

E3, Nintendo: leak dei titoli presentati

Da pochissime ore si è diffusa online una lista di titoli - si dice "ufficiale" - che dovrebbero essere presentati o approfonditi da **Nintendo** durante il proprio Direct (che quest'anno si chiamerà **Spotlight**) e durante il **Treehouse**. Questa foto ha ovviamente creato hype in tutti i giocatori di console Nintendo che sperano da tempo che la grande "N" annunci molti dei titoli elencati nella seguente lista, fra cui *Pikmin 4* e *Metroid Prime 4*. Ovviamente non ci resta che attendere lo spotlight per scoprire se questa lista si dimostrerà attendibile.



Title	Developer	Platform	Treehouse	Playable
Super Mario Odyssey	Nintendo	Switch	Yes	Yes
Mario + Rabbids: Kingdom Battle	Ubisoft	Switch	Yes	Yes
Xenoblade Chronicles 2	Monolith Soft	Switch	Yes	No
Splatoon 2	Nintendo	Switch	Yes	Yes
Shin Megami Tensei V	Atlus	Switch	No	No
Pikmin 4	Nintendo	Switch	Yes	No
Fire Emblem: Broken Alliance	Intelligent Systems	Switch	No	No
Kirby (Working Title)	Good Feel Inc.	Switch	Yes	No
Mario Party 11	ND Cube	Switch	No	No
Luigi's Mansion 3: Sarasaland Spirits	Next Level Games	Switch	Yes	No
Super Mario Maker Deluxe	Nintendo	Switch	Yes	Yes
Super Smash Bros For Switch	Nintendo	Switch	Yes	No
Kirby: Defenders of Dreamland	HAL Laboratory	3DS	Yes	Yes
Dragon Quest XI	Square Enix	Switch/3DS	No	No
Fire Emblem Warriors	Koei Tecmo	Switch/3DS	Yes	Yes
Metroid 2D (Working Title)	Climax Studios	Switch/3DS	No	No
Monster Hunter Generations 2	Capcom	Switch/3DS	Yes	Yes
No More Heroes 3	Greshopper Mand	Switch	No	No
Sonic Forces	SEGA	Multi	Yes	Yes
Sonic Mania	SEGA	Multi	Yes	Yes
Marvel vs Capcom: Infinite	Capcom	Multi	No	No
Call Of Duty: WW II	Activision	Multi	No	No
Overwatch	Blizzard	Multi	No	No
Tekken 7	Bandai Namco	Multi	Yes	No
Metroid Prime 4: Scars	Retro Studios	Switch	No	No
Donkey Kong Country: Skull Jungle	Playtonic Games	Switch	No	No

Pokémon: possibile leak sul sito ufficiale?

Durante lo speciale direct **Nintendo** a tema *Pokémon*, tenutosi oggi, sono stati annunciati i due “nuovissimi” titoli della saga principale. **Pokémon Ultra Sole e Ultra Luna** saranno ambientati ad **Alola**, come i suoi predecessori, e saranno disponibili per **Nintendo 3DS** a Novembre del 2017. Già da tempo giravano delle voci su una possibile versione rivisitata di *Sole e Luna*, chiamata *Pokémon “stars”* che però sarebbe dovuta uscire su **Nintendo Switch**.

Curiosamente all’interno del sito ufficiale della stampa di **Pokémon Company**, nella pagina di *Pokémon Ultra SUN e Ultra Moon* possiamo notare che oltre alla versione per **3DS**, sia spuntata quella per **Switch**.



Home > Pokémon Ultra Sun and Pokémon Ultra Moon

Country 

Pokémon Ultra Sun and Pokémon Ultra Moon



Release Date:
Nintendo 3DS 17/11/2017
Nintendo Switch TBA

Pokémon Ultra Sun and Pokémon Ultra Moon have been powered up with new additions to the story and features from Pokémon Sun and Pokémon Moon.

