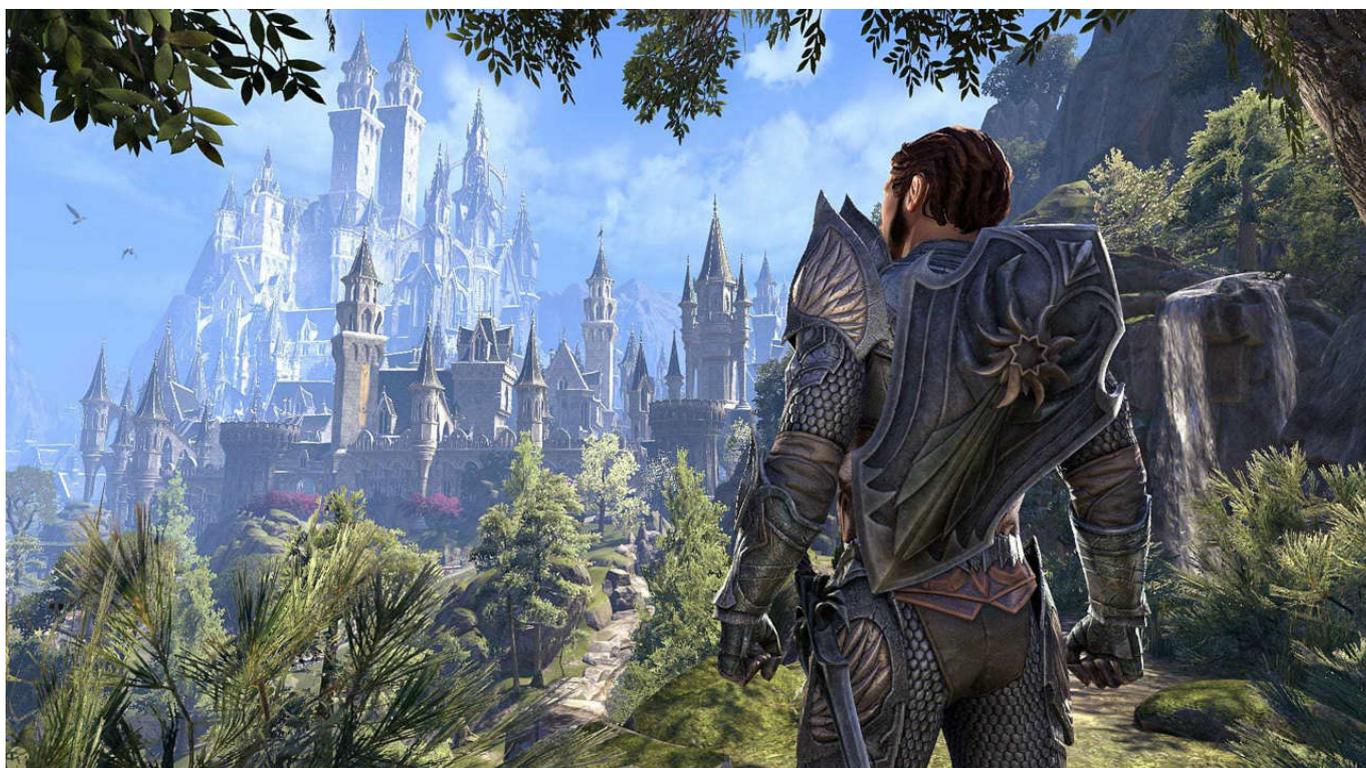


The Elder Scrolls Online: Summerset

The Elder Scrolls, è una delle saghe videoludiche più famose di tutti i tempi. Fiore all'occhiello di **Bethesda**, vide la luce con il suo primo capitolo nel lontano **1994** con *The Elder Scrolls: Arena*. Esattamente 20 anni dopo, nel **2014** uscì *The Elder Scrolls Online*, un **MMORPG (massive multiplayer online role play game)** ambientato nel territorio di **Tamriel**, la cui storia si svolge circa 1000 anni prima degli avvenimenti di *Skrim* e non è in alcun modo legata agli altri capitoli della saga. Inizialmente il gioco prevedeva una "fee" mensile per poter giocare, come altri titoli presenti nel mercato, basti guardare *Final Fantasy XIV* di **Square Enix** o il brand plurimiliardario e sicuramente più famoso di *World of Warcraft* di **Blizzard**. Probabilmente a causa dello scarso successo del titolo, successivamente **Bethesda** decise di abolire l'abbonamento e mantenere solamente il costo per l'acquisto del gioco.



Un territorio in continua espansione

