

[For Honor sarà giocabile gratuitamente nel weekend](#)

Nel prossimo weekend sarà possibile giocare a **For Honor** sulle piattaforme: **PC** tramite **Uplay** (dalle 19:00 del 10/08 alle 22:00 del 13/08), **Ps4** (è richiesto un abbonamento a **Playstation plus** per poter giocare online dalle 9:00 del 10/08 alle 01:59 del 15/08) e **Xbox One** (è richiesto un abbonamento a **Xbox LIVE Gold** dalle 9:00 del 10/08 alle 01:59 del 15/08).

Sarà possibile trasferire i salvataggi alla versione completa del gioco, ricordiamo che dal 15/08 inizierà la terza stagione del gioco: **Grudge & Glory** con delle novità riguardanti mappe, equipaggiamenti ed eroi.

The image is a promotional graphic for the 'For Honor' Free Weekend. It features a world map in the background with three callout boxes providing regional availability information. The top-left box is for 'EUROPE & MIDDLE-EAST', the bottom-left for 'THE AMERICAS', and the bottom-right for 'ASIA & OCEANIA'. Each box lists the start and end times for PS4, Xbox, and PC. The dates are 10-13 August 2017. The text 'FOR HONOR FREE WEEKEND' is prominently displayed at the top left, and '10-13 AUGUST, 2017' is at the bottom left.

Region	Platform	Start Time	End Time
EUROPE & MIDDLE-EAST	PS4	10/08/2017, 9AM CET	15/08/2017, 01:59AM CET
	XBOX	10/08/2017, 9AM CET	15/08/2017, 01:59AM CET
	PC	10/08/2017, 7PM CET	13/08/2017, 10PM CET
THE AMERICAS	PS4	10/08/2017, 12AM PDT	14/08/2017, 4:59PM PDT
	XBOX	10/08/2017, 12AM PDT	14/08/2017, 4:59PM PDT
	PC	10/08/2017, 10AM PDT	13/08/2017, 1PM PDT
ASIA & OCEANIA	PS4	10/08/2017, 3PM CST	15/08/2017, 7:59AM CST
	XBOX	10/08/2017, 3PM CST	15/08/2017, 7:59AM CST
	PC	10/08/2017, 1PM CST	14/08/2017, 4AM CST

[Hellblade: il gioco autoelimina i salvataggi se muori tante volte](#)

Chi, dopo una giornata stressante, voglia giocare una partita a **Hellblade** per rilassarsi dovrà prima essere sicuro di essere molto bravo al punto di non morire molte volte. Il nuovo capitolo **Senua's Sacrifice** ha infatti un sistema **permadeath** in virtù del quale i file della partita vengono **eliminati** dopo un certo numero di sconfitte, costringendo il giocatore a iniziare tutto da capo.

Qui sotto il **trailer** ufficiale del nuovo **capitolo**:

Più avanti si va con la **storia** del gioco, più **difficile** sarà appunto il gameplay e, per **evitare** che i file vengano cancellati, sarà consigliabile ritornare al precedente **checkpoint** e continuare finché non si supererà il punto in questione. Il gioco è disponibile per **PS4** e **PC** al prezzo di 29.99€ sia su **Steam** che sul **PS Store**.

Qui sotto sono presenti alcuni **tweet** che possono interessare **riguardo** al gioco:

That's a fair point, and I appreciate that they go all out thematically.

Also means that I have no interest in buying the game, hate perma

— Marcel Hatam (@Com_Raven) [August 8, 2017](#)

https://twitter.com/BabyGotBell/status/894834161315434496?ref_src=twsrc%5Etfw&ref_url=http%3A%2F%2Fwww.eurogamer.net%2Farticles%2F2017-08-08-hellblade-deletes-your-save-file-if-you-di-e-too-much

[Novità per La Terra di Mezzo: L'ombra della guerra](#)

Emergono alcune novità riguardo **La Terra di Mezzo: L'Ombra della Guerra**.