Announcements Logos Download 0 items (0MB) ▼

NEW POKÉMON GAMES ANNOUNCED VIA POKÉMON DIRECT (6/6/2017)

Il riferimento a Switch è poi presto magicamente scomparso:



Home > Pokémon Ultra Sun and Pokémon Ultra Moon

Country 

Pokémon Ultra Sun and Pokémon Ultra Moon

Release Date:
Nintendo 3DS 17/11/2017

Pokémon Ultra Sun and Pokémon Ultra Moon have been powered up with new additions to the story and features from Pokémon Sun and Pokémon Moon.

Announcements Artwork Logos Download 0 items (0MB) ▼

NEW POKÉMON GAMES ANNOUNCED VIA POKÉMON DIRECT (6/6/2017)

Resta dunque il dubbio: errore o possibile leak? In attesa di un riscontro dalla società, possiamo ipotizzare che questo E3 ci porti ulteriori sorprese non svelate nel Direct di oggi.

God Of War già presente a Los Angeles

L'**E3** sta arrivando e iniziano ad arrivare anche i primi poster sugli enormi grattacieli di Los Angeles raffiguranti i videogiochi che saranno presenti alla fiera, o almeno i più importanti. Il primo a spiccare è stato avvistato quello dell'attesissimo nuovo capitolo di **God Of War**, sviluppato da **Santa Monica** in esclusiva per **Playstation 4**.

Il titolo non ha ancora una data d'uscita, però da un paio di settimane sul sito di *Spiegelgrotte*, famosissimo retailer tedesco, è comparsa una presunta collector's edition e una data d'uscita: **15 Gennaio 2018**. Ovviamente non è nulla d'ufficiale quindi per sapere di più sulla nuovissima avventura di **Kratos** dobbiamo attendere la conferenza **Sony**, che si terrà alle 3 del mattino il 13 Giugno.

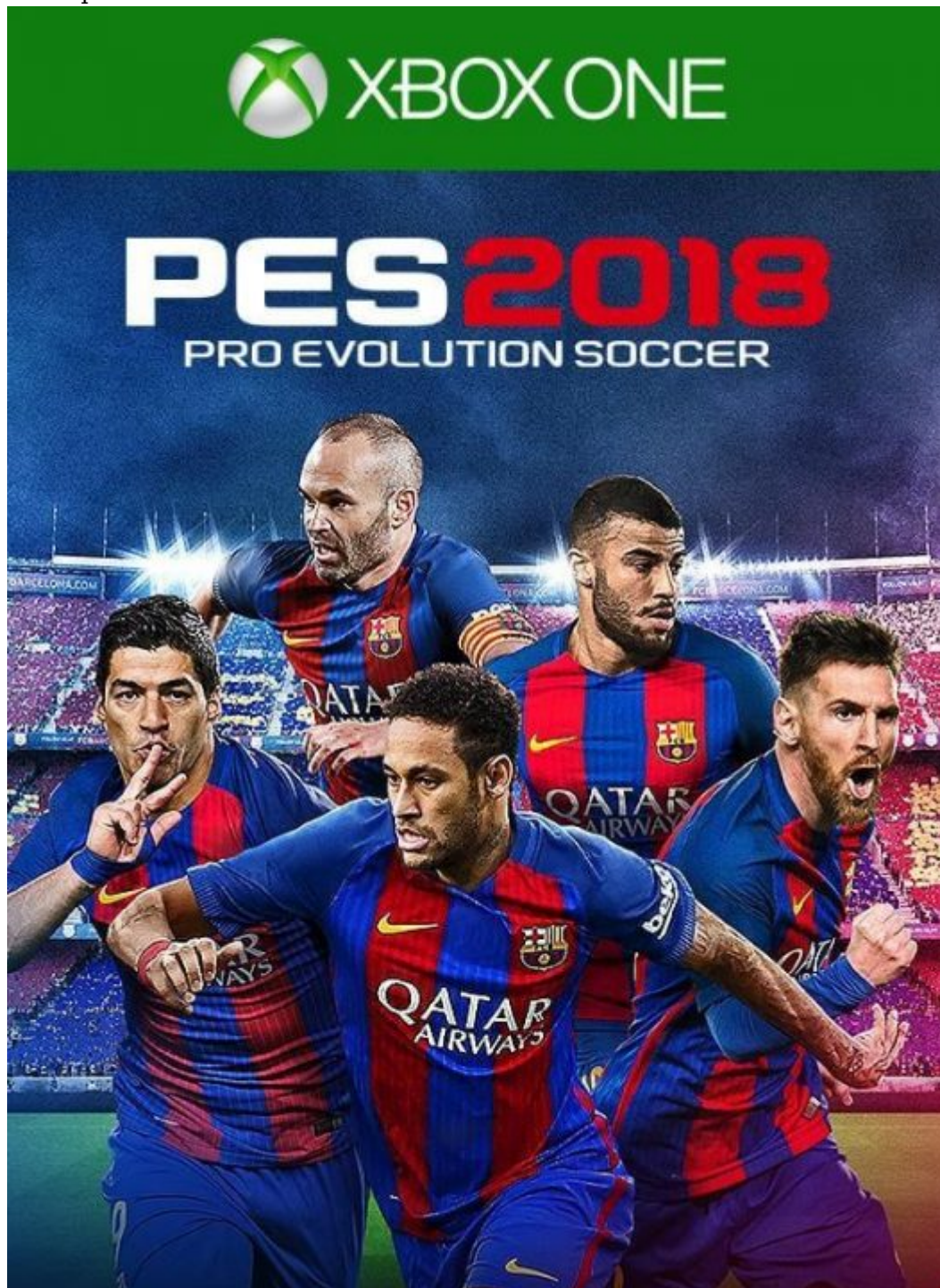
Vi ricordiamo che seguiremo tutte le conferenze dell'**E3** in diretta sul nostro [canale Twitch](#). Restate sempre aggiornati.



