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.

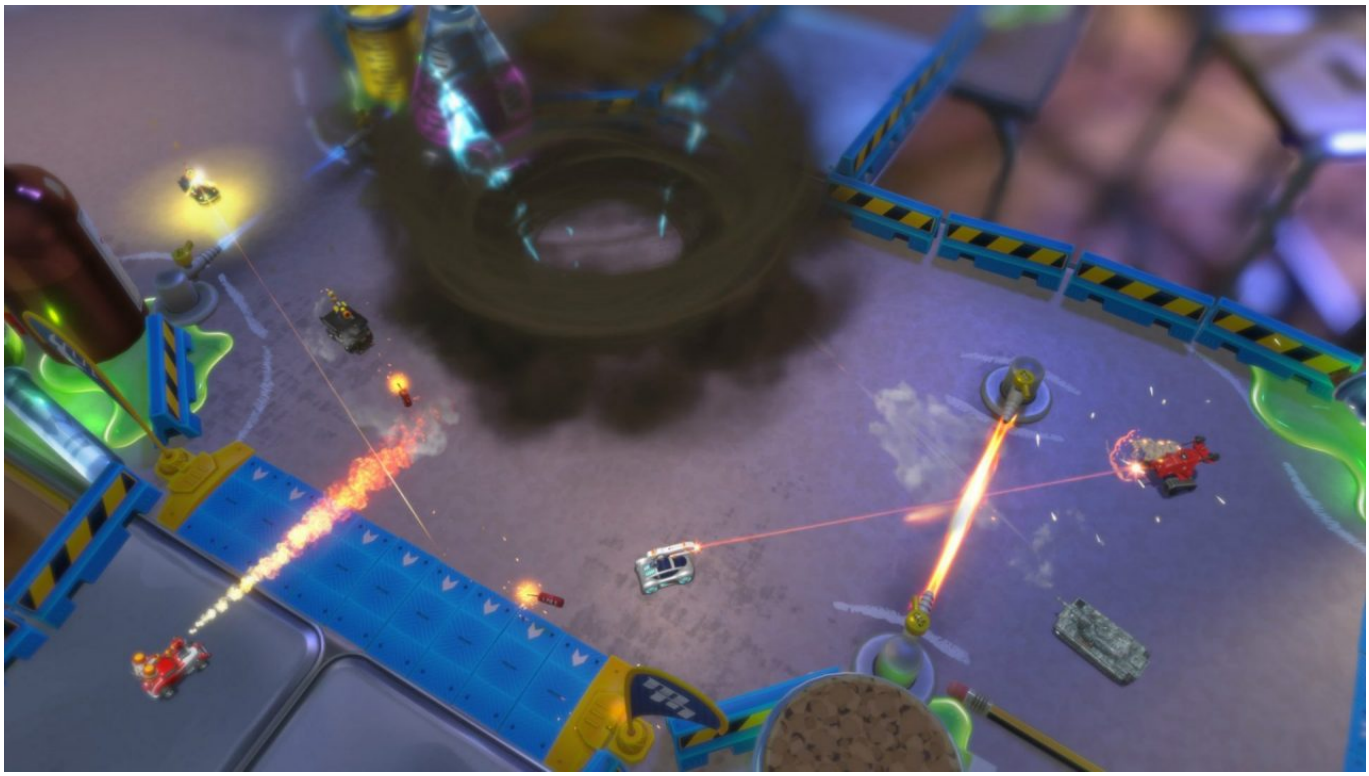
Myra e Maya sono due sorelle di ***Dragon Quest IV***: sembreranno identiche ma non potrebbero essere più diverse di così. Con gusti completamente diversi in quanto ad armi, magie e moda, le due sorelle incontrano gli eroi e mostrano le loro potenti abilità in battaglia.

Jessica e Angelo due potenti eroi di ***Dragon Quest VIII***.

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 ilo titolo farà sorridere i giocatori di tutte le età e farà crescere una sana competizione tra di loro.
Il titolo sarà disponibili 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.

