

[Final Fantasy VII Remake torna all'ovile](#)

Square-Enix decide di riprendere le redini dello sviluppo di *Final Fantasy VII Remake* e di continuare a lavorare sul progetto "in casa". Secondo alcuni commenti durante una trasmissione è stato rivelato che Naoki Hamaguchi, responsabile dello sviluppo di *Final Fantasy Mobius*, avrà un ruolo di punta anche per il nuovo **FFVIIR**.

Questi i commenti di Hamaguchi durante la trasmissione: "Fino a ora lo sviluppo di *Final Fantasy VII Remake* era affidato ad aziende esterne. La società, vista la necessità di dover garantire l'alta qualità del prodotto una volta iniziata la produzione di massa, ha deciso di riprendere in mano il progetto e svilupparlo interamente in casa per garantire la qualità del gioco".

Sembra proprio che l'attenzione di Naoki Mamaguchi adesso sia focalizzata su **FFVIIR**, visto anche il nuovo elenco di reclutamento per le varie posizioni del team di sviluppo.

Tutt'ora non si conoscono le posizione prese da Square-Enix nei confronti delle vecchie collaborazioni esterne come per esempio la **CyberConnect 2**.

Si sa inoltre che *Final Fantasy VII Remake* è attualmente in sviluppo per **PS4**.

[Red Dead Redemption 2 rinviato al 2018](#)

Rockstar Games sposta il lancio del secondo capitolo di *Red Dead Redemption* all'anno prossimo, precisamente alla **primavera 2018**. La software house spiega che il gioco, per offrire la migliore esperienza di gioco possibile, ha necessariamente bisogno di più tempo per essere sviluppato. Per questo si scusa con i suoi fan dicendo: "Siamo davvero dispiaciuti per la delusione a causa di questo ritardo, ma crediamo fermamente che un gioco si debba rilasciare solo una volta pronto. Non vediamo l'ora di rilasciare importanti news sul gioco questa estate. Nel frattempo, per favore, godetevi questa nuova selezione di screenshot di *Red Dead Redemption 2*".

[Sniper Ghost Warrior 3](#)

Dopo ore, ore e ore di eccitante, sconvolgente ed estenuante gameplay immersivo - e imprecazioni di ogni sorta e natura (alla fine della recensione capirete anche il perché) - eccomi finalmente a recensire uno dei giochi più attesi dagli amanti del genere, ****Sniper Ghost Warrior 3****, ultimo

pupillo della software house *CI Games*. Definirlo solamente uno “*stealth game*” sarebbe un grave errore:

ho potuto giocare alla *season pass edition* per PS4, versione che include dei contenuti aggiuntivi al gioco base: un arco, un nuovo veicolo di terra, una trama aggiuntiva dedicata a uno dei personaggi della storia, e altri contenuti che saranno resi disponibili nei prossimi mesi.

La narrativa

A dispetto di quanto si possa dire su molti titoli che seguono lo stereotipo “militare” , *Sniper Ghost Warrior 3*, gode di una buona trama, ben strutturata e coinvolgente, e anche intricata in alcuni punti del gioco. Anche seguendo solamente la quest principale, il filo narrativo non risulta mai noioso, forse un po’ scontato a un certo punto della storia.

Vestiremo i panni di **Jon North**, un soldato americano che opera sul campo insieme al fratello, **Robert North**. Il gioco ha inizio durante una missione di ricognizione che si rivelerà essere invece un’imboscata nemica e che si concluderà con il rapimento del fratello. A questo punto inizia la nostra avventura. Saremo costretti a compiere missioni per conto di un’organizzazione militare per evitare un dilagare di morte e distruzione che potrebbe portare alla guerra civile. Ci ritroveremo a esplorare l’intero territorio georgiano alla ricerca della verità, imbattendoci in pericolosi criminali e in cellule di separatisti ribelli. Nonostante tutti credano che Robert sia morto a seguito del rapimento, Jon rimane fiducioso e costantemente alla ricerca di indizi e piste che lo possano condurre al ritrovamento dell’amato fratello rapito.



