

[Xenoblade Chronicles 2](#)

Terzo titolo appartenente alla serie **Xenoblade** (dopo *Xenoblade Chronicles* e *Xenoblade chronicles X*), nonché primo ad approdare sulla console ibrida targata Nintendo, **Xenoblade Chronicles 2** è, come i suoi predecessori, un JRPG con elementi che lo distanziano dai classici del genere, in particolar modo un combat system del quale parleremo più approfonditamente a seguire.

Monolith Soft è riuscita a confezionare un'opera mastodontica contando su un team di sole 40 persone, capace di sfornare un gioco che terrà impegnati per almeno 70 ore, necessarie per portare a termine la storia principale, e anche più di un centinaio se si vorrà darsi all'esplorazione e scoprire tutti i segreti presenti nel titolo.

Titani e nuvole

Il gioco è ambientato nel mondo di **Alrest**, coperto interamente da un **mare di nuvole** (chiamato così perché è davvero possibile nuotarci dentro) in cui vivono delle creature mastodontiche chiamate **Titani**, così grandi da essere dei veri e propri continenti abitati da esseri umani (o umanoidi).

Noi vestiremo i panni di **Rex**, giovane protagonista che vive da solo su un titano (da lui chiamato **Nonnetto**) più piccolo degli altri, che ricorda vagamente un drago, sul quale ha costruito una casetta.

Per sopravvivere, il nostro eroe recupera oggetti e tesori sperduti nel mare di nuvole usando una tuta da palombaro, per poi vendere il ricavato alla gilda dell'**Argentum** (luogo di scambio per i recuperatori "marini"): proprio qui parteciperà a una missione di recupero insieme a un gruppo chiamato **Torna**, il cui obiettivo sarà recuperare un misterioso artefatto chiamato l'**Aegis**.

Da qui in poi inizia la vera avventura, con numerosi colpi di scena, che ci terrà col fiato sospeso fino alla fine.

Anche se la storia risulta essere ben raccontata e profonda, a volte cade nel ridicolo: assistere a scene pseudoromantiche tra una donna seminuda dalle forme procaci e un bimbo di pressapoco 10 anni smorza parecchio la credibilità e l'immedesimazione, almeno in noi occidentali.

In giro per Alrest

Xenoblade Chronicles 2 è un gioco open world tecnicamente ben realizzato ma con alcune sbavature, che saltano all'occhio soprattutto nella modalità portatile, nella quale la risoluzione e il dettaglio calano bruscamente rispetto alla modalità docked. Il mondo di gioco è molto vasto, con degli scorci davvero notevoli e tanti poligoni in movimento, si potrebbe stentare a credere che giri su una console considerata poco performante come **Switch**: a tanta meraviglia però a volte si alternano lati negativi, texture in bassissima risoluzione e frame rate ballerino specialmente in posti affollati.

I personaggi principali sono modellati egregiamente, ma il loro design a volte esagerato potrebbe non piacere a tutti, i personaggi secondari invece sono quasi del tutto anonimi, e capita di vedere lo stesso modello ripetuto più volte anche nella stessa città.

A un comparto **grafico** decisamente buono si affianca un comparto **audio** all'altezza: le musiche

composte in gran parte da **Yasunori Mitsuda** sono belle e orecchiabili e si adattano bene ai momenti del gioco, anche se a parere di chi scrive non raggiungono l'eccellenza di altri JRPG usciti nello stesso anno (vedi [Nier: Automata](#)).

Il **doppiaggio in inglese** è di buona fattura, ma a volte diventa caotico quando più personaggi parlano durante i combattimenti e ripetono di continuo le stesse frasi che si sovrappongono tra loro: vien voglia quasi di disattivare le voci dalla frustrazione, mentre con il doppiaggio giapponese l'effetto è minore.

I sottotitoli in italiano sono in gran parte buoni, ma alcune parole sono tradotte in maniera discutibile ("ductor" e "gladius" da "driver" e "blade", ad esempio) e stonano quando i personaggi le pronunciano in inglese mentre noi sullo schermo stiamo a leggere tutt'altro.

Verso l'Elysium

Xenoblade Chronicles 2 ha sicuramente tanti lati positivi, ma il migliore in assoluto è il **combat system**, molto profondo e sfaccettato: per comprenderlo fino in fondo ci vorrà tanta pratica, ma alla fine regalerà molte soddisfazioni.

Avremo a disposizione un party di **3 personaggi** che saranno i nostri **Ductor**, ognuno dei quali potrà scegliere 3 **Gladius** (entità che rappresentano le proiezioni in forma umanoide dell'arma che sta impugnando il loro Ductor); ogni Gladius avrà a disposizione un moveset unico appartenente all'arma che rappresenta. Non solo, avrà anche **un elemento** che lo contraddistingue (aria, acqua, terra, fuoco, ghiaccio, elettricità, luce, oscurità), **tre mosse normali** che a volte possono infliggere stati alterati (fiaccamento, atterramento, lancio e schianto) e una **mossa speciale** appartenente all'elemento del Gladius.

I nemici saranno più vulnerabili agli attacchi quando si trovano in uno stato alterato, e quando colpiti da una mossa speciale (che si carica eseguendo gli attacchi normali) si aprirà un diagramma che ci indicherà gli elementi delle mosse speciali da eseguire in seguito per eseguire una **combo**. Se si riuscirà a completare una combo di mosse speciali, si verrà a formare una sfera appartenente all'elemento dell'ultima mossa speciale eseguita, la quale girerà attorno al mostro, eseguendo altre combo con elementi differenti si creeranno altre sfere, che potranno essere distrutte eseguendo un attacco a catena (quando le tre barre nella parte alta a sinistra dello schermo si illumineranno). Più alto il numero di sfere distrutte, più grande sarà il danno arrecato al mostro.

Un combat system così complesso (mi sono sforzato di semplificarlo il più possibile) potrebbe scoraggiare i neofiti, ma con la pratica tutto diverrà più semplice e divertente.

Ci sono **38 Gladius** rari da collezionare, molto più forti di quelli comuni, e che possono essere scoperti durante la storia principale oppure portando a termine qualche missione secondaria, o ancora tramite degli oggetti lasciati cadere dai mostri o trovati dentro qualche scrigno.

Ogni Gladius può essere potenziato tramite un albero delle abilità che sbloccherà i potenziamenti una volta soddisfatti determinati requisiti, come ad esempio eseguire un certo numero di mosse speciali oppure guarire gli alleati e via dicendo.

Oltre alla storia principale, ci saranno tantissime missioni secondarie da affrontare, mini giochi e tanti mostri da combattere, alcuni dei quali di livello molto superiore al boss finale. Insomma una quantità non indifferente di cose da fare e centinaia di ore necessarie per farle tutte.



Conclusioni

Monolith Soft ha sfornato un gioco mastodontico e spremuto come un limone l'ibrida targata **Nintendo**, la quale può fregiarsi di un'altra killer application che offre centinaia di ore di gioco, un comparto grafico e sonoro di tutto rispetto, un combat system complesso e gratificante e una storia appassionante e profonda, i cui difetti non inficiano, se non in minima parte, la godibilità del titolo.

[Secondo Nintendo la durabilità di Labo sarà parte del divertimento](#)

Sin da quando è stato annunciato, **Nintendo Labo** ha attirato subito l'attenzione, essendo qualcosa di sorprendente e che probabilmente solo le menti nipponiche potevano sviluppare. Non è passato molto tempo però prima che i fan cominciassero a chiedersi quanto resistenti fossero questi nuovi "dispositivi".

Shinya Takahashi, General Manager di Nintendo, ha spiegato perché il team abbia usato proprio questo materiale e come sia divertente utilizzarlo:

«Quando abbiamo iniziato con il prototipo di un "robot", abbiamo realizzato che il processo di *trial-and-error* per ottenere il prodotto finale era estremamente divertente. Questo ci ha portati a sviluppare Nintendo Labo come qualcosa con cui le persone avrebbero potuto divertirsi in ogni suo aspetto, non soltanto giocando con il prodotto finito, ma anche, in seguito, effettuando delle riparazioni

e conoscerne le meccaniche»

Secondo **Takahashi**, l'idea del cartone viene dalla cultura giapponese, dove i bambini essendo abituati a giocare con costruzioni costituite da questo materiale, si divertono anche a ripararli nel caso esse si rompano.

Nonostante il prezzo si aggiri intorno ai **70-80 euro**, è importante notare che nella confezione è compreso anche il gioco.

Nintendo ha infine dichiarato che offrirà dei kit sostitutivi per chi romperà le citate periferiche, senza però annunciarne il prezzo.

[Microsoft risponde ai rivenditori indipendenti riguardo Game Pass](#)

Microsoft ha finalmente risposto ai [rivenditori indipendenti a seguito delle lamentele](#) per l'annuncio riguardante la novità più importante di **Xbox Game Pass**, ovvero, l'inclusione al lancio delle proprie esclusive.

Alcuni rivenditori infatti, sono rimasti molto delusi dall'annuncio, considerato come una mossa atta a colpire negativamente il mercato *retail*. Si è arrivati anche a situazioni estreme: ad esempio, un rivenditore ha dichiarato di non voler vendere più console **Xbox**.

La risposta del colosso di Redmond è arrivata attraverso un portavoce intervistato da [Games Industry](#), comunicando che il piano è quello di offrire ai rivenditori modi efficienti per promuovere **Game Pass**. Inoltre, **Microsoft** è piacevolmente sorpresa dal feedback ricevuto da buona parte dei rivenditori, studiando nuovi modi di allargare la distribuzione, ascoltando pareri e continuando a evolvere i loro piani in maniera appropriata.

La prossima esclusiva *first-party* che arriverà anche su Xbox Game Pass sarà **Sea of Thieves**, pronta a salpare su **PC** e **Xbox One** il 20 marzo.

[Genital Jousting, il gioco che ha reso popolare Steam live](#)

Dopo essere stato inserito nella [lista dei giochi bannati](#) da **Twitch**, **Genital Jousting**, gioco il cui focus è quello di controllare dei peni, muniti di ano tra i testicoli, e farli penetrare tra loro, ha trovato nuova vita grazie a **Steam live**.

I creatori del gioco, **Free Lives**, sono rimasti davvero sorpresi del ban da parte di **Twitch**, e anche **Nigel Lowrie**, co-fondatore di **Devolver Digital**, non ha nascosto stupore.

Il ban - immediato e senza preavviso - ha quasi fermato i piani dello studio per quanto riguarda lo streaming online ma, grazie a una serie di eventi fortuiti, a gennaio **Genital Jousting** è diventato il

primo titolo a essere trasmesso in streaming direttamente dalla pagina di **Steam** senza alcuna censura.

The first ever livestream to a Steam game page is for Genital Jousting and it's glorious.

<https://t.co/pn2nUOtPfb> pic.twitter.com/RqKZIE9YHC

— Devolver Digital (@devolverdigital) [January 18, 2018](#)

Lowrie racconta che, al **GDC** di due anni fa, si presentò allo stand in cui veniva presentato il gioco un rappresentante di **Steam**, che si fermò a bere qualcosa e poté subito osservare come il pubblico apparisse divertito e incuriosito.

Lowrie, quindi, chiese al rappresentante se potesse essere un problema se il titolo fosse approvato su **Steam**, visto il grosso successo di pubblico; la risposta fu positiva, a patto che fosse specificato che si trattava un gioco per soli adulti.

Genital Jousting è uscito su **Steam** in **Early Access** nel 2016 ed è stato un successo immediato per la community live-streaming di **Youtube**. Lo stesso non si può dire per quanto riguarda Twitch: Lowrie racconta di essere stato sommerso da numerosi tweet di utenti che chiedevano se fosse a conoscenza del fatto che il gioco era stato bannato dalla piattaforma streaming di **Amazon**.

La sua reazione fu di disappunto, in quanto reputava Twitch molto importante per pubblicizzare il gioco, ma le regole ferree della piattaforma contro i giochi con contenuti di tipo sessuale, non potevano essere eluse senza una sorta di censura applicata al titolo. Nonostante il ban, il gioco ha venduto bene in fase di Early Access e **Free Lives** ha continuato ad aggiornarlo, aggiungendo nuove modalità. La data di rilascio del **18 Gennaio 2018** però si avvicinava, e Lowrie dovette trovare un'alternativa per pubblicizzare il titolo in live-streaming; per pura coincidenza Steam aveva appena ultimato il suo servizio di live-streaming e, con stupore di Lowrie, non ci fu alcun problema. Il 18 Gennaio *Genital Jousting* è stato **il primo gioco ad andare in streaming su Steam** registrando **350.000 visualizzazioni**, con una media di 4000 views in contemporanea.

[Assassin's Creed Origins](#)

Dopo una pausa di due anni, **Ubisoft** ritorna col suo prodotto di punta, questa volta proponendo le origini dell'intera saga vissute attraverso gli occhi di **Bayek** di Siwa, medjay dell'antico Egitto del periodo tolemaico, per risalire alla nascita della Setta degli Assassini (chiamati Occulti in questo gioco).

