

Ni No Kuni 2: Il Destino di un regno

Level-5 approda su PS4 e PC con questo nuovo jrpg in cel-shading, seguito del *Ni No Kuni* uscito su DS nel 2010 e su PS3 nel 2011 che aveva ricevuto un riscontro molto positivo dal pubblico, anche grazie allo stile grafico a cui ha contribuito il famosissimo **Studio Ghibli** di **Hayao Miyazaki**.

Nino chi?

La storia si svolge centinaia di anni dopo quella del prequel, e ha un setting totalmente diverso: il gioco inizia mostrandoci una persona di mezza età in macchina con il suo autista, che si rivolge a lui chiamandolo Presidente; dopo pochi istanti, una bomba atomica viene lanciata nelle vicinanze, spazzando via tutta la città.

L'uomo (il cui nome è **Roland**) viene trasportato per magia su un altro mondo, nella stanza del principe **Evan** di Gatmandù, un ragazzino biondo con orecchie e coda da gatto, e guardandosi allo specchio si rende conto di essere tornato giovane.

I due fuggono dal castello, dove è in atto un colpo di stato in cui è rimasto ucciso il Re (padre di Evan), per evitare di essere uccisi a loro volta, diventano amici, e qui inizia la nostra storia, nella quale assisteremo alla creazione del Regno di **Eostaria** da parte di Evan e degli alleati che incontrerà nel suo cammino.

La storia, nonostante gli eventi tragici della premessa, ha un tono leggero e scherzoso, da favola adatta a grandi e piccini, anche se risulta lievemente inferiore a quella del primo capitolo, pur risultando ben scritta, con qualche colpo di scena non del tutto imprevedibile ma comunque godibile.

Spettacolo in cel-shading

Ni No Kuni 2 è un titolo che mette in mostra in maniera impeccabile l'uso del **cel-shading** (tecnica che simula l'effetto da cartone animato su modelli tridimensionali), sono stati fatti dei notevoli passi avanti rispetto al prequel (che era già notevole su PS3), i personaggi sono animati egregiamente, le **texture**, anche se a volte non sono in altissima risoluzione, sono usate in maniera sapiente e ben si amalgamano nei paesaggi, molto suggestivi e vari, e negli sfondi per creare un vero e proprio **anime interattivo**, e su PS4 Pro e PC a settaggi alti lo spettacolo è garantito; il **frame rate** è tutto sommato buono, con qualche sporadico rallentamento nelle fasi più concitate.

La **colonna sonora** è di altissimo livello, con il tema principale ripreso dal primo capitolo e remixato a seconda dei momenti di gioco, e tracce originali anch'esse notevoli.

Il **doppiaggio in inglese** è anch'esso ottimo, anche se non tutti i dialoghi sono stati doppiati, il che fa storcere un po' il naso, in quanto si passa da un momento all'altro da frasi ben doppiate ad altre in cui dovremo soltanto leggere i sottotitoli (in italiano).

Si nota una certa discrepanza su certi nomi tradotti in maniera differente nella nostra lingua (ad esempio la città di **Ding Dong Dell** è stata tradotta in **Gatmandù** in italiano), quando vengono pronunciati in inglese durante le **cut scene**.

Come nel primo capitolo, vengono utilizzate cadenze di svariate regioni italiane per caratterizzare

certi personaggi nella localizzazione nostrana, il che può risultare simpatico, ma quando non è presente il doppiaggio nella nostra lingua dobbiamo per forza di cose leggere i sottotitoli e interpretare gli accenti, e questo crea una spiacevole dualismo all'interno del gioco.



Più azione, meno turni

La più **lampante differenza** con il prequel risiede nei **combattimenti**, che adesso non sono più a turni, bensì **in tempo reale**: potremo creare il nostro party utilizzando fino a **3 personaggi**, tutti controllabili e con mosse speciali uniche, avremo a disposizione un tasto per gli attacchi leggeri, uno per quelli pesanti, un tasto per la parata e la schivata, uno per selezionare le magie, un altro per gli attacchi a distanza e infine il salto.

Un'altra novità è l'introduzione dei **Cioffi** (che sostituiscono in un certo modo i **famigli** del primo capitolo), i quali sono degli esserini capaci di lanciare degli incantesimi che ci aiuteranno in battaglia, alcuni cureranno il party, altri lanceranno incantesimi offensivi, altri aumenteranno le difese, e via dicendo.

