

[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.

[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:

[Svelata la data d'uscita di Tumbleseed](#)

Ha destato la curiosità di numerosi gamer e adesso ne è stata annunciata la data d'uscita con un tweet:

? TumbleSeed will be launching on Switch, PS4, and Steam on May 2nd!
[?https://t.co/iwietfvdnt](https://t.co/iwietfvdnt) pic.twitter.com/mraHMWjQxi

— TumbleSeed (@TumbleSeedGame) [14 aprile 2017](#)

Definito un “**rolly roguelike**” dagli stessi sviluppatori (nessuna software house, semplicemente “**Benedict, Joel, Greg, Jenna & David**”, come scrivono sul sito web ufficiale del gioco), e basato sulle meccaniche di gioco di **Ice Cold Beer**, **Tumbleseed** è un videogame in cui il giocatore ha lo scopo di tenere in equilibri un seme su un piano orizzontale inclinato che avanza gradualmente, superando vari ostacoli e nemici per raggiungere la cima di una montagna. Il “Greg” che figura tra gli sviluppatori è nient'altro che lo statunitense **Greg Wohlwend**, già autore di *Threes!*, *Hundreds*,

Ridiculous Fishing, Puzzlejuice e Solipskier.

Definito il "dark souls of marble rolls", *Tumbleseed* uscirà il prossimo **2 maggio** per PS4, Nintendo Switch e PC (su Steam).

[Prey: annunciata la Beta per il 27 aprile](#)

Bethesda ha comunicato che giovedì 27 aprile sarà disponibile, per PlayStation 4 e Xbox One, una open beta del suo nuovo titolo, **Prey**.

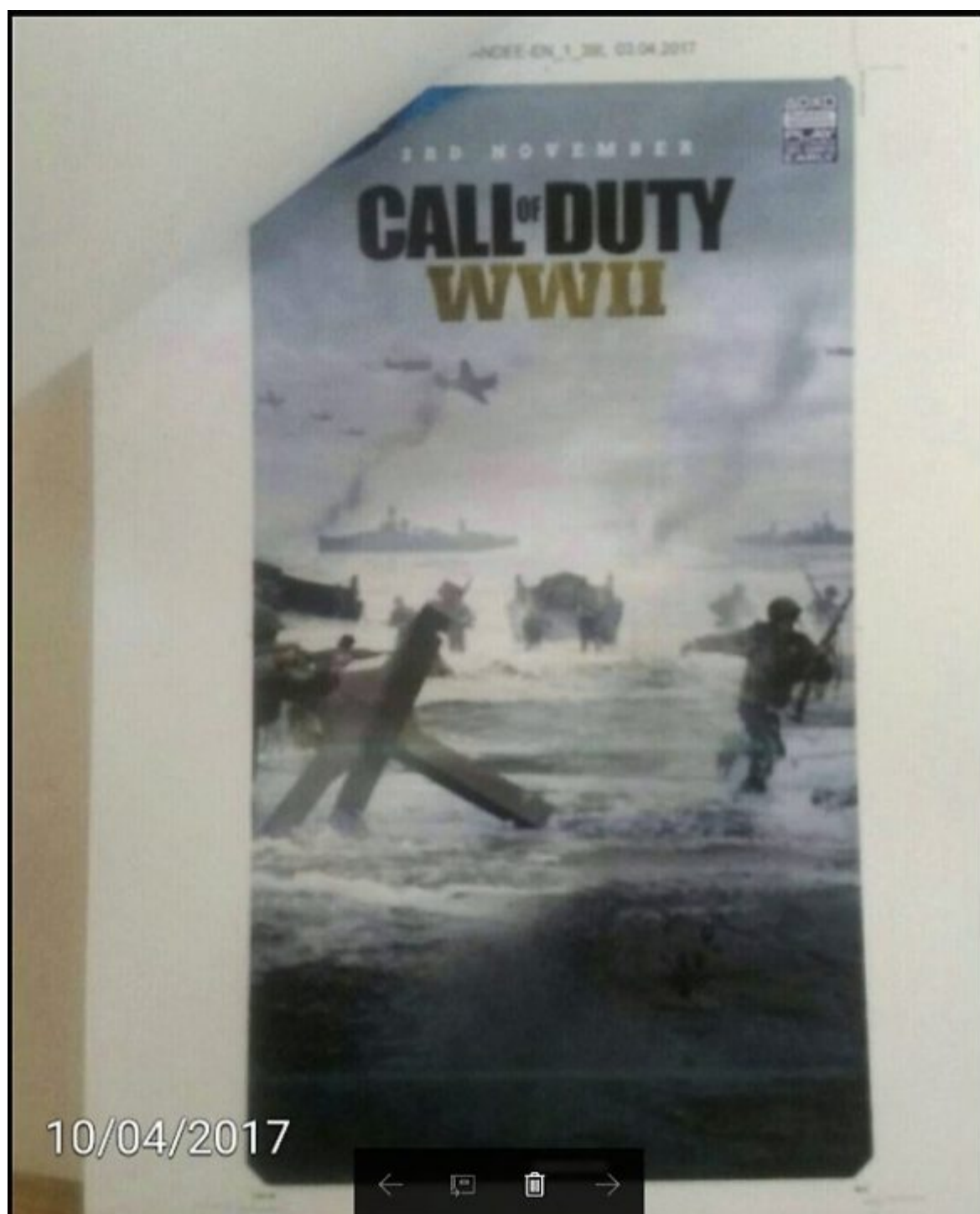
La demo ci farà vivere la prima ora di gioco impersonando **Morgan Yu**, uno scienziato che sta svolgendo una ricerca che sconvolgerà il mondo, durante un comune giorno di lavoro sulla **Talos 1**, una base di ricerca interstellare invasa da alieni che vogliono uccidere tutto l'equipaggio e il cui successivo obiettivo è il pianeta Terra. Compito del nostro eroe sarà sventare l'invasione e svelare il mistero che si cela dietro alla loro improvvisa comparsa.



