Call of Duty WWII arriverà il 3 Novembre

Da poche ore è stato reso pubblico il nuovo trailer di ***Call of Duty WWII***. Un *Call of Duty* che ritorna alle origini e porterà i giocatori per terra e in una situazione storica differente da quella ormai vista negli ultimi anni.

La storia di ***CoD WWII*** è pensata per la nuova generazione che non ha avuto modo di giocare i vecchi titoli e che potrà vivere parte della **Seconda Guerra Mondiale**.
La Campagna riguarda gli ultimi anni della **Seconda Guerra Mondiale**, cioè il **1944-1945** e sarà ambientata nel **Nord Europa**: **Normandia**, **Francia**, **Belgio** e soprattutto in **Germania**.
La storia racconterà del giovane soldato americano **Ronald Daniels** nei 18 mesi in cui **Ronald** passerà dall'essere solo una matricola a vivere la vera e propria guerra. Durante il suo viaggio farà la conoscenza di altri 11 soldati che faranno parte della sua squadra.
La durata della storia sarà paragonabile a quella degli altri *CoD*.

Per ciò che riguarda le novità sugli **aspetti tecnici**:
Non sarà presente l'interfaccia grafica, non ci sarà fisica e distruttibilità e il comparto **cinematografico** sarà il fiore all'occhiello del titolo perché il team di sviluppo, aiutato da uno storico, ha raccolto informazioni tramite **pellicole e archivi** per riprodurre **fedelmente** armi, ambienti e quant'altro. Inoltre il team si è recato nelle zone che hanno visto protagonista il conflitto

per studiarle e poterle riportare nel miglior modo possibile all'interno del gioco, infatti per rendere quest'ultimo più immersivo sono stati utilizzati ambienti **cupi e tetri**.
La cosa più importante è stata la scelta di raccontare la vera storia attraverso il gioco tramite **fatti veramente accaduti**.
La modalità cooperativa sarà una rivisitazione di zombie: ***Nazi Zombie***. In cui **Hitler** ha radunato un esercito di zombie per combattere.
Il team di sviluppo ha affermato che grazie alla potenza hardware di questa generazione, il gioco arriverà a **60 FPS su ogni piattaforma** e che sarà presente un dettaglio grafico molto alto.

Call of Duty sarà disponibile, come già annunciato, il **3 Novembre** per **PlayStaion 4**, **Xbox One** e **PC**. Per chi preordinerà il gioco avrà diritto a far parte della **Beta**, che sarà chiusa al pubblico.

Interessanti novità per Marvel vs. Capcom Infinite

Rilasciate da pochissimo alcune notizie molto interessanti riguardo ***Marvel vs. Capcom Infinite***, che vedrà il suo debutto il **19 Settembre 2017**.
Inizialmente annunciato con un trailer durante la manifestazione "Playstation Experience", oggi fa nuovamente parlare di se anticipandoci quali saranno i bundle destinati al commercio e alcuni dei personaggi presenti nel gioco.

Infatti il colosso di **Osaka**, oltre alla data di rilascio ufficiale del gioco, ha distribuito un **trailer dedicato alla storia del nuovo episodio** e tutti i dettagli per i bundle in **edizione limitata** che arriveranno nei nostri negozi

Il primo bundle è la **Deluxe Edition**, al prezzo di **89.99$**, in cui sarà presente all'interno un "**Character Pass**" tramite il quale si potranno scaricare i futuri **6 personaggi** che verranno introdotti. Poi sarà la volta della **Collector's Edition**, all'interno della quale, oltre al contenuto presente nella **Deluxe Edition**, si troveranno **4 Statuette e 6 Gemme dell'infinito a led,** questo secondo bundle avrà un costo di **199.99$**.

Come ciliegina sulla torta, la **Capcom**, introdurrà ben **8 nuovi personaggi**, tutti ovviamente appartenenti all'universo Marvel e Capcom: **Chun-Li**, **Chris Redfield**, **Strider Hiryu**, **Ultron**, **Hulk**, **Thor**, **Hawkeye**, e **Rocket Raccoon**, che si uniscono ai precedentemente già annunciati, **Ryu**, **Mega Man X**, **Iron Man**, **Captain Marvel**, **Captain America** e **Morrigan**.