Uno degli aspetti più apprezzati del gioco è il sistema **Nemesis**, che permette a ogni giocatore di affrontare storie ogni volta uniche attraverso nemici generati proceduralmente e differenziati nella personalità e nei punti di forza e di debolezza. *L'Ombra della Guerra* prevederà inoltre un sistema **micro-transazioni**: infatti all'interno del titolo sarà presente un negozio da cui comprare i vari "potenziamenti", fra cui:

- **Cassa del bottino**: contiene armi e armature di diversa rarità. L'equipaggiamento e l'aggiornamento di queste armi e armature migliorano le abilità personali di **Talion**. Inoltre possono anche contenere XP boost.
- **Bottino di guerra**: fornisce orchi seguaci di diversa rarità per aiutare a forgiare un esercito forte. Possono anche contenere ordini di formazione per livellare e personalizzare i seguaci orchi.
- **XP bonus**.

- **Pacchetto speciale:** il pacco copre le casse del bottino, i bottini di guerra e bonus di un valore maggiore.

Potremo pagare queste cose in due modi diversi: possiamo usare la valuta **Mirian** o l'**oro**, un nuovo tipo di moneta. Il *Mirian* può essere acquisito sconfiggendo gli "Orchi del tesoro", distruggendo gli attrezzi, distruggendo i seguaci orchi, mentre l'oro può essere ottenuto acquistandolo tramite **Steam**, **PlayStation Store** o **Xbox Store**. È anche possibile guadagnare piccole quantità d'oro raggiungendo determinate tappe fondamentali e partecipando alle sfide della comunità.

Il titolo sarà sempre giocabile online, impedendo quindi agli hacker di influenzare la valuta in gioco e le casse del bottino.

[Horizon Zero Dawn: The Frozen Wilds: svelata la data di uscita](#)

È stata annunciata la data di uscita di *Horizon Zero Dawn: The Frozen Wilds*, primo **DLC** della nuova IP, esclusiva PlayStation 4, prodotta da **Guerrilla Games**.

L'espansione uscirà il **7 novembre 2017**, ma ancora, dall'E3 di Los Angeles, non sono stati forniti molti dettagli, tranne che questo DLC amplierà il mondo di gioco, aggiungendo una nuova area, e che ci saranno nuove minacce da affrontare e nuovi misteri.

Per saperne di più, con molta probabilità dovremmo aspettare il **Gamescom di Colonia**.

[Game of Thrones](#)

Telltale Games è sinonimo di avventura grafica a episodi, e grazie a Playstation plus (per gli abbonati nel mese di luglio 2017) abbiamo avuto modo di giocare al titolo dedicato alla celebre opera di **George R. R. Martin: *Game of Thrones*** (nome del primo volume della serie *A Song of Ice and Fire*).

Il gioco si basa sull'omonima serie televisiva, e nei 6 episodi da cui è composta questa prima stagione assisteremo a numerosi colpi di scena e momenti di pura tensione come ci ha abituato il buon vecchio George.



Iron from ice

Questo è il motto del casato **Forrester** (brevemente menzionato nei libri) i cui membri saranno i protagonisti del gioco, sebbene ci sia la presenza di volti noti al pubblico della serie tv (doppiati dagli attori originali), la storia è totalmente inedita e non intacca minimamente la trama dell'opera principale.

Il gioco inizia durante il **Red Wedding** (evento che si colloca nella terza stagione della serie tv), i Forrester sono alleati di **Robb Stark** e assisteremo alla morte del lord **Gregor Forrester** e alla fuga del suo scudiero **Gared Tuttle** a cui Gregor aveva affidato la propria spada per consegnarla al suo erede al castello di **Ironrath** (proprietà del casato Forrester).

Qui verremo a conoscenza del giovane **Ethan**, erede in quanto i fratelli maggiori **Rodrick** e **Asher** non sono disponibili (il primo creduto morto in battaglia, l'altro esiliato per un crimine commesso in gioventù), della sorella **Talia** e del piccolo **Ryon**.

C'è anche la sorella maggiore **Mira**, ancella di lady **Margaery Tyrell**, la quale cercherà di aiutare la propria famiglia sfruttando le proprie amicizie nella nobiltà.