La serie targata Ubisoft ha registrato negli anni degli alti e bassi, toccando l'apice con il secondo capitolo (del quale sono stati realizzati due sequel), per poi scendere in basso con il terzo (a parere di chi scrive deludente dal punto di vista della trama), e successivamente riprendersi con il quarto **Black Flag** (forte di una bella storia incentrata sui pirati e di un gameplay divertente), al quale però sono susseguiti un paio di titoli deludenti: **Unity**, azzoppato dagli eccessivi bug in fase di lancio e da un gameplay non all'altezza delle aspettative, e **Syndicate**, che non apportava sostanziali migliorie al gioco precedente.

Assassin's revenge

La storia di questo capitolo è tra le più interessanti dell'intera saga, almeno per quanto riguarda la parte giocata nell'antico Egitto: per chi non lo sapesse, la serie di **Assassin's Creed** si è sempre distinta per una parte "moderna", nella quale si controlla un personaggio (**Desmond Miles** nei primi tre capitoli) atto a utilizzare l'**Animus** (macchinario che permette di rivivere in prima persona i ricordi di vite passate) che a sua volta impersonerà un membro della **Confraternita degli Assassini** nella parte ambientata nel passato e che dovrà trovare degli oggetti potentissimi chiamati **Frutti dell'Eden**.

Nei primi due capitoli questo dualismo si è rivelato a suo modo interessante, ma dopo il terzo (che pone fine della storia di Desmond) la modernità avrà un ruolo sempre più marginale e confusionario (forse per mancanza di idee).

Assassin's Creed Origins non è tanto diverso da questo punto di vista: si impersonerà Bayek per la stragrande maggioranza del tempo, mentre la sua controparte moderna avrà un ruolo di pochi minuti che si svolgerà in una zona ristretta.

Sin dall'inizio del gioco, il nostro eroe sarà spinto da un desiderio di vendetta a causa dell'uccisione del figlio per mano di alcuni uomini mascherati appartenenti a una setta chiamata "**Ordine degli Antichi**".

Assieme alla moglie **Aya** (anche lei abile combattente), Bayek viaggerà attraverso l'intero Egitto per smascherare gli assassini del figlio e quindi ucciderli. Il rapporto tra Bayek e Aya è ben caratterizzato e credibile, attraverso momenti tragici e toccanti empatizzeremo per loro e assisteremo alle cause che li hanno spinti a creare l'Ordine degli Assassini.

Assassin's beauty

Il **comparto tecnico** del gioco è ottimo sotto quasi tutti i punti di vista: le ambientazioni sono realizzate con una cura maniacale, si evince una notevole attenzione per i dettagli sia sul piano storico che paesaggistico. La mappa di gioco è immensa e non si notano rallentamenti, nemmeno quando prendiamo il controllo dell'**aquila** di Bayek (novità di questo episodio), e soprattutto finalmente è interamente esplorabile sin dall'inizio, senza quei fastidiosi muri che causavano la desincronizzazione nei giochi precedenti.

La **modellazione poligonale** dei personaggi principali risulta eccellente, a differenza dei PNG secondari che lascia invece un po' a desiderare, con modelli anonimi e troppo simili tra loro, ma possiamo chiudere un occhio considerando la vastità di un mondo così aperto e realizzato così bene. Persino l'acqua è finalmente realizzata bene, un dettaglio da cui si nota una grande cura sul piano tecnico, portandoci a ritenerla la migliore per realizzazione fra i giochi sandbox usciti di recente.

Stesso discorso si può fare per la **colonna sonora** composta da **Sarah Schachner**, la quale ha già lavorato ad alcuni episodi precedenti della saga: le musiche sono bellissime e fondono perfettamente strumenti classici a effetti synth, e sono utilizzate sapientemente in relazione ai momenti di gioco, rendendole appropriate al contesto e creando un'armonia fra immagine e sonoro che valorizza la messa in scena.

Il **doppiaggio** in lingua inglese è ottimo, mentre se si decide di scaricare la lingua italiana (in questo episodio tutte le lingue a parte l'inglese necessitano un download separato) si può assistere a cambi

di tonalità che risultano non di rado comici, chiaro indice del fatto che i doppiatori non avessero idea delle scene del gioco a cui stavano lavorando. In ogni caso sono disponibili i sottotitoli in italiano, che noi vi consigliamo insieme al doppiaggio in inglese.

Assassin's skills

Una delle grandi novità di questo episodio è quella dell'inserimento di **elementi RPG** nel sistema di gioco di *Assassin's Creed*: adesso sarà possibile accumulare esperienza e salire di livello, personalizzare il personaggio tramite l'**albero delle abilità**, il potenziale di danno inflitto aumenterà sia con il livello del PG, sia con le abilità che andremo sbloccando, sia con vari potenziamenti che potremo fabbricare raccogliendo determinati materiali, e lo stesso discorso vale in termini di difesa e via dicendo.

Il sistema di combattimento è stato rivisto: adesso risulta molto più simile a quello di *Dark Souls*, con il **tasto dorsale sinistro** dedicato alla **parata con lo scudo** (con il giusto tempismo, premendo un tasto mentre ci stanno attaccando potremo sbilanciare l'avversario, rendendolo vulnerabile per breve tempo) e il **tasto dorsale destro all'attacco leggero**, mentre con il **grilletto sinistro** potremo prendere la mira con l'arco e **scoccare** con il **grilletto destro**, tasto che serve anche per sferrare l'**attacco potente** con le armi da mischia. Si nota un certo miglioramento sul piano del *combat system* dei passati capitoli, i quali risultavano monotoni e poco divertenti, ma c'è ancora un ampio margine di miglioramento, in quanto l'IA dei nemici è molto facile da aggirare: con un po' di pratica potremo far fuori qualsiasi nemico, a patto che sia di livello simile al nostro, mentre con i nemici di qualche livello in più non avremo speranza, rendendo l'accumulo di esperienza necessario al completamento del gioco.

Ci sono miglioramenti anche per quanto riguarda l'aspetto **parkour**: tutto risulta più semplice, è necessario premere soltanto un tasto per arrampicarsi, è presente un solo tipo di corsa, e il personaggio farà la maggior parte delle volte quello che vorremo noi (le cadute accidentali dei capitoli passati sono soltanto un brutto ricordo).

Fra tutti questi aspetti positivi, una **nota negativa** riguarda le animazioni del protagonista, in gran parte riciclate rispetto ai giochi precedenti.



Assassin's greed

In un'epoca in cui impazzano le **microtransazioni**, *Assassin's Creed Origins* non si sottrae alla tendenza: i giocatori potranno acquistare sia oggetti di gioco puramente estetici, sia armi potentissime, sia materiali per il crafting, sia esperienza e punti necessari a sviluppare le abilità, facilitando enormemente il completamento del gioco, mentre chi sceglierà di non pagare (e quindi di giocare il titolo nella sua interezza) dovrà completare le missioni secondarie per acquisire l'esperienza necessaria.

Anche se il gioco non necessita di **loot box** per essere portato a termine, pensiamo ancora che una simile pratica possa in qualche modo rovinare l'esperienza di gioco nelle recenti opere videoludiche, portando alcuni utenti a ottenere vantaggi con un semplice esborso di denaro, che permette di livellarsi a chi invece voglia fare la "fatica" di acquisire esperienza sul campo di gioco, che è poi quel che distingue un vero gamer.



Conclusioni

Ubisoft è riuscita nell'intento di dare nuova vita alla serie con questo capitolo, che offre una grafica eccezionale, sia su console che su PC, un gameplay rinnovato e certamente migliore rispetto ai capitoli precedenti, una mappa di gioco immensa, tantissime missioni (alcune delle quali un po' ripetitive, a dirla tutta), una trama convincente e un'ottima colonna sonora.

Se non teniamo conto delle ormai ineluttabili microtransazioni, avremo un gioco che offre tantissime ore di divertimento e che si colloca di certo tra i migliori episodi della serie.

[P.T. è ora giocabile su PC grazie a due remake creati dai fan](#)

P.T. è stato un *teaser* rilasciato per **PS4** prima che il progetto di **Silent Hills** venisse cancellato e, nonostante fosse molto breve, è ancora oggi ricordato come uno dei migliori giochi horror di tutti i tempi (e certamente uno dei più spaventosi).

Adesso è possibile giocarlo anche su **PC** grazie a due remake creati da due fan dell'opera.

Il primo remake è chiamato **Corridors**: è ancora in fase di sviluppo su **Unreal engine 4**, ma il creatore **SmoggyChips**, desidera aggiungere altri livelli in futuro. Può essere scaricato a [questo indirizzo](#), e potete vederlo nel video in basso.

Il secondo remake è opera dell'utente di reddit [LinusPixel](#), il quale ha estratto animazioni, mappa e texture dal gioco originale e ha provato a metterle insieme in un nuovo engine di gioco. Potete

provare il prototipo a [questo indirizzo](#).

[Accuse a Quantic Dream, la risposta della società](#)

Come riportato dalle testate francesi [Le Monde](#), [Mediapart](#), e [Canard PC](#) **David Cage** e **Guillaume de Fondaumière**, rispettivamente CEO e CFO di **Quantic Dream** stanno affrontando una moltitudine di accuse riguardanti un ambiente di lavoro tossico e maltrattamenti ai dipendenti con comportamenti razzisti e omofobi, e con fotomontaggi denigratori.

Le Monde ha intervistato 15 ex dipendenti di Quantic Dream riguardo la loro esperienza con la compagnia, i quali parlando di **David Cage** hanno lodato la sua “work ethic” mentre hanno disprezzato la sua gestione.

Lo scorso Febbraio un IT manager della compagnia ha ricevuto un archivio di 600 fotomontaggi che raffiguravano le facce dei dipendenti incollate su immagini sessiste o omofobe.

Due impiegati hanno anche raccontato a Le Monde che **Cage** ha accusato un dipendente tunisino riguardo un furto, chiedendogli se i ladri fossero stati suoi parenti.

Cage ha risposto alla testata francese che lo accusano erroneamente di omofobia in quanto lui ha lavorato con **Ellen Page**, la quale combatte per i diritti LGBT. Per quanto riguarda le accuse di razzismo risponde di aver lavorato anche con **Jesse Williams**, il quale lotta per i diritti civili in U.S.A.: in parole povere, consiglia di giudicarlo in base al suo lavoro.

Anche **de Fondaumière** viene accusato dai dipendenti di averli molestati fisicamente durante i party aziendali, con pesanti avances sessuali.

I due accusati hanno negato ogni fondamento di quanto raccontato dai dipendenti mediante un post su twitter che potete leggere in basso.

pic.twitter.com/cethfjiU0q

— QUANTIC DREAM (@Quantic_Dream) [January 14, 2018](#)

[Steam supera i 18 milioni di utenti in contemporanea](#)

La pagina twitter di [Steam Database](#) ha riportato che la piattaforma di gioco di Valve ha raggiunto per la prima volta il numero di 18 milioni di utenti in contemporanea, con 7 milioni di utenti “in game” in contemporanea.

Come riportato da [VG247](#) questo picco di utenti è di molto superiore a quello di Gennaio dell'anno scorso di 14 milioni.

Probabilmente l'uscita in early access di **PlayerUnknown's Battlegrounds** ha influito, in quanto il gioco è uscito a Marzo 2017, e anche perché il mese scorso ha raggiunto la cifra di 3 milioni di giocatori in contemporanea.

[Nuovi bonus per celebrare l'inizio del 2018 per Fire Emblem Heroes](#)

Il 2018 è arrivato ufficialmente e mentre l'anno è ancora agli inizi, c'è già tanto da fare in **Fire Emblem Heroes**, che celebra il nuovo anno con un evento.

I giocatori che faranno il login oggi (fino a un massimo di 10 volte) riceveranno fino a 20 sfere per giocare e, inoltre, si avrà la possibilità di riceverne altre per aver completato le mappe speciali; completando le missioni si riceveranno sia sfere che pozioni della stamina.

Fire Emblem Heroes è uscito nel Febbraio 2017 e da allora ha riscontrato un notevole successo, dando ai fan del gioco un'esperienza "on the go". Al momento, l'evento permette ai giocatori di ottenere speciali eroi a tema per il nuovo anno, tra i quali **Azura**, **Camilla** e **Takumi**.

Fire Emblem Heroes è disponibile su **iOS** e **Android**. In basso il tweet di **Nintendo of America** che annuncia l'evento.

The [#FEHeroes](#) New Year Event is here!

① Log-in Bonus: Log-in up to 10 times for a max total of 20 Orbs

② Special Maps: Earn Orbs the first time you clear them

③ Quests: Earn Orbs and Stamina Potions pic.twitter.com/GMOf40kmY5

— Nintendo of America (@NintendoAmerica) [January 1, 2018](#)

[Nuovo video per Ni No Kuni II: Revenant Kingdom](#)

Bandai Namco ha rilasciato un nuovo video per il JRPG in sviluppo **Ni No Kuni II: Revenant Kingdom**.

Il video è breve ma mostra la modalità "**Kingdom Building**", nella quale il protagonista Evan creerà

il suo piccolo regno popolato da personaggi che lui convincerà a seguirlo.

Come al solito la grafica risulta adorabile, anche grazie allo stile chibi in cui la modalità "Kingdom Building" è realizzata.

Ni No Kuni II: Revenant Kingdom uscirà per PS4 e PC il 23 Marzo 2018, in basso il filmato.