Prey: la storia dietro al gioco di Arkane

Vi siete mai chiesti come sia nata la trama di *Prey* ? Noi no, ma il direttore creativo *Raphael Colantonio* ci tiene a raccontare: **“Ero in aereo, su un lungo volo di ritorno da una vacanza. Fu lì che scrissi la trama principale di *Prey*“.**

Dopo essere ritornato nel suo ufficio, inizia a lavorare con il supporto di **Arkane Studios** allo sviluppo e all’adattamento del suo progetto creando le basi per la tecnologia aliena, per lo stile della stazione spaziale, per i personaggi e per i dialoghi. Durante lo sviluppo si sono uniti diversi partner, che hanno permesso lo sviluppo del thriller fantascientifico.

“Ci volle più o meno un anno prima di sviluppare l’intero arco narrativo degli anni 60 e i diversi aspetti della trama che fanno da sfondo al gioco”, dice *Colantonio.*
“Passò diverso tempo prima che iniziassimo a creare i veri e propri dialoghi.” aggiunge *Ricardo Bare*, lead designer di Arkane: **“All’inizio ci concentrammo sulla struttura, sugli obiettivi e sulla trama con i progettisti dei livelli e con i grafici. Quindi lavorammo a ciò che avevamo creato per espanderlo e perfezionarlo”.**

Durante lo sviluppo, **Arkane** ha coinvolto diversi talenti. Fra questi la leggenda dell’industria videoludica *Chris Avellone* che si è unito alla squadra creativa, avverando il sogno di *Ricardo Bare*, un grandissimo fan dei suoi capolavori videoludici. *Bare* inoltre aggiunge:
“Prima che iniziassi a lavorare nel campo, uno dei miei giochi preferiti era Planescape: Torment e c’erano diversi altri giochi con personaggi davvero fantastici che mi piacevano. A un certo punto realizzai che erano tutti ideati dalla stessa persona.” Bare lo incontrò per la prima volta al PAX East nel 2013. **“Fu un momento indimenticabile per un fan come me”.**
Avellone dal canto suo ci racconta che colse l’opportunità di lavorare con *Arkane:* **“Scrissi due righe a Raf chiedendogli se fosse interessato a lavorare insieme a un progetto.”** dichiara, **“Fu una breve conversazione, a cui seguì una visita allo studio e diverse discussioni sui punti fondamentali del gioco e sull’approccio allo sviluppo”.**

Avellone iniziò senza perdere tempo a lavorare. Non solo offrendo opinioni e consigli, ma anche sviluppando diversi personaggi e missioni secondarie, creando personaggi con storie intriganti.
il *Dr. Igwe* e i suoi compagni non sono dei normali personaggi “secondari”, perché questi personaggi giocano un ruolo fondamentale per permettere al giocatore di scoprire chi è. *Avellone* dice la sua opinione su questi personaggi:
“Arricchiscono anche il vasto universo di Prey e aiutano a comprendere l’impatto di Talos I e della TranStar sul mondo da un punto di vista scientifico, sociale e militare. Ogni PNG ha anche la sua opinione su Morgan Yu, che il giocatore impara a scoprire”.
Inoltre *Bare* aggiunge:
“Quando incontrerete personaggi come Mikhaila e Igwe, scoprirete che sanno cose di voi, Conoscono il passato di Morgan. Nelle conversazioni che avrete con loro, parleranno di queste cose e sveleranno poco a poco i tasselli del vostro passato. È un modo divertente e interessante per scoprire chi siete veramente”.
Avellone si è dimostrato un’ottima scelta per **Arkane** soprattutto grazie al suo metodo di lavoro che rispecchia da vicino la filosofia di quest’ultima. Citando il film **Aliens** come ispirazione per il suo metodo di scrittura dice:
“Aliens è un film d’azione e di suspense, non allenta mai la tensione, ma ciò che non