[PES 2018: primissimi dettagli](#)

Da pochi giorni sono apparse online nuove informazioni riguardanti **Pro Evolution Soccer 2018**. Il titolo vedrà l'introduzione di nuove funzioni, dai **dribbling strategici** alla funzione **Real Touch+** - che renderà possibile al giocatore reagire con ogni parte del corpo consentita (petto, gambe, testa) alla ricezione della palla con un passaggio controllato che varierà in relazione ovviamente al modo (velocità, altezza, etc...) con cui arriverà il pallone - fino al nuovo sistema **REAL Capture**, grazie al quale si potrà gestire l'illuminazione negli incontri in maniera più realistica, sia di giorno sia di

notte. Verranno introdotti nuovi menù e immagini reali del giocatore, sarà possibile competere con la **Lega PES** in nuove modalità - tra cui **myClub** - verrà aggiunta una modalità dedicata al **gioco co-op**, saranno introdotti **match di selezione casuale**, ci saranno nuovi **tornei pre-stagionali**, un miglior **sistema di trasferimento** e ci saranno varie migliorie grafiche che andranno dalle espressioni facciali ai movimenti del corpo. Sul piano **grafico**, gli sviluppatori promettono un'esperienza più coinvolgente dal punto di vista televisivo: saranno, infatti, presenti interviste pre-partita e immagini provenienti dallo spogliatoio come quelle dei match reali. Sono disponibili due bundle di pre-ordine: il primo includerà due agenti partner Premium per **myClub**, **UCL Agent** per myClub e un **agente esclusivo** per myClub, nonché il contenuto bonus di myClub: 4x agenti iniziali, 1x un partner del club e 10.000 GP x 10 settimane .



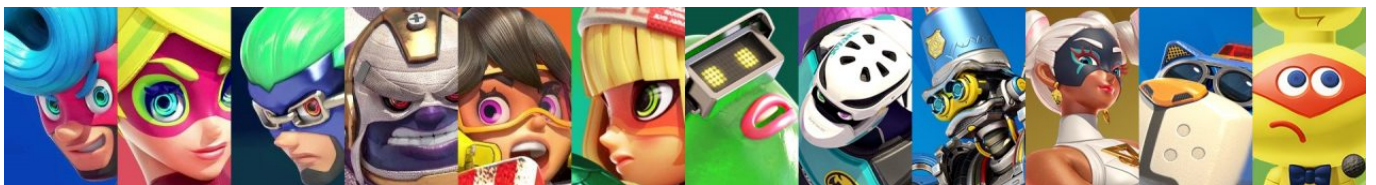
Il **secondo bundle** di pre-ordine, **FC Barcelona Edition**, comprenderà invece 1x FCB agente speciale, 1x FCB un agente leggendario speciale, 1.000 monete myClub e contenuti esclusivi che saranno annunciati al più presto.