In *TES Online*, **Tamriel** sarà quasi completamente esplorabile a differenza degli altri titoli della saga in cui era possibile battere solo una determinata provincia: per esempio in *Oblivion*, il quarto capitolo della saga, era possibile muoversi all'interno della provincia di **Cyrodill**, mentre in *Skrim*, l'ultimo uscito al momento, si ha la possibilità di esplorare solo l'omonima provincia. Al momento le province e le regioni esplorabili (alcune previo possesso dell'apposito DLC dedicato) sono:

- **High Rock**, patria dei Bretoni e provincia capitale del Daggerfall Covenant.
- **Hammerfell**, patria dei Redguard ed in seguito anche degli Orchi.
- **Morrowind**, patria degli Elfi Scuri.
- **Skrim**, patria dei Nord.

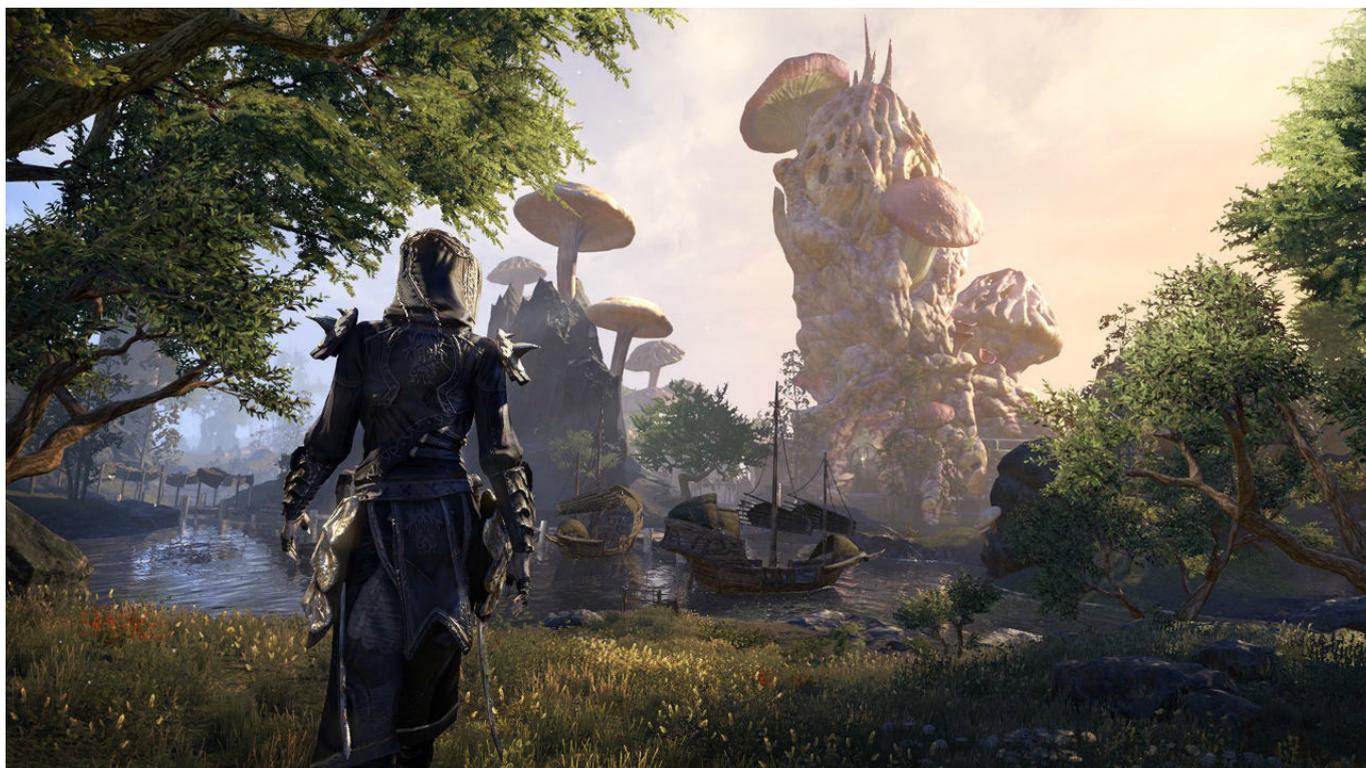
- **Cyrodill**, patria degli Imperiali. Dedicata al PvP di massa.
- **Black Marsh**, patria degli Argoniani. È formata da foreste tropicali e paludi.
- **Elsweyr**, patria dei Khajiiti.
- **Valenwood**, patria degli Elfi dei Boschi. Di questa, fa parte anche l'isola di Summerset.
- **Summerset**, patri degli Elfi Alti.