sempre il pubblico comprende è che grazie alla trama e ai personaggi, Aliens è uno dei film più divertenti di sempre. La comicità si inserisce alla perfezione nel film, per le reazioni dei personaggi e per l'empatia delle loro risposte. Ciò si applica in modo particolare a Bill Paxton, ma essenzialmente a tutti i personaggi. I momenti umoristici sono genuini, anche nel contesto di un film horror, e hanno il tempismo giusto nello svolgimento narrativo". Secondo *Chris*, *Prey* è molto simile ad **Aliens** sotto questo aspetto. Anche se ha un'atmosfera thriller, *Prey* necessita anche di momenti per allentare la tensione, in modo da non appiattire l'esperienza di gioco. **"Credo che sia giusto inserire dei momenti di comicità, a patto che non guastino l'atmosfera di suspense. Credo che Prey sia ben bilanciato da questo punto di vista".**

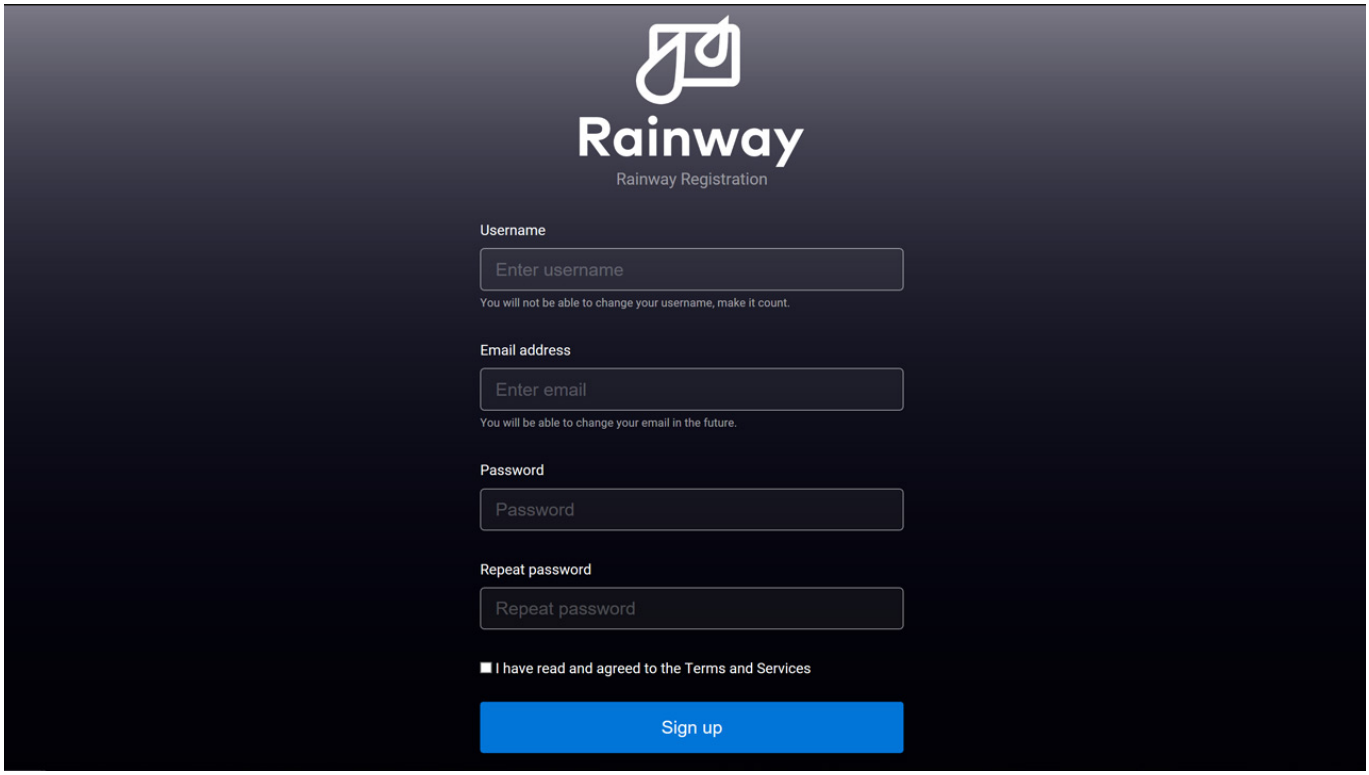
Rainway promette i giochi per PC su Switch

Se ne parlava già a marzo, quando gli sviluppatori di *Rainway* avevano dichiarato di essere riusciti, grazie ad "alcune delle più recenti tecniche software", a trasmettere giochi dal proprio pc a un qualsiasi altro dispositivo in **super high quality** e in totale assenza di **lag**.