Prey sarà disponibile il 5 maggio su PlayStation 4, Xbox One e PC.

Call of Duty World War II, svelata una possibile data d'uscita

Da qualche ora si discute riguardo la veridicità di quest'immagine che raffigurerebbe il poster del nuovo capitolo della saga *Call of Duty*, il sequel di *World War*.



Accanto al logo dovrebbe trovarsi addirittura la data di uscita del gioco: **3 novembre 2017**.

Il poster confermerebbe inoltre che gli utenti **PlayStation 4** avrebbero l'esclusiva temporanea di 30 giorni sul **DLC Map Packs**.



Ormai l'E3 è alle porte e non ci rimane che aspettare l'annuncio ufficiale. Terremo gli occhi aperti e vi terremo sempre aggiornati sul tema.

[Richard Garriot verrà premiato con l'Honorary Award](#)

Richard Garriot, fondatore della **Destination Games** e creatore della saga di *Ultima*, riceverà l'Honorary Award, il più alto riconoscimento della **Spanish Academy of Interactive Arts and Sciences**, durante il Gamelab di Barcellona che si svolgerà dal 28 al 30 di giugno.

Non è cosa da poco ricevere un'onorificenza simile, che vede tra i pochi premiati gente del calibro di Hideo Kojima, Will Wright, Hironobu Sakaguchi e Peter Molyneux, rispettivamente i creatori di *Metal Gear Solid*, *The Sims*, *Final Fantasy* e *Fable*.



Richard Garriot sta attualmente sviluppando un sequel spirituale di *Ultima* che comprenderà cinque capitoli: *Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues* il cui budget di sviluppo ha raggiunto i 3 milioni di dollari grazie alle donazioni.

Secondo **Ivan Fernandez-Lobo**, fondatore e organizzatore del Gamelab, nonché ex-presidente della Spanish Academy, Garriot è "una fonte di ispirazione per chiunque abbia un'anima creativa, persino oltre i limiti dell'industria"

[Dark Souls 3: The Ringed City](#)

Dark souls III giunge alla conclusione con questo secondo DLC, dopo un *Ashes of Ariandel* che non ha convinto soprattutto a causa della troppa brevità.