Nuovi orizzonti

Proprio su quest'ultima isola, Summerset, concentreremo la nostra attenzione. Recentemente infatti, **Bethesda**, ha rilasciato l'ultimo aggiornamento per **TES Online**, dopo **Morrowind** l'anno scorso. Quest'ultima espansione vede l'apertura di una nuova regione completamente esplorabile (un agglomerato di isole, nonché **patria degli Elfi Alti**), e l'inserimento del nuovo ordine degli **Psijic**, entrando a far parte del quale, garantirà nuovi poteri e abilità speciali.

Fondamentalmente nessuna novità è stata apportata al comparto tecnico del gioco, tutto è rimasto invariato, ma questo vuole essere tutt'altro che una nota di demerito, perché la scelta fatta dal team è del tutto lecita e più che motivata: tutto funziona perfettamente già così com'è. Il sistema di combattimento è solido e rodato, così com'è ben sviluppato l'albero delle abilità o il sistema di creazione e incantamento di armi e armature.



Acquistarlo o non acquistarlo?

Probabilmente se vi piacciono gli **MMORPG**, questo lo troverete uno dei più interessanti degli ultimi tempi. **TES Online** vi assicura un gameplay rilassato e abbastanza vario anche dopo diverse ore di gioco. Purtroppo manca la localizzazione in italiano del titolo, il che potrebbe rendere frustrante la lettura delle copiose quest che si intraprenderanno nel corso del gioco e che, quasi sicuramente, porteranno i meno ferrati nella comprensione della lingua straniera a cliccare sul tasto "skip" il più delle volte. Ovviamente è da considerarsi una mancanza in luce del fatto che normalmente i giochi prodotti dalla stessa casa sono sempre localizzati in Italiano. Tutto sommato però **TES Online**, rimane un ottimo titolo, che viene periodicamente aggiornato e espanso, una piccola perla che i veri fan del **Lore** di **The Elder Scrolls** non dovrebbero farsi sfuggire.

[I migliori board game tratti dai videogame](#)

Si avvicinano le vostre vacanze estive e non potete portare con voi la vostra console con i vostri giochi preferiti? Non c'è problema! Potreste sempre acquistare un **gioco da tavolo**.

Ormai come sappiamo dagli elementi di un videogame è possibile trarne fuori quasi ogni tipo di genere per l'intrattenimento, dai film a serie tv, giocattoli e persino board game. Negli ultimi tempi parecchi franchise famosi si stanno tuffando nel settore, ma solo alcuni riescono a portare qualcosa di davvero nuovo e coinvolgente.

