

[Leak: Svelata la lista dei primi titoli retrocompatibili con la OG Xbox](#)

Durante l'E3 di quest'anno, **Microsoft** annunciò che i titoli per la prima Xbox **sarebbero presto diventati retrocompatibili per Xbox One**, ricevendo un feedback più che positivo da parte del pubblico presente alla conferenza e non. Vennero anche annunciati due giochi che sarebbero stati tra i primi a godere della retrocompatibilità: *Crimson Skies* e *Fuzion Frenzy*.

Ovviamente non ci si poteva aspettare una lista composta da soli due elementi e la gente ha fantasticato per mesi su quali e quanti altri titoli sarebbero sbarcati sulla piattaforma current gen. Ma adesso **h0x0d**, un ormai conosciuto leaker di Microsoft, ha condiviso su Twitter un'immagine che mostra le copertine dei primi dodici giochi che potranno essere giocati anche su Xbox One.

original Xbox back-compat games pic.twitter.com/aU83sbc0t4

— WalkingCat (@h0x0d) [October 21, 2017](#)

I titoli mostrati sono:

- Bioware's Star Wars: Knights of the Old Republic
- Team NINJA's Ninja Gaiden Black
- Volition's Red Faction II
- Ubisoft's Prince of Persia: Sands of Time
- Rare's Grabbed by the Ghoulies
- Double Fine's Psychonauts
- Namco's Dead to Rights
- Zipper's Crimson Skies
- Blitz Games' Fuzion Frenzy
- Firaxis' Sid Meier's Pirates!
- Terminal Reality's BloodRayne
- SNK's The King of Fighters Neowave

Nonostante siano alcune delle colonne portanti della prima generazione Microsoft, non si è ancora parlato di un ipotetico ritorno dei primi due capitoli di *Halo* o del primo *Fable* o ancora di *Forza Motorsport*, che si spera vengano annunciati presto.

[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
mRlciUzRCUyMjAlMjIlMjBzcmMlM0QlMjIlMkYlMkZ3d3cuZ2FtZXJlYWN0b3IuZXUlMkZncnR2MiUy
RmVtYmVkJTJGJTNGaWQlM0QzMzk5NzMlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lMjBzY3JvbGxpbmclM0
QlMjJubyUyMiUzRSUzQyUyRmlmcmFtZSUzRQ==

[Grande successo di vendite per Cuphead su Steam](#)

Anche se un po' ce lo aspettavamo, visto il grande hype che ha riscontrato il gioco prima dell'uscita, **Cuphead** è balzato subito al primo posto delle vendite su **Steam**.

Il platform "run and gun" con grafica cartoonesca stile anni '30 è stato rilasciato qualche giorno fa, e ha subito avuto un grande riscontro dai giocatori, potrebbe aver aiutato il fatto che il gioco costi soltanto 19,99 euro.

Il secondo posto va a **Total War: Warhammer II**, seguono nella top 5 **PlayerUnknown's Battlegrounds**, **Divinity: Original Sin II** e **Rocket League**, mentre al sesto posto c'è **Grand Theft Auto V**.

[Star Fox: Red Zone, realtà o bufala?](#)

L'utente **Sparky_78** ha postato pochi giorni fa su Reddit una serie di screen di un presunto gioco della saga di **Star Fox** che però non ha mai visto la luce, e che si chiamerebbe *Star fox: Red Zone*.

STARFOX

REDOZONE



RATING PENDING
RP
Visit www.esrb.org or call
1-800-771-3372 for more info
CONTENT RATED BY
ESRB

VIRTUAL BOY™

Nintendo®



Il ragazzo, che nella realtà sembra chiamarsi Isaac, spiega come lo avrebbe ottenuto:

Hi. Yes, I do indeed have some more information on the game. It's all on my old HDD which is packed up somewhere. I'd be more than happy to go grab it and see if I still have the other stuff I got for the game.

Anyways, to keep you interested I'll tell you how I got the game. First of all, this was shown to investors. The boxart was one of them. After being sold soon after the investors meeting, it kept getting passed around like wildfire until it came into my hands. It was actually originally in a little booklet they gave investors, which contains many unseen screenshots from this title. When they did the investors meeting, they showed off gameplay clips to them. (according to the guy I got it from, some details might've been lost in circulation.) This was allegedly shown late in the VB's life cycle and around the time Star Fox 64 was being developed.