Il lavoro svolto dal team californiano è di prim'ordine, la storia è ben scritta, e la recitazione e il doppiaggio non hanno nulla da invidiare a quelli della serie tv, con scene di forte impatto emotivo che colpiscono come un pugno allo stomaco; l'unico neo è la totale assenza della lingua italiana, quindi se non si è in grado di comprendere l'inglese sarà impossibile capire quanto accade.

Gameplay

Il gioco è la classica avventura grafica che Telltale ci ha sempre proposto: ci sono i soliti quicktime events, dialoghi a scelta multipla, si può interagire con qualche oggetto, osservare l'ambiente, ma non c'è molta libertà; anche le decisioni che si prendono non sono così incisive nei confronti della

trama, più o meno i risultati sono sempre gli stessi, la difficoltà è pressoché inesistente, chiunque può portare il gioco a termine, a patto di conoscere la lingua inglese.

Tutto sommato comunque è un gioco che si lascia giocare e non annoia mai, gli amanti del genere avranno modo di passare alcune ore in tranquillità e godersi l'ottima trama senza alcuna frustrazione.



Comparto tecnico

Sebbene il gioco giri su qualsiasi dispositivo, anche mobile, non si può certo dire di trovarsi davanti a qualcosa di bello da vedere: il **motore grafico** è lo stesso che gli sviluppatori californiani usano da sempre, la conta poligonale è bassa, la modellazione dei personaggi approssimativa, textures slavate, frame rate pessimo anche su macchine performanti, animazioni che risulterebbero brutte anche su una ps2, non regge di certo il confronto con giochi dello stesso genere come *Until Dawn*.

Di tutt'altra pasta è invece il **comparto sonoro**: le musiche comprendono ottimi brani originali e alcuni presi dalla serie tv, come la bellissima sigla che è presente all'inizio di ogni episodio del gioco. Gli attori hanno svolto un egregio lavoro di doppiaggio e gli effetti sonori delle battaglie sono ben studiate.

Conclusioni

Game of Thrones è un buon gioco che offre diverse ore di intrattenimento grazie all'ottima trama e recitazione, ma non raggiunge l'eccellenza a causa di un comparto tecnico datato che non rende giustizia a quanto di buono è stato fatto dagli sceneggiatori.

Se siete amanti del genere e conoscete l'inglese non fatevelo scappare; se invece date importanza alla grafica e al tasso di sfida ignoratelo assolutamente.

Morto il compositore Daniel Licht

È notizia di ieri quella della scomparsa di **Daniel Licht**, celebre compositore per la serie TV **Dexter** e per aver lavorato alla colonna sonora dei due **Dishonored** e **Silent Hill** dal 2012 al 2015. Dopo aver lottato contro una rara forma di cancro, Licht si è spento a 60 anni. Tanti sono stati i messaggi di cordoglio sui social, al cui si aggiunge anche il nostro con uno dei brani più belli presenti nella saga dedicata a **Corvo Attano** ed **Emily Kaldwin**.

Portal Knights

Portal Knights è il perfetto anello di congiunzione tra **Minecraft** e **Dragon Quest Builders**, che lascia libertà quasi totale lasciata al giocatore ma al contempo incanalandolo attraverso gli stilemi classici dei giochi di ruolo.

Un evento denominato "**Frattura**" ha diviso il globo in 47 distinti biomi, ora accessibili solo attraverso la scoperta di portali, ognuno dei quali necessiterà di diversi materiali per potere essere ripristinato. Il gioco ci presenta il suo carattere ruolistico fin dalla creazione del personaggio: avremo la possibilità di scegliere tra le classi **Cavaliere**, **Mago** e **Arciere**, ognuna contraddistinta con un apposito albero delle abilità. **Portal Knights** dà la possibilità di affrontare il gioco in diverse modalità: sarà possibile costruire un nuovo equipaggiamento per uccidere i mostri e salire di livello o varcare i portali col solo scopo di prendere i materiali necessari e dedicarci esclusivamente al crafting.