In questo **The Ringed City** le cose cambiano anche se non troppo, la sua lunghezza non può certo essere paragonata ai DLC dei precedenti capitoli a meno che non si includa anche il già citato *Ashes*

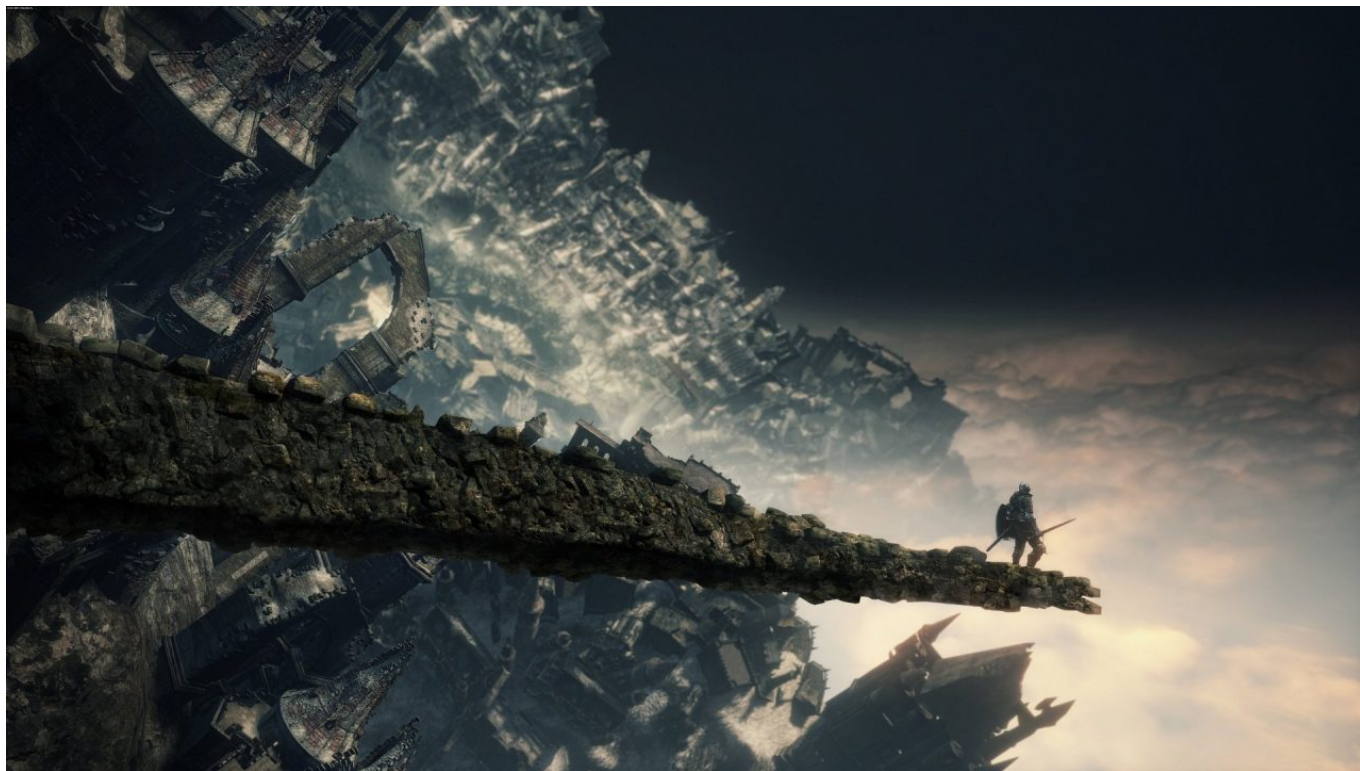
of *Ariandel*, del quale rappresenta per certi versi anche un continuum.



Un inizio non proprio esaltante

Cumulo di rifiuti: così è chiamata la prima area visitabile prendendo il nuovo falò - luoghi ben conosciuti dai fan della serie come checkpoint, punti di ristoro della salute, ma anche di teletrasporto - situato nella zona finale di *Dark souls III* (è anche possibile raggiungere la zona dal nuovo falò aggiunto nella stanza in cui viene sconfitto il boss finale del dlc precedente), ambientazione che assomiglia alla fornace della prima fiamma, in cui si fondono i mondi dei capitoli precedenti.

Sin dall'inizio il giocatore verrà bombardato da angeli che non ci daranno nemmeno il tempo di esplorare l'ambiente circostante - a meno che non si elimini il loro vero corpo (nascosto) - e sarà costretti quindi a ripararsi dietro rocce o mura sperando di non morire durante la corsa; ovviamente bisognerà anche affrontare vari tipi di nemici fino al raggiungimento del tanto agognato falò.



La città ad anelli

Se siete sopravvissuti, accederete alla seconda zona, uno scenario artisticamente stupendo, caratterizzato da un level design di prim'ordine: piena zeppa di segreti, scorciatoie, pareti illusorie, una vera boccata d'aria rispetto alla precedente, soprattutto perché finalmente ci si potrà dedicare all'esplorazione senza il timore di essere sottoposti al costante bombardamento dei nemici.