Cheers, Issac

A detta sua, il gioco è stato inizialmente venduto ad alcuni investitori durante un meeting, passato poi di mano in mano fino ad arrivare a lui. Al suo interno c'era anche un libretto con degli screenshot mai mostrati. Secondo il ragazzo che gli ha consegnato la copia, durante il meeting sono stati anche mostrati dei video gameplay che però sono andati persi. Tutta la vicenda è datata verso la fine del ciclo di vita del Virtual Boy e soprattutto mentre **Star Fox 64** era in sviluppo, e ciò spiegherebbe il motivo per cui questo capitolo non è mai stato disponibile per il grande pubblico.

Come c'era da aspettarsi, c'è chi ci crede e chi dubita fortemente, come l'utente **VirtuousRage**, che ha voluto dire la sua su **Planetvb** spiegando come, secondo la sua opinione, tutta questa storia sia solo spazzatura.

Eh.

Color me faithless, but I find most of these "I have lots of info, but I'm going to just trickle it out in tiny fragments" a hot load of garbage.

Reminding me a lot of the whole "Polybius" arcade cabinet stuff.

(Great video on that here btw: https://youtu.be/_7X6Yeydgyg)

If you just take this "box art" example he's provided you can clearly tell the StarFox logo is cut out from another image as you can still see some white pixels around the edges. (Take the bottom right of the X for example.)

Also, the font used for "REDZONE" is called "Beyond" a font made in 2011 by "imagex".

(<http://www.dafont.com/beyond.font>)

Nintendo would have to be pulling off some crazy time travel for that to happen.

Finally, I would question his story about this "box art" being used to show investors. From my experience, this is not common practice, but I think I've already put this to bed.

I truly will never understand how/why people like this "Issac" fellow get off on just perpetuating lies. :/

L'utente afferma di non credere a chi dice di avere tante informazioni su qualcosa ma le rilascia poco a poco, situazione che gli ricorda ciò che accadde coi fantomatici cabinati di **Polybius**.

Fa poi notare che il logo "**Star Fox**" sulla copertina sarebbe stato palesemente ritagliato da un'altra immagine, essendo possibile vedere dei pixel bianchi nel bordo inferiore; (soprattutto sulla lettera X); aggiunge anche che il font usato per scrivere "Red Zone" si chiama "**Beyond**" ed è stato creato soltanto nel 2011, mentre il gioco è datato 1995. Conclude dicendo che il mostrare le box art a degli investitori non è una pratica comune e che non capisce come e perché a certa gente possano piacere individui del genere, che non fanno altro che dire bugie.

Eppure, sembra proprio che Nintendo avesse davvero intenzione di portare la saga su **Virtual Boy** insieme a una serie di altri titoli, come si può vedere nel video in basso, filmato durante la **WCES** (World Conference of Educational Sciences) del 1995. Come ormai si sa, il Virtual Boy fu un fallimento e moltissimi progetti al riguardo furono abbandonati, ma resta il dubbio sul fatto che la demo del video sia quella *Star Fox: Red Zone*.

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUYRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGSDEwU0ozX05uREUIMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U
=

[Un leaker mostra nuove informazioni sulla beta di Star Wars Battlefront II](#)

Come già annunciato, *Star Wars Battlefront II* uscirà il **17 novembre** per tutte le piattaforme (PS4, Xbox One e PC) e ci si aspetta davvero molto da questo titolo, essendo la progettazione affidata a ben tre diversi team DI EA, ovvero DICE, Criterion e Motive.

Si sa anche quando verrà rilasciata la beta del gioco, disponibile dal 4 ottobre per chi l'avrà

acquistato in pre-order, mentre tutti gli altri potranno giocarla **dal 6 al 9 ottobre**. Di ciò che ci sarà al suo interno EA ha annunciato poco o nulla, ma a questo ha pensato un leaker di Reddit dal nickname **Some_Info** che ha improvvisamente rivelato tutti i dettagli sulla beta ancor prima che potesse aver luogo l'**EA Place Showcase**, mostrando persino le immagini dei menù della closed Alpha, rendendo quindi le sue informazioni attendibili, oltre ad aver già fornito maggiori dettagli sulla modalità "**Space Battles**" prima che iniziasse il Gamescom 2017 (come ad esempio la presenza delle condizioni meteo).