L'uscita del secondo bundle è al momento prevista per il **12 settembre** in Nord America e il **14**

ARMS - Global Testpunch

Durante lo scorso weekend (precisamente sabato 27 maggio e domenica 28 maggio) si è tenuto il primo **Global Testpunch** di **ARMS**, nuovissima IP di casa **Nintendo** dedicata a rocamboleschi combattimenti guidati dai **Joy-Con**. **ARMS** è un picchiaduro nel quale, classicamente, ogni giocatore dovrà scegliere il proprio “campione” per poter abbattere il nemico. Nel testpunch sono presenti ben **7 dei 10 personaggi del gioco completo**, ognuno con abilità e armi diverse:

1. **Ribbon Girl**: riesce a eseguire più salti mentre si trova a mezz’aria e può anche lanciarsi in picchiata contro l’avversario.
2. **Spring man**: quando la sua energia è poca, i suoi pugni rimangono sempre carichi.
3. **Ninjara**: se scatta durante un salto si teletrasporta, se quest’ultimo para un colpo si teletrasporta automaticamente.
4. **Master Mummy**: è immune agli stordimenti anche se incassa dei colpi, quando para ripristina la sua energia.
5. **Min Min**: se scatta in aria può eseguire un calcio che respinge tutti i tipi di attacchi, quando accumula energia il suo braccio diventa un drago.
6. **Mechanica**: se si tengono premuti i pulsanti per il salto e per lo scatto, quest’ultima riesce a “galleggiare” in aria. La sua tuta le permette di non essere stordita.
7. **Twintelle**: mentre carica la sua energia Twintelle può rallentare i colpi in arrivo, può anche effettuare un attacco mentre si trova a mezz’aria.
8. **Byte & Barq**: quando byte usa barq per saltare, può respingere pugni e saltare più in alto.
9. **Kid Cobra**: se scatta mentre è caricato, quest’ultimo effettua una scivolata, ha uno scatto davvero lento ma ha un salto fuori dalla norma.
10. **Helix**: può estendere o appiattire il suo corpo tenendo premuto rispettivamente i pulsanti salto o scatto.



Il gioco presenta diversi tipi di modalità:

- **Modalità classificata** (non presente nel Testpunch)
- **Scontro 1vs1**
- **Scontro 2vs2**
- **Tutti Contro Tutti** (in questa modalità i giocatori potranno essere 3/4).
- **Pallavolo** (1VS1, 2VS2), nella quale si dovrà evitare di far cadere la palla nella propria metà campo.
- **Basket** (non presente nel Testpunch): obiettivo di questa modalità è quello di mandare all’interno del canestro l’avversario. Si possono ottenere dai 2 ai 3 punti (dipende dalla

distanza), il primo che arriva a 10 punti vince.

- **Tiro al bersaglio** (non presente nel Testpunch): quest'ultimo consiste nel colpire i bersagli e accumulare più punti dell'avversario entro lo scadere del tempo.
- **La sfida dei 100** (non presente nel testpunch)

Durante gli scontri verranno droppati degli **oggetti** che possono aiutarci o metterci in difficoltà, da una bomba incendiaria o un ordigno elettrizzante, una bibita d'assalto che riempie l'indicatore della mossa speciale, una bibita curativa, etc...

Il gioco si preannuncia abbastanza competitivo, inoltre supporta vari utilizzi dei joy-con/pad. Si consiglia vivamente di giocarlo con i joy-con usando l'impugnatura da "box" così da poter ottenere una maggiore immersività.

