Possibile futuro per la saga di Fable?

Nel marzo del 2016, **Microsoft** ha reso noto che lo studio britannico **Lionhead**, creatore delle saghe di *Fable* e *Black & White*, stava per chiudere. La chiusura dello studio ha portato alla cancellazione di *Fable Legends* per **Xbox One** e **PC**. Successivamente, è stato rilasciato un gioco di carte online, chiamato *Fable Fortune*, proveniente da uno studio esterno (anche se supportato da **Microsoft**, che possiede i diritti di *Fable*). Ma la vera domanda è: Ci sarà mai un altro gioco di Fable?

Questa settimana, durante un'intervista, **Shannon Loftis**, General Manager di Microsoft, ha dichiarato che a Redmond apprezzano molto la saga di ***Fable***, e che uno dei principali motivi del suo trasferimento in Inghilterra è stato quello di aiutare il team di **LionHead** con *Fable II*. **Loftis** potrebbe avere un ruolo chiave nel far rinascere il franchise *Fable*. Durante un'intervista a **Gamespot,** ha detto che la sua squadra riceve dai 350 dai 400 *pitch* per i giochi ogni anno. Data la grandezza del franchise di *Fable*, ci sorprenderebbe non rivederlo. Ma, per adesso, sembrerebbe che **Microsoft** stia prendendo un approccio simile a **EA** con *Mass Effect*, dando del modo alla saga di riposare prima di farla ritornare al pubblico. *Fable Legends* aveva grandi ambizioni. **Microsoft** aveva immaginato un gioco cooperativo con una longevità 10 anni, con aggiornamenti costanti per mantenere i giocatori impegnati. **Lionhead** è stata fondata da **Peter Molyneux** nel 1996 ed è stata acquisita da **Microsoft** nel 2006. Molyneux ha lasciato **Microsoft** e **Lionhead** nel marzo 2012. E voi, volete vedere altri giochi di *Fable*?

Disponibile il pre-download di Call of Duty: WWII per PS4 e PC

Dopo il pre-download su **Xbox One**, uscito la settimana scorsa, è arrivato il turno degli utenti **Playstation**. Infatti è ora disponibile sullo store **Sony** il pre-load di ***Call of Duty: WWII*,** ultima incarnazione del popolare FPS, che segna il ritorno della saga nella seconda guerra mondiale, mentre per gli utenti **PC** ci sarà ancora da aspettare.

Curiosamente, la dimensione del file differisce in tutte e tre le piattaforme: 45 GB per **Xbox One**, 56 GB per **Playstation 4**, e ben 90 GB per la versione **PC**.
Dopo aver scaricato tutto, per iniziare a giocare basterà attendere **venerdì 3 novembre**, data d'uscita del titolo.

HORI TAC Pro One: il primo pad per Xbox One approvato da Microsoft

Secondo una fonte di **Windows Central**, l' **HORI TAC Pro One**, il nuovo set di tastiera e mouse per **Xbox One**, potrebbe essere disponibile tra qualche settimana. Realizzato da HORI, il TAC Pro One avrà più funzionalità di una tastiera, e sarà più che sufficiente per giocare.
Con ufficiale licenza rilasciata direttamente dalla **Microsoft**, la tastiera e il mouse meccanici del TAC Pro One permettono controlli in stile PC sull'Xbox One. Progettati appositamente per dare il loro meglio con i giochi **FPS**, le funzioni includono tastiera e movimento comandati da stick analogico, oltre alla possibilità di programmare e gestire diversi profili utente. Il TAC Pro One fornisce un metodo di controllo per Xbox One completamente nuovo, in grado di rivoluzionare lo stile di gioco.

CARATTERISTICHE PRINCIPALI

Compatibilità universale:
Compatibile con Xbox One e PC Windows, il keypad TAC Pro One è progettato specificamente per i giochi FPS, compatibile con il mouse TAC incluso o qualsiasi mouse

USB conforme alle specifiche **HID** ed completamente programmabile. Possiede 20 tasti meccanici retroilluminati a LED dotati di interruttori a tasto indipendente, sviluppati da HORI per la velocità e la rapida capacità di ingresso.
Il mouse permette di regolare e memorizzare le impostazioni della sensibilità, l'accelerazione e le zone morte. Tutte le impostazioni di sensibilità e i tasti sono programmabili tramite la **TAC Mobile App**. L'interruttore è a tasto meccanico con brevetto originale HORI.

Ergonomico e regolabile:
Il Keypad TAC Pro One è stato progettato per adattarsi perfettamente alla mano umana e garantire il massimo comfort, inoltre il palmo è regolabile per adattarsi a mani di qualunque dimensione.
Il mouse **ottico** da gaming vanta **3200 DPI** con **micro-switch** ultra-reattivi per una precisione spaventosa. I pulsanti vengono mappati in modo intuitivo, possiedono impostazioni predefinite e possono essere programmati secondo le esigenze.