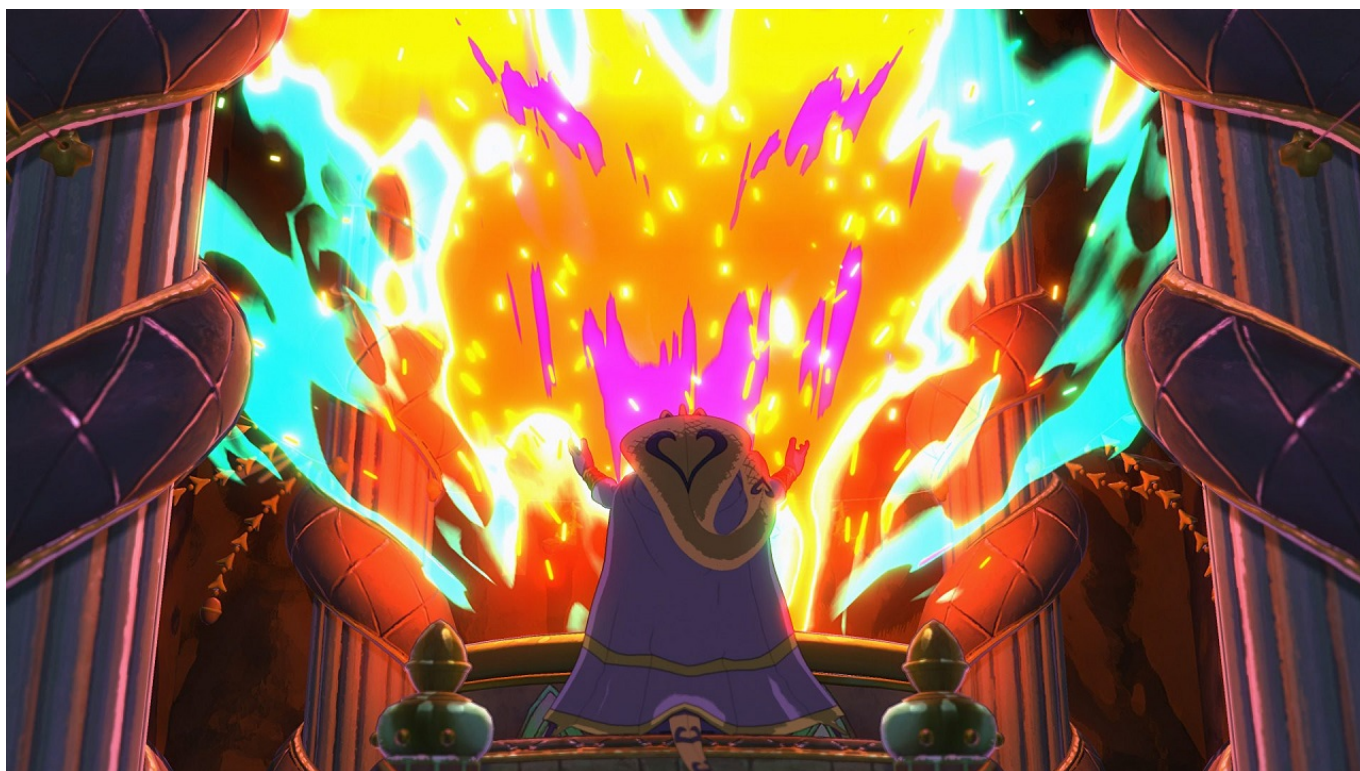
Potremo usare fino a **4 diverse tipologie di Cioffi in battaglia**, e durante il gioco potremo scoprirne tantissimi.

Anche se il **gameplay** risulta ben strutturato e i comandi funzionano molto bene, i combattimenti risultano di una facilità estrema, il che fa pensare che sia stata una scelta dei programmatori per far sì che il gioco risulti godibile anche ai giocatori più giovani, ma chi cerca una sfida impegnativa rimarrà con l'amaro in bocca.

Le novità non si fermano però al solo sistema di combattimento: in particolare ci sono due nuove modalità, la gestione del regno di Eostaria, in cui potremo costruire edifici con cui potenziare le armi, le armature, le magie e i Cioffi, e potenziare le nostre truppe che ci serviranno nelle **battaglie campali**, le quali sono un mini game dal taglio strategico.

Sono presenti anche delle **missioni secondarie** che allungheranno di molto l'esperienza di gioco, che se si vuole completare al 100% ci vorranno più di un **centinaio di ore (almeno 30 soltanto**

per la storia principale).



Conclusioni

Level-5 fa di nuovo centro con questo splendido jrpg pensato per tutta la famiglia, che stupirà tutti con una **grafica in cel-shading** realizzata ad arte, una **colonna sonora che rimarrà impressa per molto tempo**, e un **ottimo gameplay**, forse troppo facile per i giocatori esperti, ma apprezzabile dai player di ogni expertise.

Pur essendosi persa un po' la magia del primo episodio, *Ni No Kuni II* è una fiaba interattiva che ci sentiamo di consigliare senza riserve, che terrà i giocatori impegnati in un piacevole divertimento per tantissime ore.

