato al Let's Play](#), proprio in occasione della premiazione. Il team ci ha parlato del titolo come un ritorno alle corse di vecchio stampo arcade, citando come fonti di ispirazione grandi classici come **F-Zero** o **Wipeout**.

La software house sta anche ultimando le fasi di porting per le console domestiche **Ps4, Xbox One e Nintendo Switch**, per le quali il gioco è già pre-ordinabile.

E adesso, analizziamo **Redout** più nel dettaglio:



Aspetti grafici

Redout gode di una grafica pulita, poco dettagliata ma molto colorata a fare da contorno alle nostre corse. Personalmente, viste le piattaforme a cui è orientato il gioco, avrei gradito che fossero state utilizzate **texture** e **shader** orientati più al realismo piuttosto che lo stile poligonale che vediamo nel gioco.



Le navi

La "flotta" è suddivisa in **6 case navali**, a loro volta distinte in **4 differenti classi** sbloccabili gradualmente nel proseguo nel gioco. I concept sono molto originali, guardandoli, trasmettono immediatamente un'idea di futuristico e ipermoderno.

Ogni casa si differenzia dall'altra per parametri tecnici delle navi in scuderia: dalle più veloci alle più deboli, dalle robuste ma difficile da pilotare alle ben equilibrate per i piloti meno esperti, e così via.

Sin da subito le navi possono essere personalizzate sostituendo la livrea e scegliendo tra le varie colorazioni disponibili. Uno dei punti di forza di **Redout** sono i potenziamenti e i **powerups**, i quali hanno una funzione fondamentale nel gioco, andando a incidere sensibilmente sulla nostra esperienza di guida.

Gameplay

Redout mostra sin da subito la propria anima arcade, mettendo il giocatore davanti un menù semplice e intuitivo ma al contempo completo e ben realizzato.

Intraprendendo la **modalità "carriera"** si potrà selezionare una prima nave di **classe I**, con la quale avremo accesso alle prime gare: si nota fin da subito come le navi abbiano una buona manovrabilità e come ogni competizione risulti dinamica e adrenalinica. Proseguendo e quindi accumulando esperienza, si accrescerà il proprio "**livello pilota**", tramite il quale si potrà avanzare negli eventi avendo accesso alle classi più alte delle navi. Qui purtroppo iniziano le prime note dolenti: finalmente dopo svariate gare, e dopo aver accumulato abbastanza esperienza e denaro, si riuscirà a sbloccare la nave di **classe III**; ma non si avrà il tempo di gridare "FINALMENTE CE L'HO FATTA!" che, da quel momento, si dovrà dimenticare quanto detto finora. Una volta entrati nella classe III, infatti, l'esperienza di guida cambierà radicalmente: sembrerà di essere un vecchietto alle prese con **Mario Kart**, le navi avversarie andranno in modalità "**berserk**", VELOCISSIME: è vero, anche la vostra nave sarà velocissima e completamente potenziata, ma loro si muoveranno con precisione millimetrica, sembreranno camminare su una monorotaia, non sbaglieranno una, DICO UNA sola curva!

Personalmente mi sono ritrovato a correre solo gli eventi delle **prove a tempo**, perché alla lunga ripetere le gare più e più volte nella speranza di arrivare al podio rischia di diventare frustrante. A ciò bisogna aggiungere altri fattori che variano nelle fasi avanzate di gioco. Provate, infatti, un po' a immaginare tutto quel che abbiamo appena descritto sopra applicato a un semplice evento "corsa": il risultato sarà che la vostra nave sarà - come detto - potentissima, e quindi anche difficile da pilotare, le navi avversarie andranno a velocità da missili terra-aria, i circuiti diventeranno sempre più ostici e tortuosi e, come ciliegina sulla torta, si potrà notare un effetto **motion blur**, o simile, che diventa talmente eccessivo da infastidire la visuale di guida.

Conclusioni

Sarò sincero, mi sono divertito parecchio giocando a **Redout**, guidare questi piccoli bolidi dà proprio una bella sensazione, e mi sentirei di consigliare il gioco a chiunque, come me, adori il genere

arcade “**gravità 0**”.

Il gioco gode di molti aspetti positivi: oltre a quelli già illustrati sopra, c'è da porre l'accento sulla **colonna sonora**, d'effetto e molto esaltante, della quale abbiamo apprezzato i cambi di tono durante i salti e le immersioni, accompagnando ritmicamente il movimento dei veicoli. Anche la **varietà dei tracciati** e le **ambientazioni** a tema post-apocalittico hanno il loro grande fascino. Inoltre non sono da sottovalutare le numerose **modalità di gara** suddivise in “corsa”, “prova a tempo”, “boss”, “a punteggio”, “eliminazione” e tante altre ancora.

D'altro canto, come dicevamo, **Redout** ha la pecca di non riuscire a mantenere un equilibrio di gioco tra l'utente e quello degli avversari nei livelli più alti, e non offre, al contempo, la possibilità di cambiare livello di difficoltà per ovviare a questo disequilibrio. Questo può costituire un grosso problema, specie per i giocatori meno abili. Infine, non possiamo esprimere un giudizio riguardo la modalità **multiplayer**, la quale è prevista ma, al momento, risulta completamente deserta, (abbiamo tentato in diverse fasce orarie).

Nulla - quanto rilevato - che una buona patch non possa risolvere.

E ce lo auguriamo, perché il team di **34BigThings** ha dimostrato, non solo di meritare i riconoscimenti ricevuti, ma soprattutto di saper lavorare bene, e siamo curiosi di vedere cosa ci riserverà in futuro questo giovane gruppo di sviluppatori.