I personaggi sono abbastanza equilibrati tra di loro: ognuno è dotato di 3 tipi di armi iniziali, ognuna delle quali usufruisce di un elemento di stato (elettrico/incendiario ecc.) oppure armi più veloci con danno ridotto o viceversa, accumulando le monete però sarà possibile acquistarne di altri tipi. Si possono accumulare dalle tre all'una moneta, si ottengono 3 monete in caso di vittoria, 2 in caso di pareggio e 1 in caso di sconfitta. Al termine di ogni partita ci sarà una "kill cam" che ci farà vedere l'ultimo colpo inflitto all'avversario.



Tirando le somme, già dalla prima prova si preannuncia un picchiaduro di tutto rispetto, atipico, variegato, probabilmente unico nel suo genere.

Il **secondo testpunch** sarà disponibile **sabato 3 e domenica 4 Giugno** ai seguenti orari: dalle 2:00 alle 2:59, dalle 14:00 alle 14:59 e dalle 20:00 alle 20:59.

Il gioco uscirà **il 16 Giugno** in esclusiva su **Nintendo Switch**.

[Little Nightmares](#)

Mostri d'infanzia

Gli incubi dell'infanzia prendono forma. Questo accade in **Little Nightmares**, platform-puzzle distribuito da **Bandai Namco Entertainment** per PlayStation 4, Xbox One e Pc, rilasciato il 28 Aprile 2017 e sviluppato da **Tarsier Studio**, studio svedese conosciuto per aver collaborato a giochi come **Little Big Planet** e **Tearaway Unfolded**. Gli sviluppatori hanno sfruttato come elemento principale proprio temi interessanti come le paure infantili e i mostri in cui queste prendono forma (il mostro che mangia i bambini, il babau, gli archetipi spaventosi di ciò che si nasconde nell'oscurità che qui diventano boss dai quali fuggire, per mettersi in salvo e sfuggire alla dimensione dell'incubo).



Tra le Fauci

Il titolo ha una trama enigmatica, simile a quella di **Inside**, pluripremiato titolo di Playdead, così enigmatica che il gioco stesso in effetti tende a non esplicitare nulla del suo racconto. **Little Nightmares** è ambientato in un luogo immaginario chiamato "**Le Fauci**", un insieme di antri oscuri e pieni di insidie dove trovano asilo mostri famelici dall'aspetto truce. Nelle Fauci vengono portati i bimbi rapiti, come la nostra piccola protagonista, **Six**, la quale al contrario degli altri bambini è però

intenzionata a fuggire da quel posto infernale. Affamata, armata di un solo accendino, coperta dal suo bellissimo, esile impermeabile giallo, la nostra protagonista dovrà scappare passando da un livello all'altro delle Fauci risolvendo i vari enigmi e puzzle che le si pareranno davanti. Il titolo sfrutta molto bene il gioco di chiaroscuri, i contrasti tra i vari colori risaltano e contribuiscono in maniera decisiva a rendere l'ambiente crepuscolare, adatto a una dimensione da "piccolo incubo", non horrorifica in senso stretto: da incubo d'infanzia, appunto. Anche un comparto sonoro ben strutturato fa la sua parte, armonizzando le musiche con suoni ambientali vividi, che arrivano letteralmente a circondare la piccola protagonista e permettono di sentire nettamente i pericoli in arrivo. Non sono presenti dialoghi o scene di narrazione, scelta che, se da un lato lascia molti dubbi su come la nostra protagonista sia finita nelle Fauci, d'altro canto rende ancora più forte l'impatto di un gioco affidato interamente a immagini, suoni, colori e chiaroscuri, che non sembra soffrire mai l'assenza di linee di testo.