Come ogni buon **sandbox**, il gioco permette di distruggere ogni singolo cubo sulla mappa e poi riposizionarlo dove meglio si ritiene per costruire edifici, fortificazioni, dungeon o fortezze volanti: quelli della propria fantasia saranno gli unici limiti per il giocatore.

Se il vostro scopo è unicamente quello di saltare da un'isola all'altra il più velocemente possibile costruendo i portali, in una **quindicina d'ore** potreste aver già fatto tutto quel che vi serve ma, nel caso voleste prendervela con calma e creare un mondo tutto vostro, le ore da spendere nel gioco potranno essere infinite. Potrete poi invitare anche altri **tre amici** sulla vostra isola e lavorare in quattro a un progetto comune o persino andare a caccia di materiali rari insieme, altra nota di merito per una produzione che offre un'esperienza piuttosto valida.

Tuttavia, ciò che rende veramente Portal Knight distante dall'essere un epigone di altri modelli già visti, sono i vari **elementi GDR**: talvolta incontreremo altri personaggi che ci forniranno numerose **side quest**, rinfocolando la motivazione a continuare l'esplorazione dei vari mondi.

L'unico appunto che ci sentiamo di sottolineare, semmai, concerne **l'inventario**, basato su

un'impostazione a menù e sottomenù che non sembra fare dell'immediatezza la propria virtù: navigarci risulta macchinoso, a tratti sgradevole.

Da un titolo come **Portal Knights**, che presenta una struttura lineare di crescita e di scoperta ci si poteva aspettare una storia di maggior spessore, la **narrazione** rimane sullo sfondo e non si erge praticamente mai nel procedere del gameplay, lasciando la sensazione che siano i giocatori stessi a creare il proprio racconto (e questo non è sempre un bene).

Sotto il **profilo tecnico**, il titolo gode infine di **60 fps** e non mostra segni di cedimento regalando dei buoni colpi d'occhio: il ciclo giorno e notte, con alcuni nemici che compaiono solo all'imbrunire, e una dinamica dei fluidi particolarmente riuscita sono solo altre piccole chicche che migliorano l'esperienza globale.

Dal punto di vista **sonoro**, il gioco gode di un buon impianto tipico degli adventure game, pensata in maniera accurata con effetti realistici in azioni elementari (dai colpi sferrati a un nemico ai semplici passi in fase di movimento). È probabilmente la **colonna sonora** a far però la differenza, con deliziose variazioni melodiche che vanno di pari passo con i cambi di scenario e d'azione. Il lavoro orchestrale è davvero di pregio, le composizioni della **Synthetic Orchestra** (dietro la quale si nasconde il nome del solo **Blake Robinson**, che aveva già contribuito al lavoro sulla OST di **Terraria**) richiamano sonorità di maestri come **John Williams** e **Danny Elfman** innestandosi benissimo nell'opera di **Keen Games**.

Pur non risultando esente da bug, **Portal Knights** risulta davvero un bel prodotto, estremamente leggero e affascinante sul piano visivo e sonoro, e con un gameplay semplice e mai snervante, con un combat system basilare ma efficace. basato su attacchi e schivate, perfetto per il pubblico giovane a cui il titolo si rivolge.

[The Witcher: arriva l'adult coloring book](#)

CD Project Red e **Dark Horse** hanno recentemente annunciato il **Colouring Book** dalle tinte sanguinolente del nostro ammazza-mostri preferito. Il libro conterà di 96 Pagine colme di immagini raffiguranti l'intrepido **Geralt Di Rivia** immerso nelle sue avventure tra quiete e "tempesta". Il *Colouring Book* di **The Witcher** sarà rilasciato l'1 novembre sia in formato digitale che cartaceo, e costerà circa 14,99 dollari (i prezzi europei varieranno). [Qui](#) potete trovare ulteriori informazioni sul pre-ordine.