La novità starebbe nel fatto che **Rainway** sarà disponibile su ogni device provvisto di un web browser, inclusi tablet, smartphone ma anche Mac e sistemi Linux, semplicemente accedendo al sito **play.rainway.io** e attraverso il quale basterà utilizzare pochissime risorse di sistema per giocare i nostri giochi ovunque.

Giusto ieri è stato annunciato dagli sviluppatori su *Reddit* che è in arrivo l'app di **Rainway** anche nell'*eShop* di Nintendo Switch; nel caso in cui la dichiarazione dovesse rivelarsi veritiera **Rainway** sarebbe di fatto anche la prima app in assoluto ad approdare sullo store Nintendo.

Nel frattempo è possibile effettuare una pre-registrazione per assicurarsi un posto in prima fila alla Beta, che è prevista per il prossimo *5 maggio*.



Two Worlds II, dopo 6 anni, torna a far parlare di sé.

Proprio cosi, dopo più di 6 anni la **TopWare** rispolvera la versione PC di ***Two Worlds II***, infatti i possessori del gioco, potranno godere presto di una espansione principale nuova di zecca, che avrà il nome di "***Call of the Tenebrae***". In effetti questa era stata annunciata già a Marzo dello scorso anno, quando venne annunciato anche ***Two Worlds III***, ma è stata definita solamente adesso la sua data di rilascio ufficiale.

La nuova espansione ***Call of the Tenebrae***, vedrà la luce giorno **25 Maggio**. Prevede più di 10 ore di gameplay e inoltre, come ci si aspettava, l'espansione avrà una nuova grafica HD, con nuove mappe, obiettivi, armi e nemici inediti.

Call of the Tenebrae verrà distribuita come semplice **DLC** al costo di **10$** per chi già possiede ***Two Worlds II***, mentre ne costerà **15$** come avventura **standalone**, in modo che tutti possano giocarla

liberamente.

La **TopWare**, cavalcando l'onda, ha inoltre programmato il rilascio di un **Pass Stagionale**, per poter avere tutti i contenuti di **TW2**, e di un ulteriore espansione chiamata "***Shattered Embrace***" (tra Ottobre e Dicembre), che includerà mappe per multiplayer e altri contenuti esclusivi.

Outlast II: rilasciato trailer di lancio e prime immagini.

Outlast II sarà rilasciato sul mercato il 25 Aprile per **Pc**, **Xbox One** e **Playstation4** e già dai trailer/ immagini si preannuncia un degno successore del primo capitolo.Quest'oggi **Red Barrels**, la casa produttrice della saga di *Outlast*, ha rilasciato un trailer di lancio e un bel po' di foto macabre, un classico per il franchise di *Outlast*, materiale che ci offre una visione più completa delle ambientazioni e della storia di questo nuovo capitolo.
La trama non è collegata a quella del primo episodio, è ambientata negli anni 70 ed è ispirata al terribile massacro di **Jonestown** del 1978.
In *Outlast II* ci ritroveremo nei panni del cameraman e reporter Blake Langermann che si ritroverà in un villaggio sperduto dell'Arizona dove indagherà sull'assassinio di una donna. Inizialmente per Blake era una normalissima indagine: non sapeva di star andando incontro a qualcosa che non aveva mai visto prima d'ora.
Ecco qui di seguito il trailer di lancio, le immagini e le specifiche tecniche per poterlo giocare su **pc**:

Configurazione minima

OS: Windows Vista / 7 / 8 / 10, 64-bits
Processor: Intel Core i3-530
Memory: 4 GB RAM
Graphics: 1GB VRAM, NVIDIA Geforce GTX 260 / ATI Radeon HD 4870
DirectX: Version 10
Storage: 30 GB available space
Sound Card: DirectX Compatible
Additional Notes: Targetting 720p @ 30 fps