Dopo questa fase toccherà al giocatore attraversare la città e raggiungere il Letto di liquido abissale per poi salire su una torre per accedere alla zona finale del dlc, sulla quale riservo ogni sorpresa ai giocatori.

In questo DLC si ha modo di affrontare nuove tipologie di nemici, tra cui giganti che evocano arcieri spettrali, cavalieri maledetti, locuste e via dicendo.

I nuovi nemici rilasceranno nuove armi, che sono certamente tra le più spettacolari tra quelle mai apparse nella serie *souls*, con *movesets* inediti e letali.



I boss

I tre boss presenti nel DLC (più un quarto segreto, opzionale) offrono un buon tasso di sfida, non sono estremamente difficili per i giocatori avvezzi alla saga ma terranno impegnati per diversi minuti: unica nota dolente riguarda probabilmente il boss finale che, pur offrendo una bella sfida in termini di combattimento, manca del carisma per essere all'altezza dei suoi predecessori.

Conclusioni

Tirando le somme, *The Ringed City* è un dlc di buona fattura, dotato del giusto carico di alternanza tra frustrazione e stupore, ma che purtroppo non riesce a convincere a pieno a causa di una longevità non eccelsa e di molti quesiti lasciati ancora irrisolti, chiudendo il cerchio della storia lasciata aperta da *Ashes of Ariandel* ma lasciandone in sospeso altre.

[Destiny 2 ufficialmente annunciato da Bungie](#)

Bungie, casa sviluppatrice di *Destiny*, il 30 marzo ha pubblicato il primo trailer ufficiale di *Destiny 2*. La notizia del possibile arrivo di un sequel del suo popolarissimo FPS è arrivata grazie ad un teaser trailer caricato sul canale YouTube dello sviluppatore il 28 marzo.

La trama avrà come antagonista il comandante **Cabal** della Legione Rossa, **Ghaul**, il quale ha ordinato l'invasione dell'ultima città sicura sulla Terra e ha privato i guardiani del loro potere e costretto i superstiti alla fuga. Per sconfiggere la Legione Rossa e affrontare Ghaul, che ha privato i guardiani del loro potere, dovremmo radunare gli eroi dispersi e combattere per riconquistare la Torre, con l'aiuto di nuove abilità e armi devastanti.

Il gioco sarà disponibile l'8 settembre 2017 e sono già stati svelati i contenuti delle diverse edizioni:



- **Standard Edition**

1. *Destiny 2* - Gioco di base

- **Bundle Gioco + Espansioni**

1. Gioco di base
2. Pass Espansioni

- **Digital Deluxe Edition**

1. *Destiny 2* - Gioco di base
2. *Destiny 2* - Pass espansioni
3. Contenuto digitale premium:
 - a. Spada leggendaria
 - b. Emote per giocatore leggendaria

c. Emblema impero cabal



• **Limited Edition**

1. Destiny 2 – Gioco di base
2. Pass espansioni di Destiny 2: accesso all’Espansione I e II, con nuove missioni della storia, attività cooperative, multigiocatore competitivo e un arsenale di armi, armature ed equipaggiamento.
3. Custodia Steelbook(TM) in edizione limitata
4. Confezione da collezione a tema cabal, che contiene:
 - a. Inserto con i segreti dell’impero cabal
 - b. Progetto cabal
 - c. Cartoline da collezione
 - d. Pedine cabal
5. Contenuto digitale premium:
 - a. Spada leggendaria
 - b. Emote per giocatore leggendaria
 - c. Emblema impero cabal

• **Collector’s Edition**

1. *Destiny 2* – Gioco di base
2. Pass espansioni di Destiny 2: accesso all’Espansione I e II, con nuove missioni della storia, attività cooperative, multigiocatore competitivo e un arsenale di armi, armature ed equipaggiamento.
3. *Destiny 2* – Borsa della frontiera
 - a. Borsa personalizzabile da usare come zaino o tracolla
 - b. Custodia per laptop/tablet da 15”
4. Kit della frontiera, che contiene:
 - a. Caricatore USB a energia solare con luce integrata
 - b. Paracord
 - c. Coperta termica
5. Custodia Steelbook(TM) in edizione limitata
 - a. Inserto con i segreti dell’impero cabal
 - b. Progetto cabal
 - c. Cartoline da collezione
 - d. Pedine cabal
6. Contenuto digitale premium:

- a. Spada leggendaria
- b. Emote per giocatore leggendaria
- c. Emblema impero cabal

Per chi prenoterà *Destiny 2* riceverà, come bonus, l'accesso anticipato alla beta che, con molta probabilità si svolgerà nel mese di giugno. Il 18 maggio la Bungie terrà una live su Twitch incentrata sul gameplay. Vi ricordiamo che *Destiny 2* sarà disponibile per PS4, XBOX ONE e PC a partire dall'8 settembre e per riuscire a giocarlo bisogna avere più di 64 GB di spazio libero nella propria piattaforma.

[Annunciata finalmente la data di rilascio di Thimbleweed Park](#)

Dopo una lunga attesa, è giunto il momento che tutti i fan (e non) di **Ron Gilbert** e delle avventure grafiche aspettavano: è stata annunciata la data di rilascio di ***Thimbleweed Park***.

Come annunciato sul development blog ufficiale, la nuova avventura grafica del creatore di *Monkey Island* uscirà il **30 marzo** per **Mac, Windows, Linux e Xbox One**, e dopo 3 mesi su altre piattaforme (PS4 e probabilmente Nintendo Switch, stando a [quanto lasciato intendere dallo stesso Gilbert](#)).

La storia di ***Thimbleweed Park*** vede al centro più personaggi: i due detective, Angela Ray e Antonio Reyes, chiamati a investigare su un cadavere trovato vicino a un fiume appena fuori città, il pagliaccio Ransome impossibilitato a struccarsi a causa di una maledizione, Delores e i suoi fratelli riuniti in occasione del testamento di un ricco zio defunto, Franklin che si risveglia morto (!!!) all'hotel Edmund. Già dall'ampia scelta di personaggi è impossibile non pensare al vecchio capolavoro di Gilbert, ***Maniac Mansion***, verso il quale è forte anche il debito dal punto di vista grafico, insieme a *Zak McKracken and the Alien Mindbenders*. Ron Gilbert ha però assicurato che non si tratta soltanto di un ritorno al passato, ma ha annunciato varie novità all'interno del gioco - su tutte quella di essere un'avventura grafica del tutto open world - che ha comunque elaborato seguendo le [regole di game design](#) alle quali tiene ferreamente fede.

Il gioco (prodotto dalla sua **Terrible Toybox** e realizzato assieme a Gary Winnick, che contribuì notevolmente a *Maniac Mansion*, *Day of the Tentacle* e a tanti altri capolavori dell'avventure game) è stato lanciato inizialmente su Kickstarter con un goal iniziale di 375.000 \$ ed è riuscito in breve tempo a incassarne ben 626.250 \$.

[Niente doppiaggio in italiano per Mass Effect: Andromeda](#)

“Doccia fredda” per i fan italiani di ***Mass Effect: Andromeda***: niente doppiaggio in italiano per

l'attesissimo titolo **BioWare**. Lo ha dichiarato lo studio general manager e vice-presidente dello sviluppatore di Edmonton, **Aaryn Flynn**, rispondendo a una domanda di un utente italiano su Twitter.

[@dafnelilian83](#) [@CabLivingstone](#) No I'm sorry to say it does not ☐

— Aaryn Flynn (@AarynFlynn) [26 febbraio 2017](#)

Non è la prima volta che un gioco tripla AAA non gode di localizzazione in italiano, e le polemiche sono puntualmente arrivate anche in questo caso, con svariati utenti italiani che minacciano di non comprare nel caso di **Mass Effect: Andromeda** (in uscita il 23 marzo 2017 per PS4, Xbox One e PC) né altri titoli BioWare. L'ultimo caso fu quello di **Torment: Tides of Numenera**, dove in quel caso la **inXile Entertainment** ha avuto il torto di includere, al lancio della raccolta fondi su Kickstarter, la localizzazione in italiano, per poi rimangiarsela.

Le domande che sorgono in questi casi sono a questo punto due: gli utenti, prima di arrabbiarsi, non dovrebbero chiedersi perché gli sviluppatori non investono in una localizzazione in italiano? Perché di un investimento economico pur sempre si tratta.

E, infine, in un'epoca di mercato e rete globale, l'inglese non dovrebbe essere sempre più una lingua sufficiente, almeno per i giocatori occidentali?

A voi le risposte.