Funzionalità avanzate:
Il **Quick Button** aumenta la sensibilità del mouse per un tempo di reazione più veloce, lo **Snipe Button** riduce la sensibilità per una mira più precisa, mentre il **Walk Button** agevola i movimenti di precisione, le opzioni di movimento **WASD** o a stick analogico, e altro ancora.

E' possibile pre-ordinare l' HORI TAC Pro One su Amazon, al prezzo di **149,99 dollari** ma il lancio ufficiale del pad è previsto per il **30 ottobre**.

Annunciati quattro nuovi DLC per La Terra di Mezzo: L'Ombra della Guerra

Warner Bros. Interactive ha annunciato quattro nuovi **DLC** per ***La Terra di Mezzo: L'Ombra della Guerra***, dei quali, due sotto forma di nuove tribù.
Apre le danze ***Tribù del Massacro***, in uscita a novembre, dove verrà introdotta una compagine di orchi assetata di sangue, capace di assaltare i giocatori in ogni momento. Verranno introdotte anche **nuove missioni**, una fortezza con un nuovo ***overlord*** e rispettiva sala del trono, monumenti, avamposti e nuovi orchi epici e leggendari. Nel mese successivo sarà il turno de ***La Tribù dei Fuorilegge***, dimora degli orchi più ribelli dell'intera saga. Anche qui verranno offerte novità in fatto di missioni, monumenti, avamposti, fortezze e nuovi orchi.

Dovremo aspettare febbraio 2018 per mettere le mani sul terzo DLC, ***La Lama di Galadriel***, che ci metterà nei panni di Eltariel, un'abile assassina armata di doppia spada elfica, e che può usare la luce di Galadriel in battaglia. Quest'espansione aggiunge anche nuovi personaggi nel **nemesis system**, ovvero **Flint, Tinder e lo Slayer of the Dead**.
L'ultimo dei quattro DLC, ***La Desolazione di Mordor***, arriverà a maggio: ci vedrà in compagnia di **Baranor**, comandante delle forze umane, alle prese con una nuova minaccia orchesca proveniente da est. Quest'espansione aggiungerà nuove possibilità di crafting e una nuova regione: il **Deserto di Lithlad**.

I DLC ***Tribù del Massacro***, ***Tribù dei Fuorilegge*** e ***La Lama di Galadriel*** costeranno 14,99€, mentre ***La Desolazione di Mordor*** costerà 19,99€. È ancora in vendita il **Season Pass** da 39,99€, che includerà tutte e quattro le espansioni, mentre i possessori della **Gold Edition** avranno tutti i DLC gratuitamente al tempo dell'uscita.

Ecco il video dell'annuncio:

Svelata la data per il rilascio di Metal Gear Survive

Dopo aver annunciato che sarebbe uscito entro il 2017, all'**E3** di quest'anno, **Konami** ha posticipato l'uscita di ***Metal Gear Survive*** al 2018, tempo necessario per ultimare i dettagli del gioco, ma facendo sorgere un mistero sulla data. Oggi questo mistero è stato svelato con un tweet: ***Metal Gear Survive*** uscirà su **PS4** e **Xbox One** il 20 febbraio negli **Stati Uniti** e il 22 febbraio in **Europa**.

> Metal Gear Survive will launch on 20th Feb 2018 in the US + 22nd Feb 2018 in EU. You can pre-order now! #MGSurvive https://t.co/dDsdAVnS3G pic.twitter.com/WcMBvTP2vB
>
> — METAL GEAR OFFICIAL (@metalgear_en) October 25, 2017

Chiunque lo pre-ordinerà riceverà il **Survival Pack**, al cui interno troveremo quattro armi placcate in oro tra cui un machete e una lancia, due esultanze, quattro sciarpe di sopravvivenza nei colori verde, rosa, azzurro e argento, la skin facciale "**Kabuki**", la scatola "The Orange" e una targhetta della base madre. ***Metal Gear Survive*** è il primo gioco di **Konami** da quando **Hideo Kojima** ha deciso di separarvisi. Un gioco molto diverso dai precedenti la cui storia è ambientata in una realtà alternativa agli eventi di ***Metal Gear Solid V: Ground Zeroes***, in cui dovremmo affrontare una quantità di zombie che **Kojima** trovava strana. Sarà presente anche un **multiplayer co-op** su **PS4**, **Xbox One** e **PC**.