Svelato il misterioso titolo dietro #PrepareToDine

Qualche giorno fa abbiamo parlato di un misterioso trailer caricato sul canale dei **Bandai Namco**. Con un paio di giorni di anticipo, il magazine giapponese **Famitsu** ha svelato il titolo dietro al misterioso gioco. Smentite le ipotesi più gettonate: non si tratta infatti di ***Dark Souls***, né di un gioco ispirato a ***Tokyo Ghoul***.
Il titolo oggetto del teaser è invece ***Code Vein***, a cui sta già lavorando (si parla di uno stato di completamento del 35%) il team che ha curato la serie ***God Eater***.
Secondo quanto riportato da **Famitsu**, *Code Vein* sarà un **RPG Action** con motore Unreal Engine 4 e ambientato in un futuro in cui l'umanità sta svanendo. Protagonista sarà un vampiro della razza dei **Revenant** dotato di abilità sovrannaturali. Questi sarà accompagnato da un altro personaggio, non è dato sapere se giocabile o meno.

Gli antagonisti da fronteggiare saranno i “**Lost**“, dei **Revenant** che hanno subito una trasformazione per non essere riusciti a nutrirsi sufficientemente di sangue.
Il titolo uscirà nel **2018** e utilizzerà l’**Unreal Engine 4**, motore grafico sul quale si sta lavorando per sviluppi grafici improntati al fotorealismo.
Per ulteriori dettagli sul titolo bisognerà attendere il prossimo 20 aprile, giorno in cui **Bandai Namco** svelerà tutte le notizie sul gioco.

Dragon Quest Heroes II (Demo)

Dopo il successo del primo capitolo della saga ***Heroes***, che già durante la prima settimana del lancio aveva venduto oltre 400.000 copie solo in Giappone, è uscito per **Square Enix** il nuovo attesissimo episodio della serie, ***Dragon Quest Heroes II***, del quale, alcuni giorni addietro, è stata resa disponibile la demo per i possessori di **PlayStation 4**.

Comincia la nostra nuova avventura

Durante la demo non seguiremo una storyline, ma andremo alla scoperta della nuova mappa e di sconfiggere vari boss, in particolare il “Randellatore Notturno” e alcuni mini boss come il Mostro Mascherato Golem e il Fantagenio presenti nella pianura di Kala. Possiamo, inoltre, girare per la mappa o sconfiggere più mostri possibili in cerca di tutti gli oggetti nascosti e aprire tutti i forzieri presenti. Ciò durerà una buona mezzora di gioco, ma per sconfiggere solo il boss principale, e quindi

completare a tutti gli effetti la demo ce ne vorranno meno di 30 minuti, battle-boss compresa.

Iniziamo a combattere

I protagonisti di questa demo sono: **Laasar**, **Theresa**, **Maribel** e **Carver**. I quattro eroi si ritrovano a **Slurpianura**, zona della provincia di **Kala** abitata da piccoli nemici che ci faranno conoscere a fondo le loro varie abilità.
Oltre ai classici attacchi leggeri e pesanti, durante la fase di combattimento si avranno a disposizione alcuni **attacchi speciali** diversi per ogni personaggio: **Laasar**, ad esempio, padroneggerà l'abilità "**Spade gemelle**", che permetterà di utilizzare due spade contemporaneamente, e i suoi attacchi speciali si baseranno sul **ghiaccio**. **Theresa** avrà l'abilità "**Spada**" e i suoi attacchi speciali si baseranno sul potere elementale del **fuoco**, mentre **Maribel** nella fase offensiva utilizzerà un **boomerang** e anche lei utilizzerà il fuoco per gli attacchi speciali. **Carver** sarà invece il **tank** di turno: non utilizzerà alcuna arma, ma solo la sua **forza bruta**, sferrando pugni devastanti ai nemici.

Cosa cambia da Dragon Quest Heroes?

Questo nuovo capitolo della saga *Heroes* non differisce molto dai precedenti. La grafica è anche qui curata dal maestro **Akira Toriyama**; l'**HUD** di gioco ha subito alcune piccole modifiche ed è stata aggiunta una nuova mossa chiamata "**Pluriattacco**" che consente al personaggio che la utilizza di fare a cambio con un altro e sferrare un potente attacco contro il nemico. Un'altra novità è data dalla nuova modalità di **teletrasporto**: nel precedente capitolo non erano, infatti, presenti le **pietre del viaggio**, e il teletrasporto poteva essere utilizzato solo per specifiche missioni, mentre qui possiamo muoverci liberamente per la mappa, data la natura open world del gioco.

Conclusioni

L'attesa per giocare il titolo si fa sentire e non vediamo l'ora di provare la versione completa. Da una prima prova mi sentirei di consigliare il gioco anche a chi non conosca la saga, in quanto costituirebbe un buon inizio per poi recuperare i precedenti titoli.

Dragon Quest Heroes II sarà disponibile per **PlayStation 4** dal 28 aprile 2017 e il 25 aprile su **Steam**.

UE4: fotorealismo anche nei videogiochi?

Epic Games ha rilasciato un video che mostra l' **Unreal Engine 4** nella sua massima potenza, creando un modello fotorealistico con documentazione di accompagnamento per dimostrare l'uso di alta qualità tecniche, simili a quelle utilizzate per i personaggi in ***Paragon***, MOBA di **Epic Games** per PC e PS4. La creazione di personaggi così ben realizzati è un obiettivo fondamentale per molti degli artisti 3D di oggi e gli sviluppatori di videogames.

Negli ultimi due anni, Epic Games ha apportato nuove funzionalità di rendering a UE4 che migliora l'ombreggiatura della pelle, degli occhi, e dei capelli.

Per aiutare la community a ottenere il massimo, Epic sta rilasciando il progetto per la **creazione fotorealistica**, che sarà disponibile per l'utilizzo in qualsiasi progetto di Unreal Engine 4, completo di documentazione per guidare e aiutare gli sviluppatori attraverso il processo di creazione.

Lo scopo di condividere questo nuovo progetto è quello di spingere chiunque a imparare, esplorare e costruire materiali e modelli come quelli creati da professionisti di Epic.

Che sia una nuova era per la grafica nei videogiochi? Siamo curiosi di verificare se vedremo presto un fotorealismo del genere in un prossimo titolo. E a voi piacerebbe un videogame con questa grafica?

Switch: arriverà un bundle con Mario Kart 8 Deluxe

Nintendo Switch non ha ancora avuto nessun bundle con alcun gioco, ma potrebbe averlo a partire dal 28 aprile: la grande N, infatti potrebbe lanciare un bundle con *Super Mario Kart 8 Deluxe*.

La pagina del negozio russo che ha lanciato la notizia mostra che il bundle di Switch con *Mario Kart 8 Deluxe* avrà un costo di **24.999 rubli**, circa **440 $**. Il prezzo non è ufficiale, quindi potrebbe variare da paese a paese, ma essendo una IP molto conosciuta, non ci sarà da meravigliarsi che **Nintendo** la ponga in quella fascia di prezzo, magari per vendere ancor più console.

Mario Kart 8 Deluxe è una riedizione di *Mario Kart 8*, uscito per **Wii U**, con l'aggiunta di nuovo personaggi, nuovi kart e molto altro. Per chi voglia acquistarlo in formato digitale, il gioco occuperà circa 6,75 GB sulla console.

#PrepareToDine : il nuovo, misterioso Teaser Trailer di Bandai Namco

Bandai Namco ha appena caricato un **teaser trailer** sul proprio canale Youtube. Il trailer dovrebbe riferirsi a un nuovo progetto che sta impegnando la casa nipponica.

Alcuni utenti parlano di un riferimento al manga ***Tokyo Ghoul*** per la maschera che indossa la protagonista del video e al famosissimo RPG ***Dark Souls: Prepare to Die***, a cui si riferirebbe la frase finale del video, "**Prepare to Dine".**

Il mistero sarà svelato molto presto, visto che **Bandai Namco** ha detto che avremo più informazioni il **20 aprile**.

Prey: annunciata la Beta per il 27 aprile

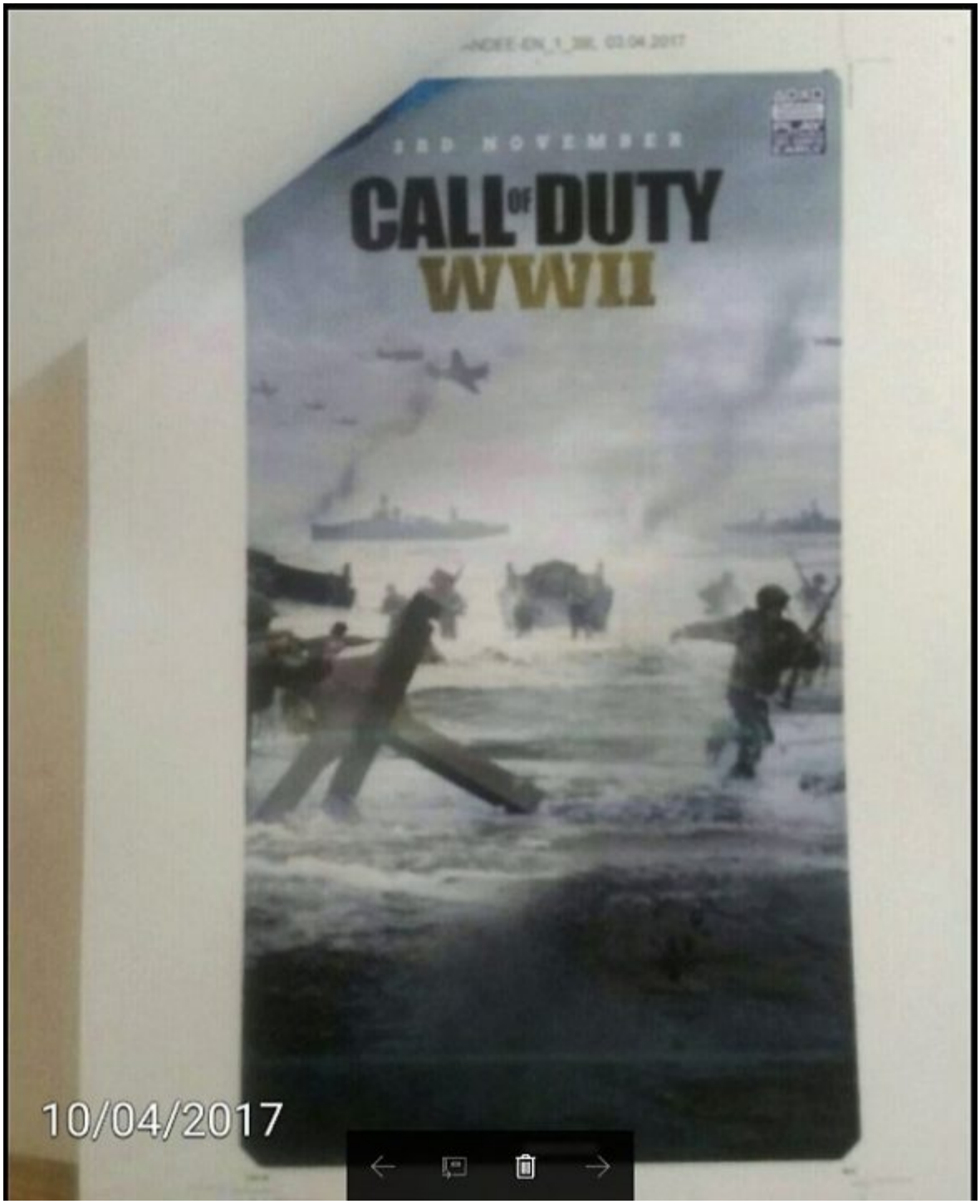
Bethesda ha comunicato che giovedì 27 aprile sarà disponibile, per PlayStation 4 e Xbox One, una open beta del suo nuovo titolo, ***Prey***.

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.

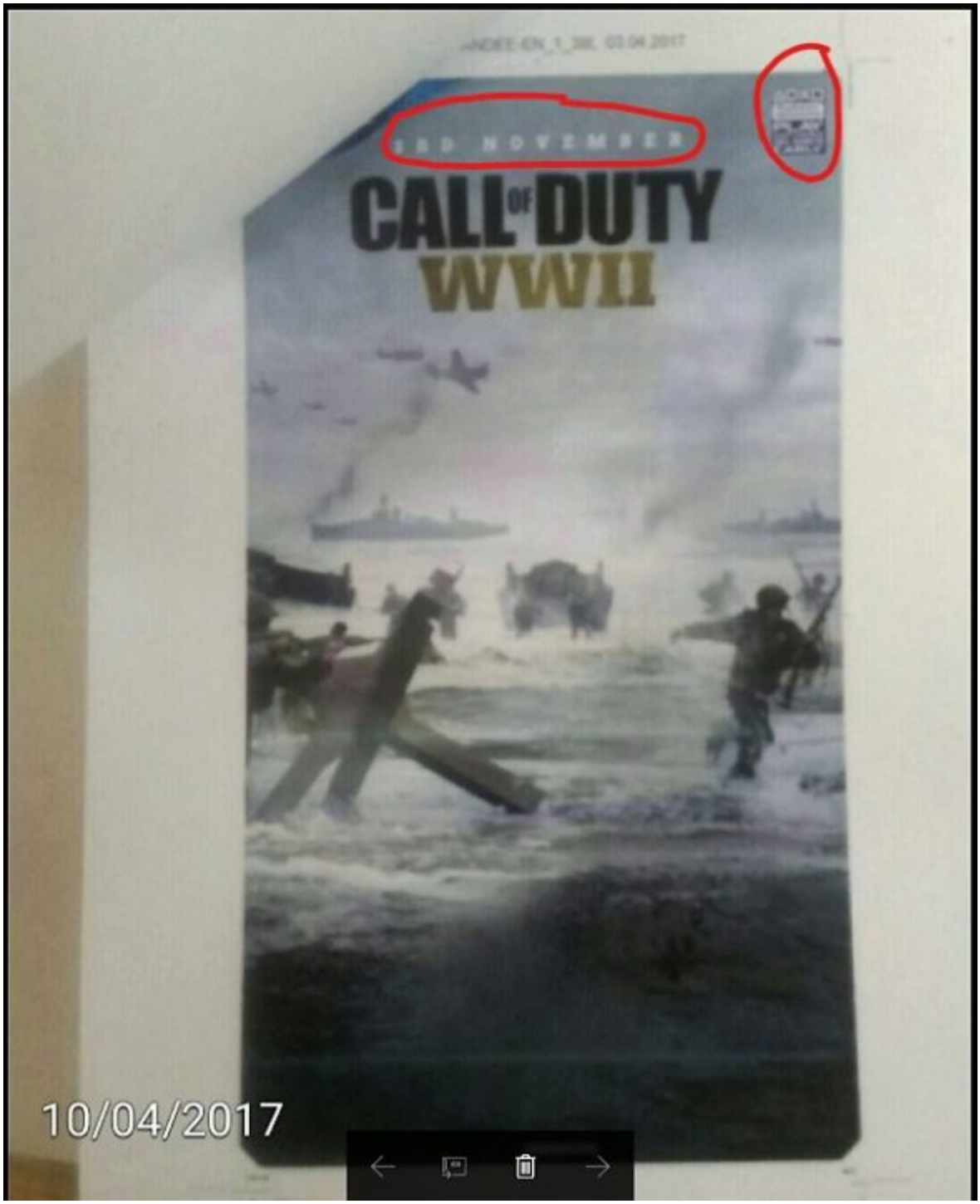
Prey sarà disponibile il 5 maggio su PlayStation 4, Xbox One e PC.

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.

Project Scorpio: svelate le specifiche tecniche

Come promesso da Microsoft, oggi alle 15:00 **DigitalFoundry** ha annunciato le specifiche tecniche di **Scorpio**.

La nuova Console Xbox avrà le seguenti caratteristiche tecniche:
• **CPU**: Custom x86 (Jaguar Evolved) con 8 Core 2.3 GHz e 4MB di Cache

	Project Scorpio	Xbox One	PS4 Pro
CPU	Eight custom x86 cores clocked at 2.3GHz	Eight custom Jaguar cores clocked at 1.75GHz	Eight Jaguar cores clocked at 2.1GHz

• **GPU**: 40 Compute Units e Core Clock a 1172 MHz

	Scorpio Final Spec	Xbox One	PS4 Pro
Compute Units	40	12	36
Core Clock	1172MHz	853MHz	911MHz