Secondo Some_Info la beta comprenderà **tre mappe online: "Galactic Assault"** nella città di Theed che potrà ospitare fino a 40 giocatori, "**Starfighter Assault**" sarà invece sul pianeta Fondor e potrà ospitarne 24 e una modalità, chiamata "**Strike**", ambientata nel pianeta Takodana. Per quanto riguarda invece **l'offline**, dovrebbe essere presente la modalità "**Skirmish**", che sarà fondamentalmente una modalità arcade, giocabile sia da soli che a schermo diviso con un altro giocatore.

Gli eroi disponibili saranno gli stessi mostrati all'**EA Play**. Il leaker ha anche mostrato un nuovo veicolo chiamato LAAT Gunship, che però avrà le stesse funzioni dell'astronave U-Wing nel precedente capitolo. La beta dovrebbe pesare **tra i 14 e i 16 GB**. Ci saranno da cinque a nove *emotes* per i soldati e infine i giocatori potranno collezionare carte e guadagnare crediti, ma che ovviamente andranno persi col passaggio dalla beta al gioco effettivo, la cui grafica sarà notevolmente migliore di quella vista all'E3.

[Nuovi leak annunciano una possibile uscita di Agent](#)

Originariamente in fase di sviluppo per **PS3**, **Agent** della **Rockstar Games** non ha mai trovato luce in casa **Sony**. Annunciato nel 2009, il gioco si presentava come un titolo dall'intrigante sistema di spionaggio ambientato durante la Guerra Fredda; sembra che il progetto non sia morto, in quanto sono stati scoperti alcuni screenshot di recente fattura.

Nel 2016, **Take-Two** ha rinnovato il marchio per **Agent**, ma ancora una volta non è stato confermato ufficialmente. La pagina di Wikipedia del gioco rimane ancora invariata senza menzionare una cancellazione, e inoltre l'editore ha evitato le domande relative all'*IP*, non dando nessuna risposta se il progetto sia in elaborazione su **PS4** o meno.

Per adesso i rumors ci indicano che la *concept art* è stata presa dal gioco, portando nuova speranza per **Agent** su **PS4**. La fonte dell'illustrazione deriva da un account Twitter chiamato **Bully 2 info**.

Queste sono le immagini pubblicate:

Here are some Agent concept art. [#Agent #Bully2Info pic.twitter.com/cOXNbM6WRm](#)

— Bully 2 Info (@Bully2Info) [August 27, 2017](#)

[Mostrate le nuove abilità di Mario in Mario+Rabbids Kingdom Battle](#)

Essendo *Mario+Rabbids Kingdom Battle* palesemente ispirato alla serie *Xcom*, è necessario che ogni personaggio abbia delle proprie armi e abilità che, a seconda di come sono usate, possono cambiare le sorti della battaglia. **Ubisoft** ha quindi rilasciato un nuovo trailer del gioco dove mostra un assaggio di ciò che potrà usare il nostro idraulico contro i suoi avversari, tra cui pistole e martelli (e il suo classico “stomp jump”), e alcuni potenziamenti di questi ultimi.

Il trailer ricorda infine che il gioco uscirà per **Nintendo Switch** il 29 agosto in due diverse versioni: Standard edition e Limited edition, che se prese in pre order includeranno anche il cosiddetto “Pixel Pack”. Come chicca finale, sono state mostrate tre mini figures dei Rabbids nei panni di Luigi, Yoshi e Peach.