Configurazione raccomandata

OS: Windows Vista / 7 / 8 / 10, 64-bits
Processor: Intel Core i5
Memory: 8 GB RAM
Graphics: 1.5GB VRAM, NVIDIA Geforce GTX 660 / ATI Radeon HD 7850
DirectX: Version 11
Storage: 30 GB available space
Sound Card: DirectX Compatible
Additional Notes: Targetting 1080p @ 60 fps
Fonte: Steam

Inoltre fateci sapere con un commento cosa ne pensate di questo nuovo Horror targato **Red Barrels**

Il videogioco re dell'audience in streaming

In base a delle ricerche condotte dal team di **SuperData**, (specializzato nella raccolta di dati statistici sui videogiochi), circa **665 milioni** di persone in tutto il mondo, guardano clip di videogiochi su diverse piattaforme specializzate. Numeri da far girare la testa, se si considera che la stessa agenzia di ricerca afferma che la quantità di spettatori è in costante crescita, e che entro il **2021** dovrebbe avere un incremento del **21%**.
Secondo lo stesso rapporto infatti, canali come **HBO**, **Netflix**, **ESPN** o **Hulu**, non riuscirebbero a raggiungere il numero degli spettatori dei video di gioco, neanche sommando i loro dati di audience.
Giusto per sottolineare quanto scritto prima, solo nel mese di febbraio, sono state guardate **100 milioni** di ore di gameplay di ***League of Legend*** (***LoL***) e **40 milioni** di ore per ***Counter Strike: Global Offensive*** (***CS:GO***) sui canali di **Twitch**.

Benvenuti nel futuro.

Call of Duty WWII: verrà annunciato il 26 Aprile

Dopo i vari **rumor** sulla possibile uscita di *Call of Duty WWII*, oggi è stata comunicata sul sito ufficiale, la data di presentazione del titolo accompagnata da un conto alla rovescia.
Il giorno della presentazione è il **26 Aprile, alle ore 19:00** italiane, attraverso una live.

Nel caso in cui vogliate essere informati sulla presentazione, il sito vi permette di registrarvi attraverso la mail. Per altre informazioni continuate a seguirci.

Tutto pronto per Warhammer 40.000: Dawn of War III

Dalle **10 PST** (pacific standard time), che da noi diventano le **19:00**, sarà disponibile la open-beta di ***Warhammer 40.000: Dawn of War III***.

Manca solamente una settimana al lancio della versione completa di ***Dawn of War III***. Per l'occasione la **Relic Entertainment** e la **SEGA Europe**, hanno rilasciato, oltre alla open-beta, anche un video trailer chiamato "**Fragments of War**" che ci mostra immagini inedite del gioco (non definitivo).

http://https://www.youtube.com/embed/8wwc8ggvdSQ

In ***Dawn of War III***, si potrà godere oltre che della modalità storia in single-player, che consta di 17 missioni, anche della modalità multiplayer, che avrà le stesse meccaniche del gioco in singolo ma prevede anche delle skill speciali e inedite per constrastare il giocatore avversario.

La multiplayer open-beta terminerà alle 10 PST di lunedì **24 Aprile**.
Dawn of War III verrà rilasciato ufficialmente giorno **27 Aprile**. Per maggiori informazioni vi rimandiamo al sito ufficiale del gioco.

Mario Kart 8 Deluxe Edition: un video mostra le differenze tra Wii U e Switch

Mancano ormai pochi giorni all'uscita dell'atteso ***Mario Kart 8 Deluxe edition*** per **Nintendo Switch.** Da pochi giorni la nota testata *Nintendo Life* ha pubblicato un video in cui mette a confronto le versioni di *Mario Kart 8* per **Wii U** e **Switch**, cercando di mostrare le stesse scene in modo da far notare i miglioramenti apportati alla versione per **Nintendo Switch**.
Ovviamente una cosa che cade subito all'occhio è che la versione che uscirà per **Switch** gira a **1080p 60fps**, un passo avanti, dal punto di vista grafico, alla versione di **Wii U** che gira a **720p 60fps**.
Potete vedere di seguito il video rilasciato da *Nintendo Life*: