

[Nuove immagini per SoulCalibur VI; confermati nuovi personaggi](#)

Bandai Namco ha appena pubblicato alcune immagini del nuovo gioco di combattimenti: *SoulCalibur VI*.

Le nuove immagini mostrano due dei più noti combattenti appartenenti alla saga, ovvero: **Sophitia** e **Mitsurugi**, i quali si affiancheranno sia ad altri guerrieri già apparsi nei giochi precedenti che a dei nuovi arrivati, venendo a formare un "roster completo" secondo la casa giapponese.

Il gioco includerà anche una modalità storia che continuerà a narrare l'epica lotta tra la **SoulCalibur** e la **SoulEdge**. Ci saranno anche alcune novità, come la "**Reversal Edge**" che ci permetterà di parare e contrattaccare, la "**Critical Edge**" che sarà una devastante mossa unica per ogni personaggio, la "**Soul Charge**" che spingerà via l'avversario garantendo un potenziamento momentaneo, e il "**Lethal Hit**" che distruggerà parti di armatura equipaggiata dal nemico.

Il gioco uscirà nel 2018 su PS4, Xbox One e Pc, in basso la galleria con le nuove immagini.

[Svelata la data di uscita di PUBG per Xbox One](#)

Uscito a Marzo su **PC**, **PUBG** sta arrivando anche su **Xbox One**. Il titolo debutterà sulla console **Microsoft** esattamente il prossimo 12 Dicembre; inoltre la compagnia ha annunciato gli orari nei quali i giocatori potranno iniziare a giocare in relazione al luogo di provenienza.

Major Nelson (gamertag di **Lawrence "Larry" Hryb**, Direttore della Programmazione di Xbox Live) ha anche specificato sul proprio sito che gli utenti della Nuova Zelanda e Australia potranno avere problemi a trovare i match all'inizio, ma che ciò dovrebbe migliorare nelle ore successive, quando il gioco uscirà per le altre nazioni con nuovi server online. In basso, come pubblicato sul [blog di Major Nelson](#), potete vedere le date di uscita globali.

| REGION | START DATE/TIME (PT) | START DATE/TIME (UTC) |
|---|----------------------|-----------------------|
| Argentina, Chile | 12/11/2017 19:00 | 12/12/2017 3:00 |
| Australia | 12/11/2017 5:00 | 12/11/2017 13:00 |
| Austria, Belgium, Czech Republic, Denmark, France, Germany, Hungary, Italy, Netherlands, Norway, Poland, Slovakia, Spain, Sweden, Switzerland | 12/11/2017 15:00 | 12/11/2017 23:00 |
| Brazil | 12/11/2017 18:00 | 12/12/2017 2:00 |
| Finland, Greece, Israel, Turkey, South Africa | 12/11/2017 14:00 | 12/11/2017 22:00 |
| Hong Kong, Taiwan, Singapore | 12/11/2017 8:00 | 12/11/2017 16:00 |
| India | 12/11/2017 10:30 | 12/11/2017 18:30 |
| Japan, South Korea | 12/11/2017 7:00 | 12/11/2017 15:00 |
| Mexico | 12/11/2017 22:00 | 12/12/2017 6:00 |
| New Zealand | 12/11/2017 3:00 | 12/11/2017 11:00 |
| Russia, Saudi Arabia | 12/11/2017 13:00 | 12/11/2017 21:00 |
| United Arab Emirates | 12/11/2017 12:00 | 12/11/2017 20:00 |
| United Kingdom, Ireland, Portugal | 12/11/2017 16:00 | 12/12/2017 0:00 |
| United States, Canada, Colombia | 12/11/2017 21:00 | 12/12/2017 5:00 |

Microsoft ha anche svelato i dettagli per il setup del controller Xbox One: lavorando insieme all'**Xbox Advanced Technology Group** e allo sviluppatore di *Gears of War*, **The Coalition**, la casa di Redmond ha elaborato un setup che offrirà «abbastanza flessibilità per sopravvivere all'ostilità del Battleground e per gestire l'equipaggiamento al volo». Nella galleria in basso si possono vedere i controlli di gioco; sfortunatamente non è stato specificato se sarà possibile modificarli

PUBG uscirà su **Xbox One** tramite il programma **Game Preview**. Essendo il gioco ancora in fase di sviluppo, i giocatori potrebbero riscontrare bug, glitch e altri problemi, quindi, prima di procedere

all'acquisto, è bene tenerne conto. I giocatori che acquisteranno il gioco in anticipo su **Xbox One** riceveranno [alcuni oggetti esclusivi](#) per i propri personaggi.

Warriors All-Stars

Omega Force non si stanca mai di produrre giochi appartenenti al genere musou, e **Warriors All-Stars** ne è l'ultimo esponente: come si deduce dal titolo, si tratta di un crossover in cui si potranno impersonare alcuni dei protagonisti appartenenti a diversi giochi prodotti da **Koei-Tecmo** tra cui: *Atelier*, *Dead or Alive*, *Deception*, *Dynasty Warriors*, *Ninja Gaiden*, *Samurai Warriors*, *Toukiden*, e [Nioh](#).

Storia

Creare una storia credibile per un crossover di questa portata è un compito ai limiti del possibile, e infatti Omega Force ha usato la riciclatissima scusa degli universi paralleli, già usata del resto su **Dragon Quest Heroes**, ovviamente senza i personaggi appartenenti alla saga di **Square-Enix**.

In questo universo troviamo un regno i cui abitanti per sopravvivere hanno bisogno della **Sorgente della Vita**, la quale è legata indissolubilmente alla vita del monarca, ma quando il re muore, questa comincia a prosciugarsi.

I tre pretendenti al trono: **Tamaki**, **Shiki** e **Setsuna**, devono trovare una soluzione al problema, e Tamaki per risolverlo usa la forza magica rimanente della sorgente per evocare dei potenti guerrieri appartenenti ad altri universi, ma non tutto va per il verso giusto: gli eroi vengono sparsi per tutto il regno e ognuno dei 3 pretendenti si alleerà con alcuni di loro, dando il via a una guerra di successione. Il primo di loro che riuscirà a salvare, la sorgente diventerà re.

La storia non brilla certo per originalità, è un mero pretesto per far sì che si possano controllare dei personaggi appartenenti a universi così differenti, alternando scene serie con altre al limite del demenziale; se si aggiunge il fatto che nel gioco è assente la lingua italiana, è facile perderne totalmente l'interesse.

Grafica e sonoro

Questa volta Omega Force si è impegnata un po' più del solito sul piano tecnico, e il comparto grafico è un gradino sopra a quello che ha sfornato di recente ([Samurai Warriors: Spirit of Sanada](#) è uscito pochi mesi fa), i personaggi vantano modelli poligonali più dettagliati, anche i paesaggi godono di maggiore dettaglio e, considerando che ci saranno centinaia di nemici da affrontare contemporaneamente senza cali di frame rate, possiamo dire di essere abbastanza soddisfatti; il **comparto audio** invece è altalenante, sebbene ci siano ottimi brani appartenenti ai vari personaggi facenti parte di universi diversi, ascoltarne uno epico dopo uno demenziale fa

storcere un po' il naso. Gli effetti sonori delle battaglie sono quelli a cui siamo sempre stati abituati dal genere musou e si rivelano appropriati.



Gameplay

Il fulcro del gioco sono senz'altro i **combattimenti**, ma questa volta non siamo rimasti molto soddisfatti: i personaggi non sono molto bilanciati, con alcuni finire il gioco risulta più facile che con altri, le mosse a disposizione sono inferiori agli ultimi musou a cui abbiamo giocato, non è possibile schivare i colpi nemici, si può soltanto parare, ma se il nemico riuscirà a sfondare la nostra difesa, saremo costretti a subire l'intera combo dei suoi colpi senza poter fare nulla, il che può rendere le fasi avanzate del gioco un po' frustranti. Ci sono comunque alcune novità: potremo creare una squadra composta da un massimo di 5 personaggi, e potremo personalizzarli tramite delle carte eroe che daranno ai nostri personaggi diverse abilità o potenziamenti, c'è anche il "**Musou Rush**" che è una mossa speciale attivabile con l'uccisione di 1000 nemici, in cui i membri della squadra si riuniranno in un devastante attacco combinato.

Ci sono tante altre cose che si potranno fare oltre al combattimento, come visitare il **santuario** che circonda la Sorgente della Vita, dove si potranno potenziare le **carte eroe** oppure rafforzare le relazioni con i membri della squadra visitando la taverna, oppure l'arena o le terme, migliorando i rapporti con i compagni, si sbloccheranno nuove cut-scene che ci faranno conoscere più approfonditamente il loro background.

Il gioco ha bisogno di almeno una **ventina di ore** per essere portato al termine, e considerando il fatto che ci sono almeno **15 finali** principali differenti più altri secondari, completarlo al 100% richiederà ben più del doppio del tempo.



Conclusioni

Warriors All-Stars è un gioco che sebbene ospiti grandi nomi appartenenti ai migliori giochi di **Koei Tecmo**, non riesce a convincere a pieno, sia a causa di una storia banale e priva di mordente, sia a causa di un gameplay non all'altezza degli ultimi esponenti del genere musou. Come al solito la lingua italiana non è stata presa in considerazione, e anche questo gioca a suo sfavore, pur non rilevando nella valutazione finale.

Se però questi difetti non vi impensieriscono, il gioco offre tantissime cose da fare, e vi terrà impegnati per molto tempo.

[Nuovo trailer per Death Stranding ai Game Awards](#)

Durante i **Game Awards**, il leggendario creatore della saga di **Metal Gear**, **Hideo Kojima** ha annunciato un nuovo trailer per il suo gioco ancora in fase di sviluppo: **Death Stranding**.

Come ci aspettavamo, il trailer ci lascia con più domande di quante ne avevamo già e non risponde quasi a nessuna di esse.

Conoscendo l'autore giapponese siamo sicuri che il filmato in questione conterrà parecchi easter egg, e la community si diventerà ad analizzarne ogni singolo frame.

Un paio di domande però trovano una risposta, ci troviamo in un mondo post-apocalittico, e il nome del personaggio interpretato da **Norman Reedus** sembra essere "**Sam**".

Le sorprese non finiscono qui, subito dopo l'annuncio del trailer, Hideo Kojima ha svelato su Twitter due nuove immagini promozionali raffiguranti Norman Reedus.

Come vedete nel Tweet in basso, le nuove immagini potrebbero benissimo essere scambiate come dei poster per un film.

Norman Reedus tiene in braccio un bambino mentre quella specie di torcia meccanica attaccata alla tuta è focalizzata su qualcosa.

Mentre "Sam" guarda da qualche parte in distanza, il bambino guarda direttamente a noi spettatori.

Death Stranding è attualmente una esclusiva **PS4** senza una data di rilascio. Potremmo però sentirne parlare più approfonditamente al **Playstation Experience** che comincerà il 9 Dicembre alle 05:00 ora italiana.

「DEATH STRANDING」の最新ティザー映像をTGAで公開しました。こちらは今回用に作成した新しいキー・ビジュアルです。主演(プレイヤー)は勿論、ノーマン・リードスです。#NormanReedus #deathstranding pic.twitter.com/W2ZqqBJeoY

— 小島秀夫 (@Kojima_Hideo) 8 dicembre 2017

[Alcuni utenti riceveranno Xbox One X a casa un minuto dopo mezzanotte](#)

Aspettare fino a mezzanotte per comprare la nuova console Microsoft appena uscita può essere un problema, particolarmente in questo periodo dell'anno, se bisogna fare la fila fuori, nel freddo di Londra. **Argos** potrebbe aver trovato la soluzione: infatti la ditta offrirà la "Consegna un minuto dopo mezzanotte" con **Xbox One X** alle 00.01 del 7 di Novembre.

Non tutti potranno godere purtroppo di questa iniziativa: infatti soltanto gli abitanti delle zone dalla 1 alla 5 di Londra possono richiederla visitando [Argos su Twitter](#) dalle 8.00 del 25 Ottobre.

C'è da sottolineare però che questa è un'offerta prova e non fa parte delle prenotazioni normali di **Xbox One X** da **Argos**, ed è gestita separatamente.

Darren Frost, il direttore delle spedizioni veloci di Argos ha detto che il lancio di **Xbox One X** è un evento che i fan hanno aspettato pazientemente da quando è stata annunciata, e ad **Argos** sono contentissimi di offrire ad alcuni di loro la consegna a domicilio appena dopo la mezzanotte rendendoli i primi in tutta UK a mettere le mani sulla console.

[The Evil Within 2 non è un successo nel Regno Unito](#)

La recente classifica di vendite del Regno Unito vede debuttare **La Terra di Mezzo: L'Ombra della Guerra** al secondo posto nonostante il marketing martellante, mentre **FIFA 18** resta in prima posizione anche con il recente calo del 55% dell'ultima settimana.

Ma la notizia che fa più scalpore è quella che riguarda le vendite di **The Evil Within 2**, che nonostante il positivo riscontro di critica, ha venduto (i dati riguardano soltanto le copie fisiche) circa il 75% meno di quanto ha fatto il predecessore all'uscita. Se consideriamo il fatto che il primo gioco è uscito su 5 piattaforme differenti, mentre il secondo solo su 3, il calo di vendite ha un senso. Resta il fatto che le vendite stanno deludendo.

Forza Motorsport 7 e **Forza Horizon 3** sono al quarto e quinto posto rispettivamente, mentre **Destiny 2** scende al sesto. **Grand Theft Auto 5** è al settimo posto, finalmente fuori dalla top 5 dopo anni. **Crash Bandicoot N. Sane Trilogy** è ottavo seguito da **Lego Worlds** e da **The Lego Ninjago Movie Video Game**.

[Combattimenti aerei e veicoli che si trasformano sono in arrivo su GTA Online](#)

Nonostante **GTA V** sia uscito 4 anni fa, la sua componente online ha ancora un grande riscontro di pubblico. I continui aggiornamenti al contenuto a cadenza mensile hanno fatto guadagnare oltre 400 milioni di dollari a **Rockstar** nei mesi di Aprile, Maggio e Giugno del 2017. Il prossimo DLC in uscita a Ottobre include le modalità "**Multiveicolo**", "**Condannati**" e "**Duello Aereo**"

Nella modalità "**Multiveicolo**" i giocatori quindi potranno gareggiare con veicoli capaci di trasformarsi e percorrere terra, aria e acqua.

Nella modalità "**Condannati**" un giocatore sarà marchiato e destinato a morire dopo un certo lasso di tempo fino a quando non ucciderà un avversario e gli passerà il marchio, mettendosi quindi in salvo.

La modalità "**Duello Aereo**" consentirà ai giocatori di sfidarsi in combattimenti aerei all'ultimo sangue.

Come di consueto questo DLC comprenderà anche dei veicoli bonus come un elicottero da guerra ispirato a un AH-64 Apache, una supercar velocissima e un veicolo che si ispira ai cartoni animati. Tutto questo ben di Dio arriverà in una data imprecisata di Ottobre.

Yakuza Kiwami

Ryu Ga Gotoku (letteralmente: *Come un drago*) è il titolo giapponese della serie di giochi conosciuta da noi occidentali come **Yakuza**; il primo titolo, uscito nel 2005 esclusivamente su **PS2** ha riscosso un grande successo di vendite e di critica in Giappone, al punto da realizzarne nel 2007 un film diretto da **Takashi Miike** intitolato appunto **Like a Dragon**.

In Italia - e in generale anche in Occidente - il titolo non ha avuto un gran successo, ed è l'unico della serie a essere stato tradotto nella lingua italiana, la quale non è purtroppo stata inclusa neanche nel remake in questione.

Dato il successo riscontrato in Sol Levante sono stati realizzati svariati seguiti e spin-off, alcuni dei quali (**Kenzan** e **Ishin** per citarne un paio) non hanno mai raggiunto l'Occidente; anche gli episodi principali rischiavano di rimanere in territorio nipponico, infatti il quinto episodio è stato rilasciato da noi soltanto dopo 3 anni, a seguito delle proteste dei numerosi fan che hanno indotto **Sega** a localizzarlo in lingua inglese, nel 2015.

Fortunatamente i giochi seguenti sono stati rilasciati sul mercato occidentale solitamente un anno dopo l'uscita nipponica, e li abbiamo visti approdare anche su PS4, a cominciare da **Yakuza 0** (prequel della saga, uscito in Giappone anche su PS3) e adesso anche **Yakuza Kiwami** (come accennato prima, remake del primo episodio, anch'esso uscito su PS3 in Giappone).

Storia

Yakuza Kiwami è ambientato nel quartiere immaginario di **Tokio** chiamato **Kamurocho**, ispirato al quartiere a luci rosse - realmente esistente - **Kabukicho**, in cui si possono trovare diversi negozi, ristoranti, night club e varie sale da gioco.

In questo quartiere si contendono il potere diverse famiglie appartenenti alla Yakuza. Il nostro protagonista, **Kiryu Kazuma**, detto il **drago di Dojima** sia per la sua forza che per il tatuaggio che ha sulla schiena, è un luogotenente della famiglia Dojima.

Kiryu si fa incolpare di un omicidio per proteggere il suo amico fraterno **Akira Nishikiyama**, anche lui luogotenente della famiglia Dojima, il quale ha ucciso il boss della famiglia a cui appartengono entrambi: **Sohei Dojima**, per salvare la loro amica di infanzia Yumi.

Dopo aver scontato 10 anni di galera, Kiryu torna a Kamurocho e nota che parecchie cose sono cambiate: Yumi è scomparsa, il suo amico Akira adesso è a capo di una famiglia della Yakuza e sembra essere una persona totalmente differente da quella che ricordava Kiryu.

Qui inizia il vero gioco: verremo a conoscenza di svariati segreti e retroscena e ci saranno molti colpi di scena, fino a un finale esplosivo, degno dei migliori film d'azione di **Takeshi Kitano**.

Comparto tecnico

Il termine "**Kiwami**" è traducibile come "**estremo**" in lingua nostrana, e nel titolo sta a indicare la differenza di qualità (in positivo) tra l'originale e questo remake: adesso il gioco gira a una risoluzione di **1080p** e un frame rate sempre fisso sui **60 fps**. Gli asset sono gli stessi di **Yakuza 0**, i modelli dei personaggi adesso sono molto più dettagliati, in particolare i personaggi principali, le animazioni facciali sono ottime, e le cut scene sono state rifatte usando il nuovo motore di gioco. Anche se si tratta di un titolo cross-gen (ricordiamo che in Giappone è stato pubblicato anche su PS3), il colpo d'occhio è di primo livello e, pur non raggiungendo le vette tecniche di altri tripla A come *Uncharted 4* o *Horizon: Zero Dawn*, si difende benissimo.

Lo stesso discorso si può fare anche per il **comparto audio**: i dialoghi, in lingua giapponese, sono recitati benissimo e le musiche ben si adeguano a ciò che succede su schermo.

Gameplay

Anche per quanto riguarda il **gameplay** il remake aggiunge moltissimi elementi rispetto all'originale: il **combat system** prende maggiormente spunto da **Yakuza 0**, con ben 4 stili di lotta differenti tra cui poter scegliere; sono state aggiunte diverse quest secondarie, nuovi luoghi da esplorare, e nuovi mini-games come il **Pocket Circuit**, il picchiaduro **Insect Queen**, il bowling, le batting cage, hostess club, e svariati giochi d'azzardo.

I combattimenti sono però l'attrattiva principale del gioco, gli stili di lotta sono molto differenti tra loro, e più o meno adatti ai nemici che affronteremo: ad esempio lo stile "**Rush**" sarà adatto a schivare e colpire più velocemente ma farà meno danni rispetto agli altri stili; lo stile "**Beast**", al contrario, ci consentirà di sbaragliare i nemici meno potenti con pochi colpi, ma ci esporrà ai loro attacchi; lo stile "**Brawler**" è una via di mezzo ed è efficace un po' in ogni occasione; infine c'è lo stile "**Dragon**" che può essere sbloccato soltanto sconfiggendo **Goro Majima**, il co-protagonista di **Yakuza 0**, che qui invece ci sfiderà ripetutamente, consentendoci di sbloccare tutte le mosse dello stile "Dragon", il più potente di tutti, rendendoci una vera e propria macchina da guerra.

La trama principale dura intorno alle **15 ore** ma, se si vuole esplorare **Kamurocho** a fondo, affrontare tutte le quest secondarie e sbloccare tutte le mosse, il gioco può tranquillamente offrire almeno un centinaio di ore di gioco. Considerando anche il fatto che il titolo costa circa la metà degli altri tripla A, si può sicuramente considerare un ottimo punto a favore in termini di rapporto qualità/prezzo.



Conclusioni

Yakuza Kiwami non è un gioco per tutti: se non amate lo stile giapponese non fa sicuramente per voi, se invece cercate un gioco di qualità e la lingua inglese non è un problema, questo gioco vi regalerà un'esperienza unica, insieme a un gameplay valido, un comparto tecnico dignitoso, e una storia avvincente.

Insieme a *Yakuza 0* inoltre è un ottimo punto di partenza per chi non conosce la saga in questione, anche grazie al prezzo convenientissimo.

[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**.

[Suda51 vorrebbe creare un seguito di Killer is Dead](#)

Durante un'intervista per [Gamereactor](#) al Tokio Game Show, a **Suda51** è stato chiesto se fosse interessato a creare dei seguiti di alcune delle sue opere, come *Lollipop Chainsaw*, *Killer is Dead*, *Killer 7*.

L'autore giapponese ha risposto che per molti dei suoi titoli sarebbe relativamente difficile realizzare dei seguiti, perché **Grasshopper** (azienda fondata da Suda51) non detiene i diritti di alcuni di essi, quindi non spetta a loro prendere decisioni a riguardo.

Ma certamente ci sono dei titoli per i quali esiste una possibilità, ad esempio, ***Killer is Dead***.

Suda ha detto di aver pensato per parecchio tempo a un possibile seguito, anche se ancora non c'è nulla di concreto, e spera di poter parlarne più approfonditamente in futuro.

Ma prima deve terminare i lavori su ***Travis Strikes Again: No More Heroes*** che uscirà l'anno prossimo su Nintendo Switch.