[Annunciato il nuovo torneo mobile gaming di Amazon](#)

Amazon ha annunciato il **Mobile Masters 2018**, che inizierà **Sabato 23 Giugno** e si concluderà Domenica 24 dello stesso mese. La competizione sarà aperta non solo ai giocatori professionisti, ma anche ai *casual gamer*, i quali si sfideranno tramite i propri smartphone. Amazon ha inoltre rivelato quali saranno i giochi ai quali si sfideranno i partecipanti: **Critical Ops**, **Power Rangers: Legacy Wars**, **Survival Arena**, e **World of Tanks Blitz**.

Il premio ammonta a un totale di **100.000\$**, che saranno divisi equamente tra i vincitori.

I giocatori che vorranno qualificarsi al **Mobile Masters 2018** e competeranno in *Power Rangers: Legacy Wars*, possono partecipare al torneo di qualificazione che si terrà dal 5 al 13 maggio mentre, i giocatori di *Survival Arena* invece, possono partecipare alle qualificazioni tra il 14 e il 21 maggio. Una volta concluse le qualificazioni, **Amazon** annuncerà i partecipanti al **Mobile Masters**.

[Ubisoft annuncia la data della sua conferenza per l'E3 2018](#)

L'**E3 2018** arriverà tra pochi mesi e, mentre possiamo cominciare a scommettere su cosa verrà mostrato e chi saranno i protagonisti, **Ubisoft** ha confermato i dettagli del luogo e la data in cui annuncerà i suoi prossimi progetti.

La compagnia francese ha annunciato che parteciperà alla fiera losangelina con una conferenza, l'11 di giugno alle ore 22 (ora italiana) all'**Orpheum Theatre** di Los Angeles, lo stesso luogo in cui ha tenuto le conferenze a partire dal 2014.

Ubisoft ha dichiarato che verranno rilasciati ulteriori dettagli nei prossimi giorni, ma possiamo immaginare che si parlerà di *The Division 2*, *Watch Dogs 3*, e possibilmente nuove informazioni su *Beyond Good & Evil 2*; inoltre non sono escluse ulteriori sorprese.

In basso il tweet con l'annuncio.

Save the Date, [#UbiE3](#) is coming! Join us on June 11, from 1pm PT.
More to come, stay tuned... pic.twitter.com/OWcPSSiQv2

— Ubisoft (@Ubisoft) [April 17, 2018](#)

[Come sopravvivere nell'indie game development](#)

Dopo aver lavorato con **Insomniac** e con **RWS**, **Nathan Fouts** si è dato al mondo indie, sfornando, giochi con la sua casa **Mommy's Best Games**. Al momento sta lavorando a *Pig Eat Ball*, un arcade tra *Super Mario Galaxy* e *Pac Man* con componenti da puzzle game e, proprio alcuni giorni fa, è stato interpellato da [GamesIndustry.biz](#) e ha fornito le sue **22 "regole"** per sopravvivere nel mondo dell'indie games.

A capo di **Mommy's Best Games** dal 2007, **Fouts** promette di essere l'unico sviluppatore impiegato full-time in azienda e di avvalersi (dietro compenso) di vari amici per varie programmazioni, per musica, level-design e story-writing, in relazione al singolo progetto, per poi raccontare punto per punto la ricetta del suo successo:

1. Ho lavorato su titoli tripla A per 10 anni. Ho messo da parte dei soldi, con i quali abbiamo iniziato.
2. Mia moglie lavora a tempo pieno. Questo aiuta immensamente.
3. Vivo in Indiana. Il costo della vita è basso; la qualità della vita è alta. È meraviglioso. Vivere in un posto dove si vive bene ed è economico aiuta tantissimo.
4. Il nostro primo gioco, *Weapon of Choice*, è andato abbastanza bene. Ci ha fatto vincere dei soldi in un contest. Applico per circa una dozzina di contest ogni anno.
5. Ho lanciato *Weapon of Choice* sulla piattaforma XBLIG. Microsoft ha apprezzato il nostro gioco e l'ha appoggiato. Questo ha aiutato.
6. In alternativa ho provato a lanciare un gioco su Ouya. Non è andata bene, ho sprecato soldi. Mi piace quindi cercare settori di gioco meno battuti, li vedo come luoghi di crescita.
7. Ho insegnato "Introduzione al Game Development" in un corso per il doposcuola nella scuola dei miei figli per fare dei soldi extra. Ho accresciuto il mio curriculum. Agli studenti è piaciuto. Ho usato Construct 2 per ragazzi di 8-14 anni.
8. Insegno Unity 3D in alcuni campi estivi. Ci sono ragazzi un po' più grandi, ma che ancora non conoscono la programmazione, quindi affrontiamo C # in punta di piedi. Anche lì guadagno dei soldi.
9. Nei cinque anni in cui ho lavorato per realizzare il nostro gioco di prossima uscita, mi sono fermato ogni tanto per realizzare piccoli giochi mobile più piccoli. Giochi come *Finger Derpy* nel 2015 e *Emoji Scream* nel 2016. Questo ha ricaricato il mio entusiasmo per il gioco principale. Tuttavia, quei giochi più piccoli non hanno guadagnato abbastanza denaro per coprire il loro tempo di sviluppo. Non lasciate che i "progetti di ricarica" vi sfuggano di mano.
10. I giochi le cui vendite sono abbastanza morte, li ho messi in bundle. Fai un po' di soldi anche così. Ma mai *Shoot 1UP*. È il gioco più prezioso. Assicuratevi di capire dove risiede il vostro valore.
11. Ho pubblicato otto giochi commerciali in 11 anni. La maggior parte sono andati bene, alcuni no. Rilasciare un gioco ogni 10 anni e vendere milioni di copie può essere un metodo alternativo.
12. Mi sforzo di fornire un ottimo customer service. Ho giochi su Steam che sono vecchi di anni ma continuo a far parte della community, entro ogni tanto per controllare. Rispondo a tutte le email dei clienti che mi arrivano. Ho visto molti giochi lasciati a morire senza supporto agli utenti, e questo mi rattrista.
13. Supporto la rimappatura dei comandi e l'accessibilità nei giochi. Questo amplia il pubblico e consente a più persone di apprezzare il proprio lavoro.
14. Mi piace bypassare le grandi vendite di Steam e gestire le nostre vendite su Steam. Con i nostri giochi più piccoli a volte loro lo fanno meglio, questo ci permette di non perderci.
15. Ho fatto accordi con negozi cinesi online. Non sembra influire sulle vendite di Steam. Ho fatto un po' di soldi così, forse era un azzardo.
16. Ho fatto un lavoro a contratto per studi tripla A nel frattempo. Sono bei soldi, se ottieni una commessa simile. Tieni occhi e orecchie aperte.
17. Ho un debole per il merchandise. Ho realizzato t-shirt per molti dei miei giochi. Palline soffici, frisbee, pick-picker. L'ho annotata come voce di marketing. Probabilmente è stato uno

spreco di denaro, ma è divertente.

18. Ho lavorato su cinque educational game nel corso degli anni. Soldi in parallelo al lavoro principale, anche lì. Alcuni di quei progetti però sono andati oltre il tempo dovuto, e l'impegno non è valso l'introito.

19. Il mio motto è «tieniti sempre in agitazione».

20. E anche «Fai delle pause per preparare torte».

21. E ancora «Le lunghe passeggiate fanno parlare il tuo cervello»

22. Quest'ultimo [punto] è strano, ma probabilmente lo capirai.

Alcune interessanti novità per Dark Souls: Remastered

Bandai Namco ha mostrato alcuni contenuti della remastered di *Dark Souls* di prossima uscita su **Nintendo Switch, PC, e PS4**.

Per capire bene come il gioco sia migliorato visivamente, sono stati rilasciati dei [video](#) che mostrano la nuova versione per **PS4 pro**, paragonata alle versioni originali per PS3, Xbox 360 e PC.

IGN ha creato [una lista](#) con tutte le novità e miglioramenti apportati a questa remastered:

- Il numero massimo di giocatori online è stato aumentato da **4 a 6**.
- Il *matchmaking* via password è ora disponibile, similmente a *Dark Souls III*. Quando un giocatore è evocato in questa modalità, il suo livello sarà sincronizzato con quello degli altri.
- Gli oggetti curativi non saranno disponibili durante il PvP con l'eccezione delle fiaschette **Estus**. Per evitare battaglie molto lunghe, il numero di fiaschette è stato dimezzato per i *phantom*.
- I giocatori possono selezionare il numero di oggetti consumabili, invece di usarli uno per uno come nel gioco originale (lode al Sole).
- Un falò è stato aggiunto vicino al Fabbro Vamos.
- Le *covenant* possono essere cambiate ai falò.
- Si possono configurare i comandi.
- Gli oggetti non saranno registrati automaticamente in uno slot quando raccolti.
- Il network online è stato cambiato da P2P a server dedicati.

Bayonetta 1-2

Bayonetta è un **hack'n slash** uscito nel 2009, sviluppato da **Platinum Games**, prodotto da **Sega** e

diretto da **Hideki Kamiya**, celebre per aver diretto il primo episodio di **Devil May Cry**, del quale **Bayonetta** rappresenta un'evoluzione, come ha detto lo stesso dello stesso Kamiya.

Il gioco fu inizialmente sviluppato per **Xbox 360**, per essere poi portato da un altro team su **PS3** (con risultati disastrosi al lancio), e ottenne un ottimo riscontro di critica ricevendo molti **perfect score**, entrando di diritto nell'hall of fame degli **hack'n slash**.

Tuttavia le vendite, seppur buone, non furono entusiasmanti, e **Sega** si mostrò titubante all'idea di produrne un seguito, il quale arrivò - [come Kamiya ha recentemente raccontato dal proprio profilo Twitter](#) - soltanto nel 2014 grazie ai finanziamenti di **Nintendo** in esclusiva per **Wii U**; anche il seguito ottenne voti altissimi, ma le vendite furono addirittura inferiori rispetto al prequel, probabilmente anche a causa dello scarso successo commerciale di **Wii U**.

Nintendo comunque non sembra volere rinunciare a **Bayonetta**, e al **Game Awards 2017** ha annunciato l'uscita di un terzo capitolo per la console ibrida **Switch**, e nella stessa serata ha anche annunciato l'uscita dei 2 capitoli precedenti in versione rimasterizzata sempre per **Switch**, ed è di questi che ci occuperemo in questa recensione.

Le streghe di Umbra e i Saggi di Lumen

La nostra protagonista, **Bayonetta**, è l'ultima discendente delle **streghe di Umbra**, un clan con membri di sesso prevalentemente femminile che praticano arti oscure, invocano demoni dall'Inferno, e che sono estremamente abili con le armi.

Dopo una lunga guerra contro i **saggi di Lumen** (i quali invece padroneggiano i poteri della Luce e sono capaci di invocare creature celesti), quasi tutti decimati dalle streghe, esse sono state prese di mira e quasi del tutto eliminate da una caccia contro la stregoneria.

Bayonetta si sveglia dopo un lungo sonno dentro una bara, e sembra aver perso la memoria: ricorda soltanto di essere una strega di Umbra e, nell'intento di ritrovare i propri ricordi, dovrà affrontare orde di creature angeliche.

Lo screenplay non è certamente il punto forte di questa serie, ed è infatti l'unico aspetto in cui è stata penalizzata dai critici al lancio; inoltre, spesso la trama viene raccontata durante i combattimenti (sono presenti i sottotitoli in italiano con parlato in inglese) e leggere i sottotitoli risulta quasi impossibile, visto il caos che si viene a creare su schermo.

Doppia Apoteosi

Entrambi i giochi fanno una gran bella figura in modalità portatile, che gira a una risoluzione di **720p** e **60 fps** quasi sempre costanti, mentre nella modalità docked, nonostante la risoluzione risulti invariata, si nota un effetto costante di **aliasing**, specialmente nelle cut scene, le quali sono realizzate utilizzando dei fermi immagine in cui si notano non solo una bassa risoluzione, ma anche una bassa qualità di certe texture, sapientemente camuffate durante il gioco a causa dei cambi repentini di inquadratura e della velocità dell'azione durante i combattimenti.

Ciò nonostante, entrambi i giochi risultano uno spettacolo visivo, che non sfigura rispetto ai titoli usciti di recente sull'ibrida targata **Nintendo**, e mostrano miglioramenti rispetto alle versioni uscite sulle console di precedente generazione, compresa **Wii U**.

Per quanto riguarda il **comparto audio**, i due giochi spiccano per originalità, si passa da brani

classici come ***Fly Me to the Moon*** (di evangelioniana memoria, e riarrangiata per l'occasione) a brani di vecchi coin-op **Sega** (utilizzati spesso durante i minigame), fino a brani originali che ben si sposano con l'azione di gioco; **Bayonetta** si esibisce inoltre in balletti in stile ***idol*** giapponese quando esegue delle mosse speciali, danzando perfettamente a ritmo.

Gli **effetti sonori** non sono da meno: spari, esplosioni, fragori di spade e martelli, urla dei nemici, e battute ciniche della protagonista, vengono a creare quel caos che dona al titolo un carattere unico e distintivo.

Gameplay

Hideki Kamiya sa il fatto suo riguardo gli hack'n slash e ***Bayonetta*** e il suo seguito portano il genere a vette a tutt'oggi non eguagliate.

La nostra eroina può contare su **due tipi di attacchi principali**, che rappresentano i pugni e i calci, o le armi assegnate ai suoi arti (si possono assegnare anche armi alle gambe), un tasto adibito agli attacchi a distanza (in genere attacchi con le pistole), uno per il salto e uno per la schivata.

Premendo il tasto per la schivata appena prima di ricevere un attacco, si entrerà nella modalità "**Sabbat Temporale**", nella quale il tempo verrà rallentato, permettendoci di infierire sui nemici con combo devastanti.