Prendiamo come esempio lampante, tutti quei brand, come **Zelda**, **Super Mario**, **Skyrim** o **Fallout** e fidatevi, tanti, tanti altri, che anziché studiare qualcosa che sia in linea con il gioco in modo da offrire un prodotto originale, si affidano semplicemente alla semplice trasposizione, di alcuni degli

elementi che li caratterizzano, in giochi come il **Monopoli, Risiko!**, o semplicemente in un gioco di carte, come per esempio **Resident Evil Deck Building Game**, in cui ci si limiterà a sfidarsi in un testa a testa utilizzando carte pescate dal deck.



In questo modo non offrono nulla di davvero significativo all'utente: l'amante dei videogiochi, vuole qualcosa che duri nel tempo, un'esperienza di gioco che offra avventure durature e sempre nuove, in cui astuzia, ingegno e strategia siano il pane quotidiano.

Fortunatamente non tutti i brand si lasciano trasportare dalla corrente e spesso riescono anche a creare qualcosa di veramente eccezionale. Come **Dark Souls: The Board Game**, un **dungeon crawler** con tabellone modulare che ha mandato in solluchero i fan, con avventure degne del brand e miniature tanto belle e dettagliate da far girare la testa anche ai giocatori più esigenti.



Altri titoli sono in lizza come ***This War of Mine: The Board Game***, un progetto nato tramite **Kickstarter** e quasi interamente fedele alla controparte digitale. Un gioco cooperativo in cui i partecipanti dovranno fare delle scelte morali, raccogliere informazioni e beni per la sopravvivenza e combattere con gli altri sopravvissuti se necessario. Il gioco prevede oltre **1900 tipologie di eventi differenti** in cui i giocatori potrebbero trovarsi coinvolti e, nonostante comprenda centinaia di **carte e token** vari, come potete notare dalla foto, nasce in realtà per essere un **“open & play”** quindi ci vuole veramente pochissimo tempo per impostare una partita.



Ci sono inoltre giochi altrettanto belli ma più strategici: è il caso di *The Witcher: The Adventure Game*., con un tabellone un po' più "classico" rispetto a quelli visti fino a ora. Ma non dimentichiamo le trasposizioni da tavolo di *Doom* e *Gears of War*: anche per questi due, le miniature catturano completamente la scena lasciando il resto quasi in secondo piano. Può essere davvero complesso riportare su tavolo un gioco come *Doom*, con le sue caratteristiche orde di demoni furiosi, sparatorie al cardiopalmo e **glory kills** ma, fidatevi di me, *Doom: The Board Game*, ha davvero tutto, anche le glory kills! In questo gioco **co-op da 2 a 5 giocatori** possono scegliere di schierarsi con i soldati della UAC oppure con i demoni e giocare in una serie di scenari differenti grazie alla board modulare a tessere. Meccaniche molto simili a quelle di *Gears of War*, che prevede un full immersion nel mondo delle locuste, con meccaniche, armi, abilità e compagni con i quali si dovrà pianificare la strategia giusta per eliminare gli alieni. Anche qui le dinamiche richiamano a gran voce quelle che troviamo nel videogioco.



Insomma, il mondo dei board game è davvero sconfinato, i succitati sono solo alcuni dei titoli disponibili tra quelli tratti dai videogame e, considerando che questa categoria di giochi coinvolge sempre più appassionati, speriamo possa esserci sempre più ragione di parlarne con titoli sempre nuovi e originali.

[Giocare a Skyrim su un water intelligente](#)

The Elder Scrolls V: Skyrim, famosissimo gioco di ruolo fantasy rilasciato per la prima volta nel

2011, è ora giocabile sui water, e non “solo” con Nintendo Switch. Incredibilmente i gabinetti saranno in grado di supportare **Skryim: Very Special Edition**.

All’inizio di quest’anno, **Kohler** ha presentato una nuova toilette intelligente, **Numi**, che offre compatibilità con l’**Artificial Intelligence Alexa** di Amazon, in grado di eseguire ordini impartiti da comandi vocali, come sollevare il sedile del water o riprodurre musica dai propri altoparlanti incorporati.

Recentemente la nuova tecnologia ha catturato l’attenzione di **Reddit**, in cui è stato spiegato che, per impostazione predefinita, Numi, attraverso Alexa, è in grado di scaricare e lanciare *Skryim: Very Special Edition*, lo spin-off ironico di **Bethesda**.

Il servizio igienico costa oltre **\$6000**, rendendo questo il modo più costoso di giocare la peggiore versione di *Skryim*.

Alexa sta per essere integrata in tutti i tipi di dispositivi, dai frigoriferi alle auto, dai forni alle fotocopiatrici, e di conseguenza, presto si potrà giocare *Skryim* praticamente ovunque.

[Bethesda investe per rilanciare il single-player](#)

Conosciamo principalmente **Bethesda** per titoli come *Fallout 4* o *Skryim: The Elder Scrolls*, ma recentemente lo sviluppatore ha attirato l’attenzione dei giornali per aver fatto la più grande donazione nella storia della **Software Entertainment Foundation**, ben **100.000 \$**. Ai **Game Awards**, Bethesda ha dato un’anticipazione riguardo la campagna “**Save Player 1**”, che si pone l’obiettivo di salvaguardare l’esperienza **single-player**. A dispetto della più recente tendenza che vede i titoli multiplayer come i più richiesti sul mercato, Bethesda si è detta intenzionata a finanziare i titoli single-player e ha pubblicato un post sul proprio blog su come questo avverrà, spiegando che la donazione sovvenzionerà **33 borse di studio** indirizzate a donne e studenti delle minoranze che perseguono corsi di informatica e di sviluppo videoludico. Lo scopo di tutto questo è «supportare la prossima generazione di sviluppatori di giochi».

«Salvare la modalità single-player non significa solo fare grandi giochi», scrive Bethesda «Diamo a tutti la possibilità di comprare i nostri giochi a un prezzo molto speciale. Per questo fine settimana, il nostro recente catalogo di giochi single-player è in svendita fino al 50% nel formato digitale, così come presso determinati rivenditori. C’è la possibilità di fare scorta e di risparmiare, e di intraprendere un epico viaggio in single-player durante le vacanze di Natale.»

[Nuova modalità survivor per Skryim](#)

Bethesda ha annunciato che i giocatori **PC**, **PlayStation 4** e **Xbox One** avranno la possibilità di scaricare una modalità survivor per *The Elder Scrolls V: Skryim Special Edition* i primi di

ottobre. Quelli che possiedono il gioco su **Steam** possono provare la versione beta in questo momento.

Questa modalità sarà molto simile a quella di **Fallout 4**, dovremo mangiare, cucinare, bere, dormire, riscaldarci, camminare / cavalcare (il fast travel è stato disabilitato) e molto altro ancora per sopravvivere. Ecco a voi un piccolo elenco su cosa dovremo tenere bene in mente in questa nuova modalità:

Fame

Nel tempo, diventeremo affamati, ciò influenzerà la propria resistenza e la nostra capacità di utilizzare la maggior parte delle armi. Quando saremo affamati, la nostra resistenza totale diminuirà. Se si mangia abbastanza, riceveremo il bonus *Well Fed*. Il cibo cotto ripristinerà più fame rispetto al cibo normale. Se ingurgiteremo carne cruda, sarà possibile avvelenarsi, ciò può impedire di ricevere i benefici alla salute legati al cibo fino all'esaurimento dell'effetto. Le zuppe calde possono ora essere cotte usando i sali del fuoco, che ci riscaldano e concederanno un bonus al calore.

Fatica

La fatica diminuirà la magia totale disponibile, rappresentata da una regione scura all'interno della barra *Magicka*. Mentre si diventa più affaticati, l'efficacia delle pozioni comincerà a diminuire e la nostra capacità di recuperare la *magicka* e la resistenza cominceranno a soffrire. Sarà necessario dormire periodicamente in un letto per ripristinare la fatica. In questa modalità, il bonus di *Well Rested* non verrà più concesso automaticamente dopo il sonno. Se dormiremo fuori, non saremo in grado di ottenere un buon riposo, se invece dormiremo in un letto in casa, riceveremo il bonus di *Well Rested*.

Freddo

Viaggiare in aree innevate o piovose aumenterà il nostro freddo. Il freddo diminuirà la nostra salute totale disponibile, rappresentata come una zona oscura all'interno della barra di salute. Quando diventeremo più freddi, la nostra velocità di movimento e la capacità di aprire serrature e borseggiare cominceranno a soffrire. Se raggiungeremo il livello più alto di Freddo, la nostra salute sarà ridotta a zero e moriremo congelati. Sarà possibile riscaldarsi vicino a un fuoco, mangiare zuppa calda, o spostarsi in una posizione più calda. Apparirà un'icona del sole o di un fiocco di neve vicino alla bussola per capire meglio le nostre condizioni climatiche.

Calore

Maggiore sarà il grado di calore, più lentamente si sentiranno gli effetti degli ambienti freddi. La maggior parte degli indumenti e dell'armature forniscono calore, alcune armature sono eccezionalmente calde, mentre altre non saranno adatte a proteggere il loro indossatore da climi

forti. Sarà anche possibile aumentare temporaneamente il nostro calore mangiando zuppa calda o tenendo una torcia.

Acqua congelata

Se nuoteremo in una zona congelata, diventeremo immediatamente più freddi e cominceremo a prendere danni alla salute, sarà quindi necessario uscire dall'acqua al più presto possibile per iniziare a riscaldarsi e fermare la perdita di salute. Utilizzando un incantesimo di fiamma o l'abilità antenato dei *Wrath* della razza dei *Dunmer*, ci si potrà rendere temporaneamente immune agli effetti dell'acqua congelata.

Fast travel

Il fast travel sarà disabilitato. Se vorremo andare da qualche parte, dovremo farlo a piedi o a cavallo. Potremo anche prendere un carro o una barca per la nostra destinazione, ma attenzione, in questa maniera si può arrivare alla fame e al congelamento molto più velocemente senza considerare che sarà necessario un riposo dopo un lungo viaggio.

Rigenerazione della salute

La salute non si rigenererà più. Sarà necessario utilizzare incantesimi, cibo e pozioni per ripristinare la tua salute.

Passaggio del livello

Per salire di livello, dovremo dormire in un letto. Potremo ancora spendere i nostri punti *perks* anche dopo il sonno.

Portare pesi

Il peso trasportato è stato notevolmente ridotto. Diventare sovraccaricati drainerà la nostra resistenza e ci farà diventare affaticati molto più velocemente. Le frecce e i grimaldelli ora hanno peso.

Malattie

Le creature di *Skyrim* ora porteranno nuove malattie minacciose, e le malattie precedenti sono diventate più aggressive. Mangiare carne cruda potrà causare avvelenamento alimentare. Se non riusciremo a curare una malattia, potrà progredire in una versione più grave nel tempo.

Afflizioni

Il tempo trascorso durante il malessere ci mette a rischio di contrarre un'afflizione, che provocherà

effetti che potranno durare molto tempo anche dopo aver migliorato la nostra condizione. Le affezioni potranno essere curate come le malattie. Alcune affezioni includono:

- **Indebolimento:** saremo meno efficaci nell'utilizzare le armi da mischia e bloccare i danni con il nostro scudo.
- **Confusione:** Tutti gli incantesimi saranno meno efficaci.
- **Congelamento:** Saremo meno efficaci nello scassinare serrature, nel borseggiare e nel danno con un arco.