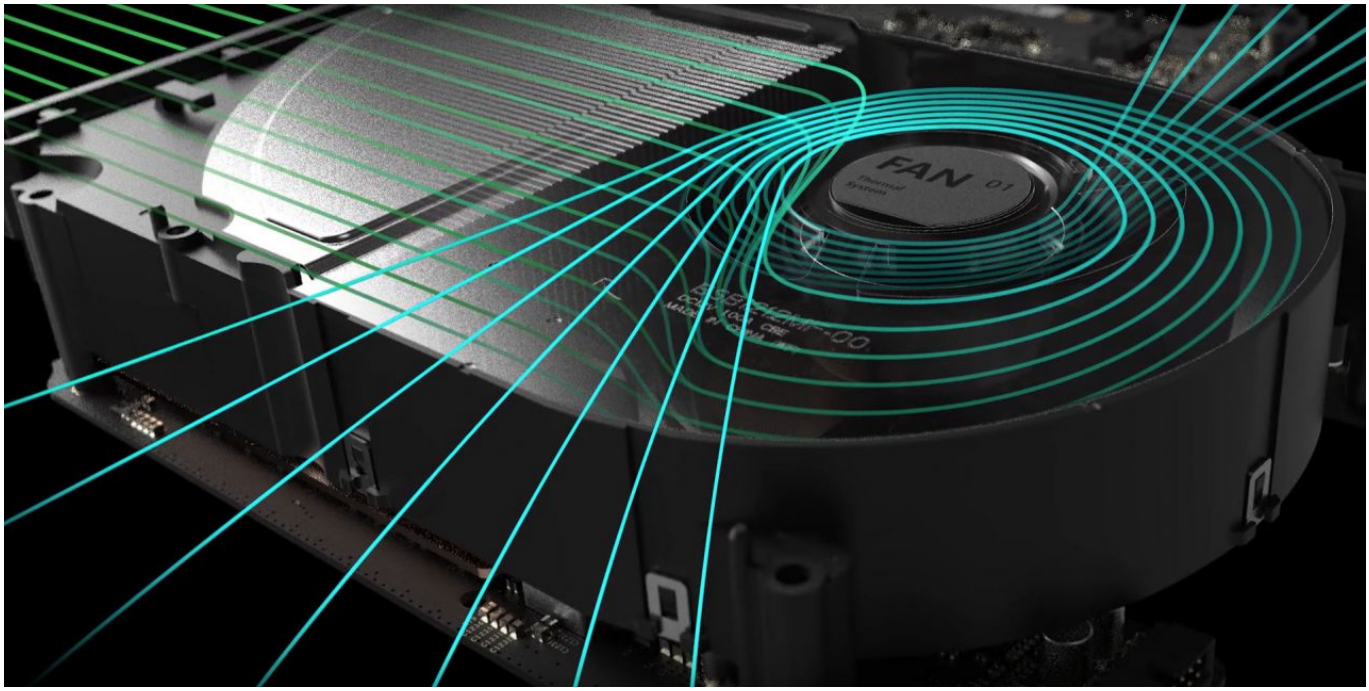
• **RAM**: 12 GB GDDR5 (8GB utilizzabili per i giochi)

	Scorpio Final Spec	Xbox One	PS4 Pro
Memory Config	12GB GDDR5	8GB DDR3+ESRAM	8GB GDDR5
Available for Games	8GB	5GB	5GB

• **Larghezza della banda di memoria**: 326 GB/s
• **Hard Disk**: 1 TB 2.5 pollici
• **Lettore ottico**: 4K UHD Blu-ray

Inoltre nel video di DigitalFoundry si parla di uno screenshot di una demo di *Forza Motorsport* che gira in 4K a 60FPS con un utilizzo della GPU del 66.19% grazie all'integrazione delle DirectX 12 nell'hardware.

Tutti i giochi di Xbox One che girano a 900p verranno portati su Scorpio e fatti girare in 4K nativi.
Scorpio godrà di un nuovo SOC (System-on-chip) a cui ha lavorato AMD.
La velocità di clock della GPU e le temperature sono state oggetto di studio per Microsoft che ha messo a punto una tecnica, "Il metodo di Hovis", del quale ha parlato il direttore generale di progettazione hardware di Xbox, **Leo Del Castillo**, spiegando dunque parte del lavoro svolto per arrivare a un simile risultato :
"Tra il tentativo di ottenere un design compatto, ridurre al minimo il consumo di energia e ottimizzare l'efficienza complessiva, abbiamo fatto molte cose che possiamo reputare speciali […] Una delle cose che abbiamo fatto è stato fondamentalmente mettere a punto le tensioni per ciascuno dei chip e ottimizzare il tutto in modo che i chip ottenessero esattamente ciò che era necessario per considerare l'obiettivo centrato; ciò ha portato a un più alto grado di efficienza del sistema che ci permette di disfarci di un sacco di potenza sprecata, che verrebbe altrimenti fuori sotto forma di calore".
Ogni singolo processore **Engine Scorpio** prodotto da TSMC avrà il proprio profilo di potenza specifica.



Microsoft sta infine usando un dissipatore – costituito da un recipiente di rame che ne costituisce la base – all'interno del quale viene ionizzata acqua distillata sotto vuoto: il calore viene assorbito dall'acqua, la quale si vaporizza, e il vapore viene portato lontano dalle zone calde per condensarsi infine sulle alette del dissipatore. Questa soluzione è considerata rivoluzionaria per una console, ed è uno dei tecnicismi più interessanti fra quelli esposti oggi.

Ancora non è stato svelato né il prezzo né la data di uscita, ma sul sito della Xbox si parla dell'uscita per le festività natalizie del 2017. Per saperne di più, quindi, bisognerà aspettare l'E3.