Quando si sarà accumulato abbastanza potere magico (che aumenta in base alle combo durante i combattimenti) potranno essere eseguite delle mosse speciali che "puniranno" in maniera spettacolare i nemici.

In ***Bayonetta 2*** il gameplay risulta quasi invariato rispetto al primo episodio, con l'eccezione di alcune modifiche alle schivate e alle mosse attivabili utilizzando il potere magico.

Sono presenti tante armi che vengono sbloccate tramite oggetti collezionabili a forma di dischi a 33 giri, nascosti nei più disparati luoghi, ogni arma ha il proprio moveset e si possono creare combinazioni uniche assegnandole sia alle braccia che alle gambe.

Possiamo **aumentare le caratteristiche del nostro personaggio** sia tramite oggetti consumabili che possono essere trovati nel gioco oppure acquistati, i quali danno dei bonus temporanei al danno o alla salute, o ripristinano l'energia vitale o magica.

Inoltre, è possibile aumentare permanentemente sia la salute che la magia tramite degli oggetti che possono essere acquistati oppure ricevuti in premio per aver superato delle prove situate in zone segrete nella mappa di gioco.



Conclusioni

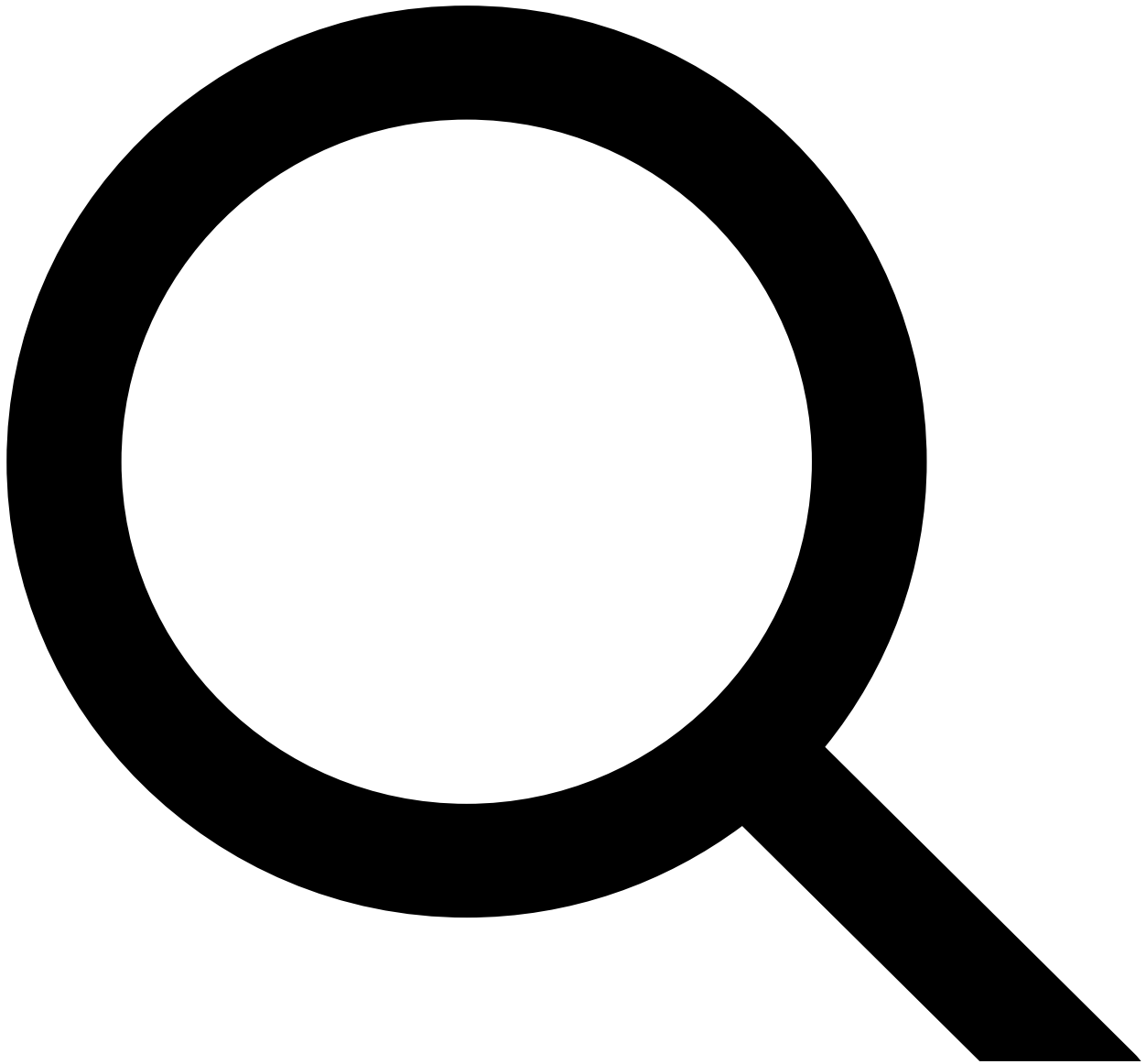
Bayonetta sbarca su Switch con questo doppio remaster, e piazza un altro importante tassello alla collezione di capolavori presenti sulla console **Nintendo**, entrambi i giochi sono il non plus ultra per quanto riguarda il genere **hack'n slash**, e vederli in azione specialmente in modalità portatile è uno spettacolo.

Non possiamo fare altro che consigliarli senza riserve a tutti i possessori di Switch, che potranno godere di tantissime ore di divertimento grazie alla sensuale strega di **Platinum Games**.

[Dinasty Warriors 9](#)

Anno nuovo, musou nuovo: la serie con cui **Koei Tecmo** ha inventato il genere arriva al nono capitolo, e questa volta la casa nipponica prova a rinnovarla con cambiamenti sostanziali rispetto ai capitoli precedenti, primo fra tutti una **mappa enorme interamente esplorabile con meccaniche open world**.

Non tutto è andato per il verso giusto, al punto che ci troviamo forse con uno dei peggiori musou usciti negli ultimi anni, con una resa tecnica a volte ai limiti dell'imbarazzante e tantissimi bug che fanno sprofondare il gioco sotto la sufficienza nonostante una mole di contenuti notevole.



I tre regni

La storia di *Dynasty Warriors 9* si ispira al *Romanzo dei Tre Regni*, tra la rivolta dei Turbanti Gialli e la fine del regno Shu; durante i 13 capitoli di cui si compone il titolo, assisteremo alle vicende dei tre condottieri principali, **Cao Cao**, **Liu Bei** e **Sun Jian**, disponibili fin dall'inizio, per poi poter controllare altri personaggi che si sbloccheranno con l'avanzare della storia, ognuno di essi avrà delle zone e finali inediti, rendendo necessario un elevato numero di ore di gioco per vedere il tutto.



Cao Cao meravigliaio

Il **comparto grafico** del gioco è, ahimè, un vero disastro: **Omega Force** ha voluto rischiare adottando un nuovo motore di gioco che rende possibile attuare la modalità open world, ma la resa finale è un'accozzaglia di texture in bassa risoluzione, modelli poligonali dozzinali, frame rate pessimo anche su console mid-gen e PC ultra pompati; aggiungiamo a ciò un elevato numero di bug e glitch, ambientazioni spoglie e monotone, nemici che appaiono e scompaiono a caso, animazioni legnose e il disastro è completo.

Il **comparto sonoro** si mantiene invece nella media, con alcune musichette dal tono rock che talvolta stonano con l'ambientazione, mentre gli **effetti audio** sono quelli classici a cui la saga ci ha abituato, e risultano collaudati; è presente il **doppiaggio in inglese, giapponese e cinese**, e finalmente sono almeno presenti i **sottotitoli in italiano**.



Tanto fumo e poco arrosto

In *Dynasty Warriors 9* ci sono tantissime attività da fare, ma soltanto in poche si salvano: molte **quest secondarie noiosissime**, si può andare a **caccia** e **pescare**, ma anche queste due attività sono noiose in quanto **non offrono nessuna sfida**, sono soltanto utili ad acquisire materiali, allungando il brodo inutilmente.

Ogni personaggio può equipaggiare tantissime armi, ognuna con moveset diversi, le armi possono essere acquistate o costruite, inoltre è possibile potenziarle e aggiungere delle gemme che aggiungono vari effetti per il combattimento.

Anche se è possibile controllare tanti personaggi diversi, alla fine si differenziano pochissimo, in quanto ognuno di loro può utilizzare qualsiasi arma, cambiano soltanto alcune mosse speciali uniche di ogni personaggio.

Il **combat system** è mutato rispetto ai precedenti titoli: questa volta non ci saranno più le combo tra attacchi leggeri e pesanti, ma ci saranno attacchi detti “**variabili**” e “**reattivi**”; inoltre premendo il **tasto dorsale destro insieme a uno dei quattro frontali**, potremo infliggere status negativi ai nemici, rendendoli vulnerabili a una serie di nostri attacchi. Infine è presente l’immane **attacco musou**, una mossa speciale che si attiva dopo aver riempito la barra apposita durante il combattimento.

Nonostante i cambiamenti, però, risulta sempre la solita caciara, **sconfiggere i nemici non necessita di alcuna tattica**, basta premere pulsanti a caso e il risultato è lo stesso, l’intelligenza artificiale dei nemici è vicina allo zero, e anche settando il livello di difficoltà massimo sarà possibile sconfiggerli prevedendo facilmente le loro mosse.

Un’altra novità è l’**utilizzo di un rampino per scalare le pareti**, che potrebbe essere anche un’aggiunta interessante, se non fosse per il fatto che si possono rompere facilmente delle meccaniche di gioco, ad esempio durante l’assedio di una roccaforte, è possibile utilizzarlo per affrontare direttamente il boss, rendendo inutile qualsiasi tattica.



Conclusioni

Dynasty Warriors 9 è un titolo evidentemente imperfetto, gravato da un comparto grafico vergognoso per una produzione tripla A di questo livello, anche se ricco di contenuti, di cui solo pochi si salvano dalla noia che contraddistingue il resto.

Omega Force ha compiuto un passo falso, realizzando un titolo di qualità inferiore ai precedenti che non ci sentiamo di consigliare, se non ai veri appassionati della saga per ragioni di collezionismo.

[Boscotetro sarà la nuova espansione di Hearthstone](#)

Blizzard ha di recente annunciato una nuova espansione per il famosissimo gioco di carte *Hearthstone*, la quale sarà ambientata nel regno di **Gilneas** e avrà come protagonisti la razza dei **Worgen**.

Boscotetro (*Witchwood* in lingua originale) sarà il nome della nuova espansione che aggiungerà 135 nuove carte e due nuove meccaniche: **Eco** e **Assalto**.

La meccanica Eco consentirà di giocare più volte la stessa carta finché non si avrà del mana a disposizione, mentre Assalto sarà simile a **Carica** (capacità di attaccare istantaneamente appena si gioca una carta) ma consentirà di attaccare solamente le creature e non gli eroi.

La nuova espansione avrà anche una modalità single player denominata **Caccia ai Mostri**, nella quale potremo scegliere un eroe per affrontare mostri che una volta sconfitti, lasceranno carte che miglioreranno il mazzo a nostra disposizione, consentendoci di proseguire nell'avventura. Questa modalità sarà disponibile due settimane dopo il rilascio dell'espansione.

L'uscita è prevista per metà aprile su **PC**, **Android** e **iOS** e, gli utenti che effettueranno il preordine, riceveranno 70 pacchetti carte dedicati alla nuova espansione al prezzo di 49,99\$, oltre a un nuovo modello di dorso.

[Annunciato un nuovo Nintendo Direct](#)

Nintendo presenterà un nuovo **Nintendo Direct** domani 8 marzo alle ore 23, dandone annuncio oggi su Twitter. A quanto pare la presentazione sarà incentrata su giochi in uscita quest'anno su **Nintendo 3ds** e **Switch**, tra cui **Mario Tennis Aces** per la console ibrida. Lo streaming sarà disponibile su **Youtube**, che durerà circa 30 minuti.

I titoli attualmente annunciati includono: **Detective Pikachu** per 3ds, **Donkey Kong Country: Tropical Freeze**, **Hyrule Warriors: Definitive Edition**, **Nintendo Labo**, **Project Octopath Traveler** e **Metroid Prime 4** per Switch.

In basso il tweet di **Nintendo of America** e lo streaming su **Youtube**.

Tune in 3/8 at 2pm PT for a Nintendo Direct featuring upcoming [#NintendoSwitch](#) and Nintendo [#3DS](#) games, including new details on [#MarioTennis Aces!](#)
<https://t.co/SVhHvsfKkn> pic.twitter.com/4oOivGD001

— Nintendo of America (@NintendoAmerica) [March 7, 2018](#)

<https://youtu.be/CBMxanh8llk>

[Nuovo teaser per 0°N 0°W](#)

0°N 0°W (*ZeroNorthZeroWest*) è un gioco in uscita il prossimo 1 marzo, e nonostante sia uscito un recente **teaser**, il gioco rimane ancora un mistero.

Questo ultimo video mostra del **gameplay**, ma risulta ancora vago come i precedenti trailer, che mostravano una transizione tra il mondo reale e quello astratto. Nel recente teaser invece, viene mostrato il gameplay esclusivamente nel mondo astratto, mischiando spezzoni di gioco in una città colorata al neon su sfondo nero con un'ambientazione in scala di grigio dove il protagonista salta da un oggetto all'altro.

0°N 0°W è basato sul concetto di "**Null Island**" (un'isola fittizia avente coordinate **GPS 0°N 0°E**). Al momento si tratta di un'esclusiva **PC**, nonostante **Colorfiction** (il team di sviluppo) sia stato invitato a unirsi al **Nintendo Developer Program**.