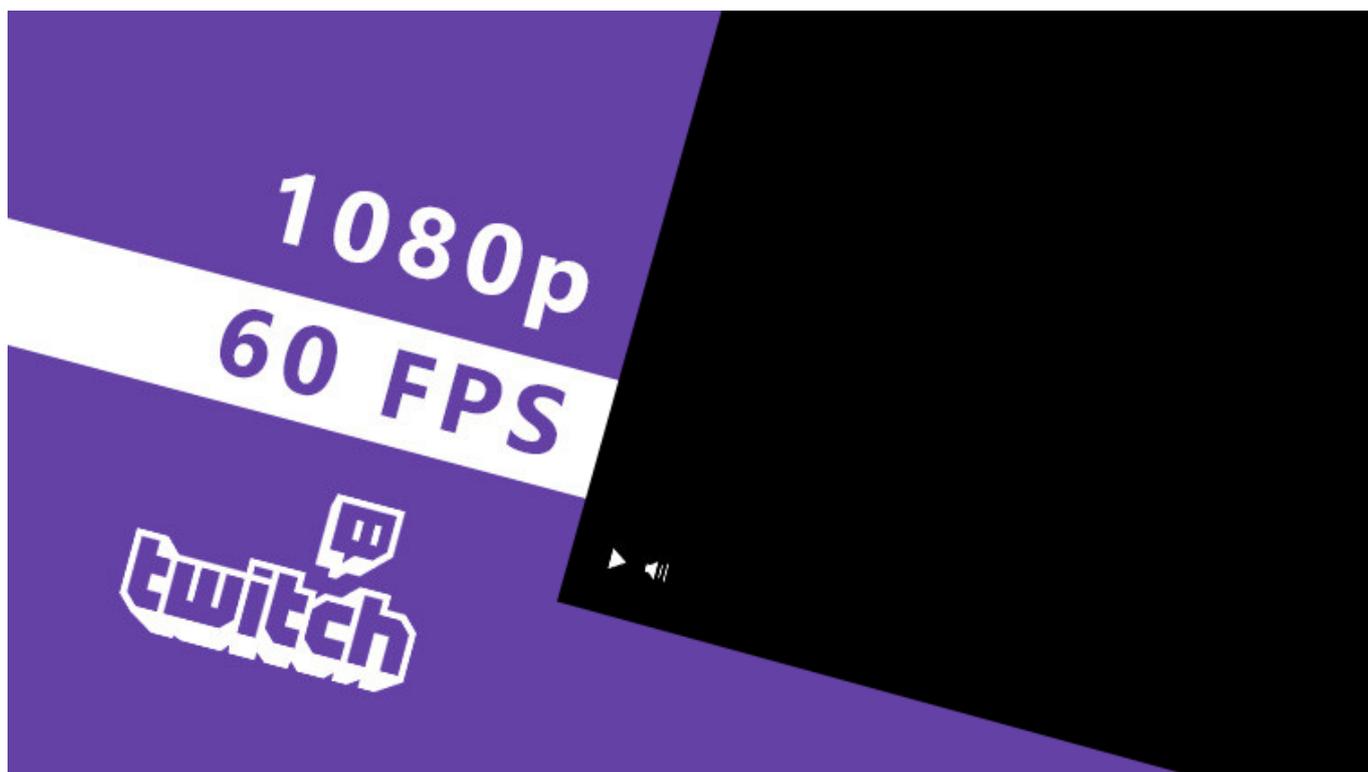
Qui il trailer:

[Ps4 - PS4 Pro: Firmware 5.0 ecco cosa aspettarci](#)

Come ormai consuetudine **Sony** si appresta a rilasciare il suo autunnale aggiornamento x.0 al firmware delle sue console **PS4** e **PS4 Pro**. Gli aggiornamenti **x.0** (1.0, 2.0 etc etc) sono quelli dove la **Sony** ci ha abituati ad aspettarci modifiche sostanziali delle funzionalità del sistema operativo. [Eurogamer](#) sembrerebbe esser entrata anticipatamente in possesso delle note di rilascio del suddetto aggiornamento quindi vediamo cosa si tratta.

Una delle novità più rilevanti sarebbe la possibilità di streaming a una risoluzione di 1080p @ 60fps su **Twitch**, funzionalità che sarebbe però limitata alla **PS4 Pro**. Altra novità riguarda la possibilità (come già accade su **Xbox One**) di seguire qualsiasi account **PSN**. Questo permetterebbe secondo **Sony** di «incoraggiare maggiormente la condivisione di contenuti e aumentare l’interazione tra gli utenti.»

Sarà data comunque la possibilità di scegliere se potere essere seguito da amici esistenti o utenti sconosciuti, e ovviamente sarà concessa la possibilità di bloccare utenti non desiderati.