Santuari

I santuari non cureranno più malattie gratuitamente; ora dovremo fare un'offerta d'oro per ricevere i benefici del sacrario. I santuari che si mettono in una casa che hai costruito possono essere utilizzati gratuitamente.

Perks e Standing Stones

I *perks* Extra e la *Steed Stone* concedono ora 50 di peso extra, invece di 100.

Vampiri e lupi

Sia vampiri che licantropi potranno ora ristabilire la loro fame nutrendo le loro vittime. Mentre ci si trasformerà in un lupo o un vampiro, si diventerà freddo molto più lento del normale.

È molto importante ricordare che questa modalità sarà scaricabile gratuitamente e potrà essere conservata nel controverso **Creation Club** per la prima settimana dopo il lancio.

Cosa pensate di questa modalità sopravvivenza? Sareste in grado di giocarla?

[Bethesda annuncia un nuovo gioco](#)

In un'intervista a **Tek Syndicate**, il vice presidente di PR e marketing di **Bethesda**, **Pete Hines**, ha prospettato un programma di lavoro piuttosto movimentato. Infatti ricordiamo che la società sta lavorando attualmente su titoli come **Quake Champions**, **The Elder Scrolls Online**, **The Elder**

Scrolls Legends e su nuovi giochi come *Dishonored: Death of the Outsider*, *Wolfenstein II: The New Colossus* e *The Evil Within 2*, così come le versioni VR di *Skyrim*, *Fallout* e *Doom* e la versione **Switch** di *Skyrim*. Ma ha anche velatamente parlato di un nuovo gioco non ancora annunciato che salterà fuori proprio quest'anno.

«Abbiamo anche un gioco che verrà quest'anno ma che non abbiamo ancora annunciato...»

Queste le parole di Hines, il quale non ha fornito alcun dettaglio, ma l'intervallo di tempo tra l'annuncio e il rilascio di quest'anno sarà breve, dunque dubitiamo sarà qualcosa di enorme, forse qualcosa dedicato al mobile o un free-to-play.

[Smentita l'ipotesi di nuovo gioco di Bethesda su Game of Thrones](#)

C'era stata forte eccitazione quando era trapelato che Bethesda [potesse star lavorando al nuovo RPG di Game of Thrones](#), come rivelato dai rivenditori americani di Target.

A quanto pare però la notizia non sarebbe vera, almeno, secondo una dichiarazione resa a **Forbes** da un portavoce di Target. «Non si trattava di un prodotto **reale**, ci dispiace per questa confusione», hanno detto, infrangendo innumerevoli cuori, quasi quanto in un episodio medio di *Game of Thrones*. Considerata la reputazione di Bethesda in campo **fantasy-RPG** e il ricco mondo di *Game of Thrones*, le aspettative sarebbero state altissime, ma per il momento pare che nulla di questo si concretizzerà. Certo la reazione degli utenti potrebbe essere un ottimo parametro per la casa di Rockland per valutare seriamente la possibilità di sviluppare un simile titolo.

[La realtà virtuale arriva su Skyrim](#)

In quest'ultimo **E3**, durante la conferenza Playstation, è stato presentato *Skyrim VR*: attualmente esclusiva del visore Sony, ha lasciato a bocca aperta i numerosissimi amanti della saga *The Elder Scrolls*.



Il nuovo pacchetto di ***The Elder Scrolls V: Skyrim VR*** sarà inclusivo di tutti i **DLC** usciti finora anche se, con grande delusione di chi ha già acquistato la copia classica, il prodotto verrà venduto separatamente con un pre-ordine di 60 dollari.

Sarà giocabile sia con il **DualShock4** che con il **PlayStation Move**, non si sa ancora se il gioco rimarrà un esclusiva **PlayStation** ma ci aspettiamo di vedere un'agguerrita corsa all'oro da parte dei visori competitori.

La data di uscita è stata annunciata per **novembre 2017**.