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

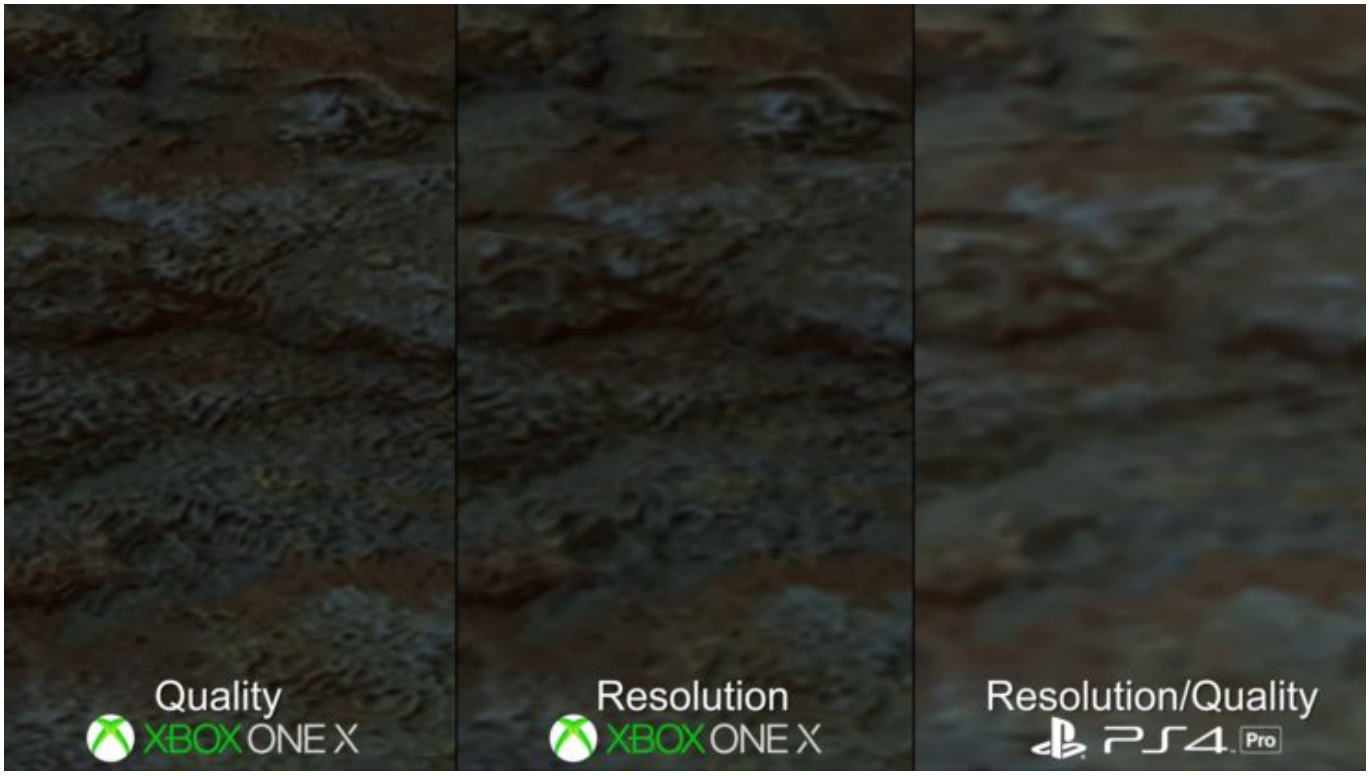
I titoli mostrati sono:

- 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.

La terra di mezzo: L'ombra della guerra mostra enormi differenze grafiche tra Ps4 e Xbox One X

Seppur la Xbox One X non sia stata ancora ufficialmente rilasciata cominciano a comparire sul web numerosi **face-off** tecnici che comparano le prestazioni delle due console di punta Microsoft e Sony, Xbox One X e PS4 Pro. Nel caso di ***"La terra di mezzo: L'ombra della guerra"***, sviluppato da **Monolith**, **Digital Foundry** ha rilasciato un video che mostra il gameplay del gioco sull'ultima versione della PS4 Pro e sulla Xbox One X della **Gamescom**. Si sono viste immense differenze sulla qualità grafica e nonostante ciò Monolith afferma che l'Xbox One X utilizzata non è ancora veramente completa, ma che potrà essere notevolmente migliorata.
In ogni caso, l'unica vera e propria differenza può essere trovata nella qualità delle texture, come potrete vedere nell'immagine qui sotto.



Stando a ciò che dice la Digital Foundry, le due opzioni che i giocatori possono scegliere sulla Xbox One X, ovvero qualità o risoluzione, portano alla stessa qualità delle texture. L'unica differenza è il filtraggio di tali, che è più basso con la scelta della risoluzione. Come ha detto **Bob Roberts** della Monolith all'**E3 2017**, scegliendo la risoluzione il gioco girerà a 2160p di default. Detto questo, la scelta tra qualità e risoluzione diventa abbastanza semplice. Scegliere la qualità, infatti, porta ad avere una migliore qualità del filtraggio texture e della qualità LOD. Attraverso questa opzione, il gioco girerà a 1980p, che è decisamente superiore ai 1620p della Ps4 Pro. Attivando la Dynamic Resolution, una delle opzioni assenti nella Ps4 Pro il gioco scalerà la propria risoluzione in base alla pesantezza delle scena. Selezionando la modalità "Quality" con il toggle Dynamic Resolution attivo la risoluzione oscillera dai 3360×1890 (che rimane sempre ben distante dal picco più basso di 1512p toccato dalla Ps4 Pro) fino ai 3840×2160 ovvero **4k** nativi, il tutto mantenendo le migliorie della modalità qualità. Questo gioco sembra essere quello che mostra più differenze grafiche tra Xbox One X e Ps4 Pro. La domanda è se altri sviluppatori saranno interessati ad esplorare le piene capacità hardware dell'Xbox One X o meno. La nuova console uscirà il 7 Novembre.

Rumor: Microsoft in trattativa per estendere l'esclusività di PUBG

PlayerUnknown's Battlegrounds è al momento uno dei giochi più in voga dell'intero panorama

videoludico: proprio di ieri è infatti la notizia del sorpasso di PUBG in termini di videogiocatori sul mercato PC sudcoreano nei confronti di *League of Legends* e *Overwatch*. Infatti il solo PUBG conterebbe per il **24,28%** dell'intero mercato sud Coreano contro il **23,62%** di LoL.
Microsoft, siglando un accordo con la **Bluehole Inc.**, si è accaparrata l'esclusività temporanea del titolo su console ma, secondo un rumor proveniente da **Bloomberg,**
Microsoft e **Bluehole,** potrebbero essere di nuovo in trattativa per estendere l'esclusiva (che scadrebbe dopo il primo anno di pubblicazione sulla console **Microsoft**).

> **«South Korea's Bluehole Inc. has agreed to produce the game for Microsoft first by the end of the year and is likely to give the company a longer period as the solo console, said the people, asking not to be identified because the matter is private.»**

Ovviamente trattandosi solamente di un rumor è meglio prendere il tutto con le pinze.

Microsoft presenta il nuovo Fall Update di Xbox One

Microsoft ha pubblicato il nuovo aggiornamento di sistema per Xbox One: il **Fall Update.** Nel video presente in basso, **Major Nelson** ne mostra le caratteristiche principali. Una delle novità più importanti riguarda il **restyling** della **dashboard** che permetterà di avere i contenuti più utilizzati raggruppati in un unico posto. Vi è anche un incremento delle opzioni di personalizzazione: la schermata Home può infatti essere personalizzata aggiungendo **nuovi spazi dedicati alle app e ai giochi**, agli obiettivi dei propri giochi preferiti, agli amici e così via.
È stata inoltre migliorata la **reattività della Guida**, che adesso racchiude più sotto-menu chiamati *flyouts* e aggiunta una nuova app chiamata *Xbox Assist* che aiuterà l'utente in caso di difficoltà nell'utilizzo del sistema. Sono state infine aggiunte anche alcune novità rivolte ai futuri possessori di **Xbox One X**, come un elenco di giochi ottimizzati per la versione attuale della console o la possibilità di creare un **backup del profilo** con lo scopo di trasferirlo in modo intelligente e sicuro su un altra console e il supporto alle webcam prodotte da terze parti, che saranno compatibili anche con **Skype**.

Destiny 2: vendite fisiche più basse del 50%

rispetto l’originale

Le vendite delle copie fisiche di ***Destiny 2*** di **Bungie** durante il suo primo mese sul mercato sono ben al di sotto delle aspettative negli Stati Uniti. Secondo la **NPD,** che ha analizzato i dati di previsione di vendita da parte di tre analisti di **Wall Street**, le vendite fisiche di ***Destiny 2*** durante il mese di lancio sono più basse di oltre il 50% rispetto al suo predecessore.

Il gruppo **NPD** ha notato che il calo nelle vendite negli Stati Uniti è simile al calo del 58% che ***Destiny 2*** ha avuto durante la sua prima settimana sul mercato Britannico sempre rispetto al capitolo precedente. l’analista **Michael Olson** della **Piper Jaffray**, in aggiunta al bollettino del **NPD**, dichiara «il mese di lancio di ***Destiny 2*** è stato a corto dell’iterazione originale in una quantità poco indifferente».

L’analista **Michael Patcher** di **Wedbush** ha anche notato che le vendite del sequel sono state “deludenti” e che i dati del gruppo **NPD** sono più bassi del 37% rispetto alla sua previsione iniziale. Ovviamente, è giusto ricordare che questi dati si basano solamente sulle vendite fisiche del gioco e non prendono in considerazione quelle digitali per la quale la saga di ***Destiny*** è nota. Per il rilascio su **PC** tramite la piattaforma **Battle.net**, in programma per il 24 Ottobre, è possibile che ci sia un’impennata per le vendite di questo mese.