Piccoli Incubi

Il titolo consta di **5 capitoli** nei quali si dovrà trovare la via che porta all'area successiva, non senza aver superato i numerosi enigmi di cui accennavamo. **Six** può camminare, correre, accucciarsi, saltare, aggrapparsi a sporgenze e afferrare oggetti utili per proseguire come leve, chiavi e molto altro (meccaniche non molto lontane dal luminoso e gioioso *Little Big Planet*, certamente agli antipodi per ambientazione). Potremo utilizzare giocattoli rumorosi per distrarre i mostri, e ovviamente dovremo spesso far ricorso al nostro accendino, oggetto fondamentale per farsi strada nelle zone più buie. Anche l'utilizzo della **telecamera** - mossa dalle solite levette - risulta importante per ottenere una visuale estesa e anticipare possibili pericoli o intuire le giuste soluzioni ai puzzle.

Un difetto da ravvisare è piuttosto legato alla **percezione della profondità**, la quale non è proprio perfetta e molto spesso risulta così imprecisa da farci mancare oggetti da afferrare e piattaforme su cui atterrare.

Anche in **Little Nightmares** sarà possibile trovare vari collezionabili, a dir il vero molto particolari, dividendosi questi fra alcuni animaletti chiamati "**nomes**", che la nostra piccola Six dovrà abbracciare, e alcune statuette dalla forma femminile che invece bisognerà distruggere. In termini di longevità, il gioco si attesta sulle 4-5 ore, mantenendo un buon equilibrio tra una storia di cui si ha solo una traccia, puzzle interessanti e alternamente impegnativi e un comparto grafico-sonoro che fa la differenza, regalando al giocatore dei quadri unici, con un risultato tra il sottilmente orrifico e il cartonesco che ricorda il **Tim Burton** dei tempi d'oro.

[Prey: mostrato il trailer di lancio](#)

Da poche ore è disponibile online il trailer di lancio dell'attesissimo **Prey**, videogioco di genere sparattutto in prima persona sviluppato da **Arkane Studios**, che verrà rilasciato appunto da **Bethesda** il 5 maggio 2017 per Pc, PlayStation 4 e Xbox One, e di cui è da alcuni giorni **disponibile**

[la demo \(che noi abbiamo già giocato in anteprima\).](#)

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGRVpZa0pYUThCMWclMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=

In questa nuova avventura si vestiranno i panni di *Morgan Yu*, capo scienziato di Talos I impegnato in una ricerca che potrebbe cambiare l'umanità ma che si ritroverà a sfuggire a una razza di alieni letali, i **Typhon**, i quali minacciano di arrivare sulla Terra e di devastare ogni essere vivente.

[Breath Of The Wild: annunciati i contenuti del primo DLC](#)

Dopo quasi due mesi dal lancio di *The Legend Of Zelda: Breath Of The Wild*, Nintendo ha finalmente deciso di mostrarci il contenuto del primo dei due dlc previsti entro fine anno. **The Master Trials** - questo il titolo - arriverà nel corso di quest'estate, si vocifera ad Agosto, e offrirà svariati contenuti: sarà aggiunta una modalità chiamata **Trial of the Sword**, che sarà una sorta di riproduzione della **Cave of Shadows** presente in *The Legend Of Zelda - Twilight Princess HD*, nella quale **Link** dovrà affrontare una sfida composta da 45 stanze piene di nemici da abbattere. Dopo aver fatto piazza pulita dei nemici presenti nella stanza sarà possibile passare alla stanza successiva dove si troveranno avversari sempre più forti; ogni stanza avrà sempre una diversa composizione così da dare al giocatore la possibilità di scegliere la strategia che si preferisce. Il premio finale di questa prova sarà quello di poter usufruire per sempre del potere speciale della **Master Sword**.



Verrà aggiunta inoltre la tanto attesa **Hard mode**, nella quale i nemici saranno molto più difficili da uccidere. Se in modalità normale nella zona iniziale si trovano i **Boblin rossi**, nella modalità Hard si troveranno i **Boblin blu**. Un elemento da non sottovalutare è la capacità uditiva dei nemici, che potranno scoprire Link molto più facilmente. Inoltre, durante il gioco sarà possibile avvistare diverse piattaforme in cielo con nuovi nemici e nuovi tesori.