Qui il trailer:

[Assassin's Creed: Origins: nuovi particolari](#)

La famosa rivista di settore, **Gameinformer**, ha svelato importanti particolari sul nuovo capitolo di *Assassin's Creed*, che, come si vociferava, si chiamerà **Assassin's Creed: Origins**.

Pare confermata l'ambientazione **Egizia**, il **gameplay** riprenderà alcune meccaniche di famosi **RPG**, come *The Elder Scrolls* o *Skyrim*, e usufruirà di una nuova intelligenza artificiale e di un rinnovato combat-system, simile a quello visto in *The Witcher 3*, che rivoluzionerà l'intero mondo di gioco.

Il protagonista si chiamerà **Bayek**, un prigioniero dalle dubbie origini, e durante il suo viaggio si muoverà a cavallo, nuotando o tramite imbarcazioni; molto probabilmente non saranno presenti battaglie navali. Ci sarà una rivisitazione dell'"**Eagle Eye**", comando che darà la possibilità di controllare un'aquila, utile in questo caso non per visualizzare i nemici, ma per scoprire parti della mappa oscurate e vari oggetti nascosti.

Gli **NPC** saranno influenzati dal ciclo solare, di giorno mangeranno e lavoreranno, mentre la notte

riposeranno. Saranno presenti grandi città come **Alessandria d'Egitto** o **Menfi**. Su reddit si discute già riguardo la data storica in cui sarà ambientato il gioco, che dovrebbe collocarsi durante il regno di **Cleopatra**, nel periodo tolemaico (60 a.C - 30 a.C).



Gameinformer ha, inoltre, fornito le varie edizioni con cui Ubisoft presenterà il titolo: la versione **Standard**, la **Deluxe Pack** e la **Gold Edition**, quest'ultimo contenente il Deluxe Pack e il Season Pass. La **Gold Steelbook Edition** comprenderà invece la **Deluxe Pack**, il **Season Pass** e in aggiunta lo **Steelbook**. Chi effettuerà il pre-order del gioco avrà l'accesso alla missione esclusiva **The Secrets of the First Pyramids**.

La data del rilascio dovrebbe essere il **27 ottobre 2017**, ma aspettiamo delle notizie più sicure dalla

conferenza Ubisoft che si terrà all'[E3](#) il lunedì 12 giugno alle 22:00 (ora italiana).
Seguite le varie conferenze dell'E3 con noi, in live sui nostri canali [Twitch](#) e [Youtube](#).

Bethesda al lavoro su un nuovo AAA

La notizia è ufficiale: **Bethesda** sta lavorando a un nuovo titolo AAA: nessun comunicato da Rockville, semplicemente un annuncio di lavoro.

Sul sito di **ZeniMax Media** (holding, fra le altre, di **Bethesda Softworks**) è infatti apparso un annuncio riguardo una posizione aperta come **Game Performance Manager** per la divisione di **Bethesda Game Studios** di Montreal, per sviluppare un “**bleeding-edge AAA freemium game**“. Il candidato dovrà aver dimestichezza con le strategie del modello degli acquisti in-game, oltre a 5 anni di esperienza nello sviluppo dei videogame AAA.

Facendo i dovuti ragionamenti, pur essendo affidato alla divisione canadese, difficilmente si tratterà di un **mobile game**, in cui questa è specializzata, non rientrando i titoli per mobile fra gli AAA.

Potrebbe trattarsi del vociferato **Starfield**? Un titolo sci-fi potrebbe del resto essere un buon banco di prova per una tecnologia **bleeding-edge**; quel che è certo è che lo sviluppo di un titolo **freemium** è una novità per Bethesda, che si troverà a fronteggiare una nuova sfida di mercato puntando sugli acquisti in-game.

L'annuncio su questo titolo potrebbe arrivare nel corso della [conferenza di Bethesda all'E3](#) del **12 giugno** che - vi ricordiamo - **Gamecompass** seguirà in diretta alle 4:00 a.m. (ora italiana).