<

Altra novità riguarda l'aggiunta di opzioni che riguardano gli account **"sub"** o **"child"**.

I nuovi account familiari daranno finalmente la possibilità di avere più di un utente adulto al suo interno che potranno agire da **"controllori"** potendo gestire e settare le impostazioni agli account **"child"**. Sarà rilasciata anche una nuova **web app** che potrà gestire gli account familiari da **PC** e **smartphone**.

Ultima novità degna di nota riguarderebbe il sistema di notifiche accessibile e visibile via **Quick Menù**. Questo eliminerebbe per sempre la noia di dover tornare alla **Home Screen** per poter visionare nuove notifiche. Da qui sarà possibile prendere nota dell'avanzamento dei download/upload in corso.

Queste le novità più rilevanti, altre modifiche minori riguarderebbero i commenti degli spettatori durante i broadcasting in **VR mode** le **notifiche push** e aggiornamenti alla stabilità di sistema.

Niente riguardante la ormai leggendaria possibilità di poter cambiare **PSN ID** o il **Supersampling** automatico per i giochi a 1080p su **PS4 Pro**.

[Un primo sguardo ad Ataribox](#)

Con un comunicato ufficiale **Atari** ci ha svelato le prime immagini della console di prossima uscita: **Ataribox**, che possiamo trovare in due versioni, una con rifiniture in legno e il logo in bianco, l'altra

in nero e il logo in rosso.

Le immagini mostrano anche il retro della console, con l'uscita HDMI e gli ingressi 4xUSB e SD.

Sulla console gireranno sia giochi classici che quelli attuali, ma non sono ancora note le specifiche tecniche e il prezzo.

Annunciata la data d'uscita di Gran Turismo Sport

Gran Turismo Sport, settimo capitolo del noto franchise, sarà rilasciato su PlayStation 4, come annunciato qualche ora fa dallo sviluppatore **Polyphony Digital**.

Il gioco di simulazione di corse esordirà il **18 ottobre** in tutta Europa. Il lancio avviene due settimane dopo l'annuncio del diretto concorrente **Forza Motorsport 7** ed è stato accompagnato da un nuovo trailer da 30 secondi.

Arrivare finalmente a questo punto, per **GT Sport**, è stato come percorrere una strada lunga e tortuosa.

La nuova data di rilascio è scivolata oltre 11 mesi dopo l'annuncio originario dell'editore: **Sony Interactive Entertainment** aveva infatti annunciato nel maggio del 2016 che avrebbe lanciato il gioco il 15 novembre 2016. **Polyphony Digital** ha poi annunciato nel mese di agosto che aveva deciso di rinviare al 2017 il lancio del gioco.

Lo sviluppatore aveva anche pianificato un'open beta per **Gran Turismo Sport** nei primi mesi del 2016, successivamente annullata, per poi concedere una closed beta, terminata prima dello scorso marzo.

«**Stiamo entrando nelle fasi finali dello sviluppo mentre ci prepariamo per il lancio**», ha dichiarato il creatore della serie e Presidente di **Polyphony Digital**, **Kazunori Yamauchi** [in un post su PlayStation Blog](#) in cui annunciava la release, aggiungendo che lo studio è finalmente pronto a fornire dettagli sulle caratteristiche di **Gran Turismo Sport**, tra cui la modalità "campagna", nonché vari veicoli e piste. Come già annunciato, il gioco supporterà anche il visore **PlayStation VR** con annessa modalità realtà virtuale.

I pre-ordini sono disponibili presso il **PlayStation Store** e i rivenditori europei. **Gran Turismo Sport** sarà disponibile nella sua edizione base a \$ 59.99 e in una versione limitata al prezzo di \$ 69.99 con annessi i seguenti articoli:

- GT Sport *Starter Pack* (8 auto)
- \$ 1MM di crediti di gioco
- Pacchetto adesivi livrea
- 30 Avatar GT Sport

- Casco da corsa cromato (per il profilo del conducente)
- Confezione e Steelbook in versione limitata

Sony offre anche una *Digital Deluxe Edition* a 79,99 dollari, che implementa lo Starter Pack con quattro auto aggiuntive e raddoppia il credito nel gioco e il numero di avatar.