Nintendo ha anche mostrato in un video la **Hero's Path Mode**. Vista la vastità di **Hyrule**, è veramente difficile ricordarsi tutti i luoghi visitati in precedenza. Per aiutare il giocatore in quest'operazione, questa funzione permetterà di "vedere" tutti gli spostamenti di Link, che verranno segnati in verde sulla mappa. Tranquilli, anche se avete nerdato come me per più di 100 ore sarete in grado di vedere il percorso già fatto anche prima dell'uscita della funzione e del DLC stesso.



Sono anche stati annunciati diversi oggetti molto utili al giocatore: uno di questi è il **Travel Medallion**, che si troverà in un forziere sperduto nella vastissima **Hyrule**. Con l'ausilio di questo strumento per i giocatori sarà possibile creare un punto di viaggio rapido temporaneo che Link potrà usare in qualsiasi momento.



Per tutti coloro che sono riusciti a prendere i 900 **semi di Korogu** senza l'utilizzo della guida arriva una brutta notizia. All'interno del prossimo DLC sarà possibile trovare ed equipaggiare la **Korok Mask**, che segnalerà al giocatore la presenza di un Korogu rendendo la ricerca più semplice.



Da ultimo, saranno presenti anche nuove armature dedicate a personaggi presenti nelle precedenti avventure di Link come **Midna**, **Tingle**, **Phantom** e la **maschera di Majora**.



[Prey: la storia dietro al gioco di Arkane](#)

Vi siete mai chiesti come sia nata la trama di *Prey*? Noi no, ma il direttore creativo *Raphael Colantonio* ci tiene a raccontare: **“Ero in aereo, su un lungo volo di ritorno da una vacanza. Fu lì che scrissi la trama principale di *Prey*”.**

Dopo essere ritornato nel suo ufficio, inizia a lavorare con il supporto di **Arkane Studios** allo sviluppo e all’adattamento del suo progetto creando le basi per la tecnologia aliena, per lo stile della stazione spaziale, per i personaggi e per i dialoghi. Durante lo sviluppo si sono uniti diversi partner, che hanno permesso lo sviluppo del thriller fantascientifico.

“Ci volle più o meno un anno prima di sviluppare l’intero arco narrativo degli anni 60 e i diversi aspetti della trama che fanno da sfondo al gioco”, dice *Colantonio*.

“Passò diverso tempo prima che iniziassimo a creare i veri e propri dialoghi.” aggiunge *Ricardo Bare*, lead designer di Arkane: **“All’inizio ci concentrammo sulla struttura, sugli obiettivi e sulla trama con i progettisti dei livelli e con i grafici. Quindi lavorammo a ciò che avevamo creato per espanderlo e perfezionarlo”.**

Durante lo sviluppo, **Arkane** ha coinvolto diversi talenti. Fra questi la leggenda dell’industria videoludica *Chris Avellone* che si è unito alla squadra creativa, avverando il sogno di *Ricardo Bare*, un grandissimo fan dei suoi capolavori videoludici. *Bare* inoltre aggiunge:

“Prima che iniziassi a lavorare nel campo, uno dei miei giochi preferiti era Planescape: Torment e c’erano diversi altri giochi con personaggi davvero fantastici che mi piacevano. A un certo punto realizzai che erano tutti ideati dalla stessa persona.” Bare lo incontrò per la

prima volta al PAX East nel 2013. **“Fu un momento indimenticabile per un fan come me”**. *Avellone* dal canto suo ci racconta che colse l’opportunità di lavorare con *Arkane*: **“Scrissi due righe a Raf chiedendogli se fosse interessato a lavorare insieme a un progetto.”** dichiara, **“Fu una breve conversazione, a cui seguì una visita allo studio e diverse discussioni sui punti fondamentali del gioco e sull’approccio allo sviluppo”**.

Avellone iniziò senza perdere tempo a lavorare. Non solo offrendo opinioni e consigli, ma anche sviluppando diversi personaggi e missioni secondarie, creando personaggi con storie intriganti. Il *Dr. Igwe* e i suoi compagni non sono dei normali personaggi “secondari”, perché questi personaggi giocano un ruolo fondamentale per permettere al giocatore di scoprire chi è. *Avellone* dice la sua opinione su questi personaggi:

“Arricchiscono anche il vasto universo di *Prey* e aiutano a comprendere l’impatto di Talos I e della TranStar sul mondo da un punto di vista scientifico, sociale e militare. Ogni PNG ha anche la sua opinione su Morgan Yu, che il giocatore impara a scoprire”.

