

L'ambiente di Monster Hunter: World sarà altamente interattivo

Durante il **Gamescom** è stato chiesto a Kaname Fujioka e Ryoza Tsujimoto (padri della serie *Monster Hunter*) quali saranno le novità del nuovo capitolo per PlayStation 4, Xbox One e Microsoft Windows in uscita il prossimo gennaio, **Monster Hunter: World**. Uno dei cambiamenti più massicci è stato riservato all'ambiente di gioco e a come sarà possibile sfruttarlo durante la caccia a vantaggio del giocatore.

Proprio come hanno detto i due produttori: «L'ambiente di gioco rappresenta un buon modo per creare strategie durante la caccia. L'abbiamo reso molto interattivo e ognuno potrà sfruttare le varie parti degli stage quando si caccia, così che siano d'aggiunta per le azioni svolte, oltre ad alcuni utili tipi di armi e oggetti secondari come la fionda, che si potranno usare per lanciare oggetti».

È stato anche chiesto a Tsujimoto come sia vedere annunciare per la prima volta un capitolo della saga in Occidente.

«*Monster Hunter: World* è stato il primo della serie ad essere stato annunciato in occasione di un evento occidentale, all'**E3** di quest'anno, così l'abbiamo seguito direttamente dal Giappone dopo la conferenza con le dirette e le informazioni in giapponese, per mostrare ai fan come fosse il gioco».

Per vedere effettivamente il gioco in termini di giocabilità, ecco il video dell'intervista di Bengt Lemne di **Gamereactor**, che comprende inoltre delle scene di gameplay.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBmcmFtZWJvc
mRlciUzRCUyMjAlMjIlMjBzcmMlM0QlMjIlMkYlMkZ3d3cuZ2FtZXJlYWN0b3IuZXUIMkZncnR2MiUy
RmVtYmVkJTJGJTNGaWQlM0QzMzk5NzMlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lMjBzY3JvbGxpbmclM0
QlMjJubyUyMiUzRSUzQyUyRmlmcmFtZSUzRQ==