THE
WITCHER[®]

ADULT COLORING BOOK

IN STORES
NOVEMBER 1, 2017

[PlayStation VR: 5 consigli per l'estate](#)

Ritornano gli attesi saldi estivi del **PlayStation Store**, che quest'anno non hanno escluso i titoli per **PlayStation VR**, la periferica della realtà virtuale di **PS4**; i saldi andranno avanti fino al 17 agosto, e oggi si avrà un'importante aggiornamento. Ma, fra quelli in offerta, ci sono **5 giochi** che dovrete assolutamente tenere d'occhio:



Wayward Sky, sviluppato da **Uber Entertainment** in esclusiva per **PlayStation VR**. Distinguendosi per la sua semplicità, quanto per il suo **particolare stile grafico**, uesta avventura punta e clicca risalta particolarmente per il suo ritmo pacato, che ci lascerà tutto il tempo per assaporare una storia inedita alla scoperta di una fortezza meccanizzata tra le nuvole.



DriveClub VR è l'evoluzione dello storico DriveClub, che al tempo era stato lanciato su **PS4**; questo nuovo titolo sfrutta le caratteristiche del visore di **Sony** per immergere il giocatore in un mondo letteralmente a 360 gradi in cui è possibile cimentarsi in emozionanti gare fra auto, rendendo l'esperienza di gioco ancora più entusiasmante e interattiva.



Superhot Vr è uno shooter molto intuitivo basato su un sapiente mix di sparatorie, corse e fughe all'ultimo istante. La versione **VR**, uscita in parallelo a quella per pad, rende il gioco molto più intuitivo rispetto alla versione per mouse e tastiera. Per il resto, non è cambiato molto: i colori predominanti e gli ambienti di gioco rimangono invariati, come del resto le meccaniche base del gioco.



Vrog è un fantastico titolo molto dinamico e colorato, adatto anche ai più piccoli, in cui prenderemo le sembianze di una rana che potremmo fare saltare da uno stagno all'altro. Sono presenti **tre** modalità di gioco:

1. **Arcade:** in cui dovremmo mangiare il maggior numero di insetti, e in cui si dovrà fare attenzione a non mangiare insetti pericolosi che potranno danneggiarci.
2. **Gruppo:** in questa modalità molto simpatica è possibile giocare con gli amici organizzando gare di salti a turno o sfidare la CPU.
3. **Sopravvivenza:** dove dovremo evitare gli attacchi della cicogna ma contemporaneamente mangiare quanti più insetti possibili.



Dino Frontier che non è il classico gestionale: questo gioco infatti ci permetterà di metterci nei panni del sindaco **Big Mayor**, che dovrà proteggere la sua cittadina, in pieno stile Far West, da gruppi di dinosauri e banditi intenti a razziare il paese. Questo titolo dimostra come le ambientazioni western siano sempre più interessanti e aggiunge quel tocco di personalizzazione cartoonesca che non guasta affatto l'esperienza di gioco.

[Gran Turismo Sport sarà gestito in 8K da una PS5?](#)

Polyphony Digital afferma che **Gran Turismo Sport** avrà modo di intrattenere i propri giocatori per molto tempo, con lunghe ore di **gameplay**. L'uscita è prevista per il 13 ottobre e non si sa ancora molto, l'unica certezza che si ha è quella della scala di **rendering**, a cui il team sta lavorando ad d'arte prendendosi cura di ogni minimo dettaglio, al punto che il creatore **Kazunori Yamauchi** ha dichiarato che gli assets del titolo sono «troppo "over-specced" per PS4 Pro» - tanto da necessitare «sei mesi per creare una singola auto - intendendo dunque che la tecnologia in uso è avanzata anche rispetto al potenziale della top di gamma fra le console di casa Sony. «Stiamo costruendo in vista delle versioni future della console piuttosto che per quella che vediamo oggi», ha

aggiunto Yamauchi.

Che l'avvento di PS5 non sia poi così lontano?

Yamauchi, sempre riguardo *Gran Turismo*, conclude dicendo: «Penso che non sarebbe un problema gestirlo anche a **8K**», lasciando intendere che pare ci aspetti davvero qualcosa di stupefacente.