Inoltre *Bare* aggiunge:

“Quando incontrerete personaggi come *Mikhaila* e *Igwe*, scoprirete che sanno cose di voi, conoscono il passato di Morgan. Nelle conversazioni che avrete con loro, parleranno di queste cose e sveleranno poco a poco i tasselli del vostro passato. È un modo divertente e interessante per scoprire chi siete veramente”.

Avellone si è dimostrato un’ottima scelta per *Arkane* soprattutto grazie al suo metodo di lavoro che rispecchia da vicino la filosofia di quest’ultima. Citando il film *Aliens* come ispirazione per il suo metodo di scrittura dice:

“*Aliens* è un film d’azione e di suspense, non allenta mai la tensione, ma ciò che non sempre il pubblico comprende è che grazie alla trama e ai personaggi, *Aliens* è uno dei film più divertenti di sempre. La comicità si inserisce alla perfezione nel film, per le reazioni dei personaggi e per l’empatia delle loro risposte. Ciò si applica in modo particolare a *Bill Paxton*, ma essenzialmente a tutti i personaggi. I momenti umoristici sono genuini, anche nel contesto di un film horror, e hanno il tempismo giusto nello svolgimento narrativo”.

Secondo *Chris*, *Prey* è molto simile ad *Aliens* sotto questo aspetto. Anche se ha un’atmosfera thriller, *Prey* necessita anche di momenti per allentare la tensione, in modo da non appiattire l’esperienza di gioco. **“Credo che sia giusto inserire dei momenti di comicità, a patto che non guastino l’atmosfera di suspense. Credo che *Prey* sia ben bilanciato da questo punto di vista”**.



[Outlast II: rilasciato trailer di lancio e prime immagini.](#)

Outlast II sarà rilasciato sul mercato il 25 Aprile per **Pc**, **Xbox One** e **Playstation4** e già dai trailer/immagini si preannuncia un degno successore del primo capitolo. Quest'oggi **Red Barrels**, la casa produttrice della saga di *Outlast*, ha rilasciato un trailer di lancio e un bel po' di foto macabre, un classico per il franchise di *Outlast*, materiale che ci offre una visione più completa delle ambientazioni e della storia di questo nuovo capitolo.

La trama non è collegata a quella del primo episodio, è ambientata negli anni 70 ed è ispirata al terribile massacro di **Jonestown** del 1978.

In *Outlast II* ci ritroveremo nei panni del cameraman e reporter Blake Langermann che si ritroverà in un villaggio sperduto dell'Arizona dove indagherà sull'assassinio di una donna. Inizialmente per Blake era una normalissima indagine: non sapeva di star andando incontro a qualcosa che non aveva mai visto prima d'ora.

Ecco qui di seguito il trailer di lancio, le immagini e le specifiche tecniche per poterlo giocare su **pc**:

Configurazione minima

OS: Windows Vista / 7 / 8 / 10, 64-bits

Processor: Intel Core i3-530
Memory: 4 GB RAM
Graphics: 1GB VRAM, NVIDIA Geforce GTX 260 / ATI Radeon HD 4870
DirectX: Version 10
Storage: 30 GB available space
Sound Card: DirectX Compatible
Additional Notes: Targetting 720p @ 30 fps

Configurazione raccomandata

OS: Windows Vista / 7 / 8 / 10, 64-bits
Processor: Intel Core i5
Memory: 8 GB RAM
Graphics: 1.5GB VRAM, NVIDIA Geforce GTX 660 / ATI Radeon HD 7850
DirectX: Version 11
Storage: 30 GB available space
Sound Card: DirectX Compatible
Additional Notes: Targetting 1080p @ 60 fps
Fonte: Steam

Inoltre fateci sapere con un commento cosa ne pensate di questo nuovo Horror targato **Red Barrels**