Il Gameplay

<

Sniper Ghost Warrior 3 possiede un'ottima e originale struttura di gioco, anche per quel che riguarda la gestione del nostro armamentario e delle nostre specializzazioni (per questo, dicevo, non può essere definito come un semplice "stealth game"). Non appena avremo avuto accesso al nostro **Rifugio**, un luogo sicuro e nascosto lontano dai nemici, ci si apriranno davanti svariate possibilità di gestione del gioco: potremo utilizzare infatti il "**deposito armi**" dal quale si potrà personalizzare - anche sul piano estetico - la grandissima quantità di fucili o pistole che avremo a disposizione, applicando colorazioni mimetiche originali e accessori utili alla nostra causa. Potremo creare proiettili, trappole, bombe, mine e accessori d'ogni sorta invece grazie al "**Tavolo da Lavoro**", risparmiando così denaro prezioso per l'acquisto di nuovo armamentario. Accedendo al "**Portatile**" si potrà avere accesso all'elenco missioni, mentre il **Letto** darà al giocatore la possibilità di far trascorrere la giornata e risvegliarsi all'ora del giorno che preferisce. □Altra caratteristica fondamentale e molto originale di **SGW3** è l'acquisizione di nuove skill grazie alle quali ci faciliteremo il gioco in stadio avanzato. Durante le nostre missioni, infatti, siano esse principali o secondarie, potremo scegliere liberamente come agire, a meno che un dato comportamento non sia espressamente richiesto dalla missione stessa, guadagnando esperienza sul campo in base a come preferiamo giocare. Si potrà attaccare dalla lunga distanza e affinare la nostra tecnica da "**Cecchino**"; potremo muoverci con il favore delle tenebre e uccidere silenziosamente nell'ombra sviluppando le nostre abilità "**Fantasma**", mentre se vi piace di più l'action nuda e cruda, potrete decidere semplicemente di lanciare granate come se piovesse, correndo in faccia al pericolo come non ci fosse un domani e sparando a qualsiasi cosa si muova davanti ai vostri occhi, guadagnando così dei punti come "**Guerriero**". □La mappa ci mostrerà varie aree per missioni secondarie, punti d'interesse e tesori - caratteristica che mi ha ricordato molto *FarCry* nella sua modalità esplorazione - raggiungibili tramite il veicolo fuoristrada appena fuori dal nostro rifugio. Se finora, da una parte, abbiamo visto un'interessante narrativa e una struttura di gioco ben studiata, lo stesso non si può affermare per quel che riguarda la giocabilità del titolo. Sotto questo aspetto, purtroppo, *Sniper Ghost Warrior 3* perde molti, forse troppi, punti. Anche il caricamento iniziale sicuramente non gioca a favore del titolo: certo bisogna considerare che è il caricamento riguarda l'intera mappa, ma un'attesa di quasi 4 minuti rischia di risultare frustrante, specie se questo si ripete ogni volta che si cambia zona/mappa. Il gioco non è inoltre esente da bug. Elenchiamoli:

1. Per esempio, magari durante un rush al cardiopalmo, al momento in cui **switchare** tra pistola e fucile d'assalto può diventare decisivo, potrete farlo solo se il gioco ve lo consentirà: spesso, infatti, pur pigiando freneticamente sul tasto, non accadrà nulla, e la vostra sorte per mano dei nemici sarà segnata.
2. Ogni uccisione dovrebbe lasciarvi un **loot** (animali selvatici compresi); non di rado, invece, non sarà proprio possibile depredare i corpi, non si vedrà addirittura neanche il comando su schermo. Inoltre, a volte, alcune delle armi, dopo aver abbattuto un nemico, potrebbero essere raccolte o riciclate ma svaniranno nel nulla improvvisamente, per non essere più ritrovate.
3. I veicoli, durante l'accensione, non coglieranno immediatamente il comando della sterzata, quindi, prima di piegare la levetta analogica per sterzare, dovrete aspettare che si accenda il motore, altrimenti potreste ritrovarvi contro un muro o, peggio, nel fondo di un burrone, come è simpaticamente accaduto al sottoscritto.
4. Ultimo, ma non per importanza, (anzi è forse il più grave), si riscontra nella famosa, per la sua crudeltà, missione del "**Mattatoio**": dopo averla giocata per più di tre quarti d'ora, non ho potuto avere accesso al seminterrato perché il gioco non ha caricato il lettore di carte magnetiche di fianco alla porta che dovevo aprire per completare la missione. Ergo, ho dovuto

ricominciare la missione dal principio. Che mattacchioni quelli di **CI Games**, eh?

Il Comparto Grafico

Un pollice in su va sicuramente alla **grafica** del gioco, ben curata e molto dettagliata. Certo non si grida al miracolo, ma è stato fatto comunque un ottimo lavoro dal team di sviluppo. Anche viste da vicino, le semplici **skin** dei fucili risultano ad altissima definizione, come del resto le piante e l'intero environment. Effetti particellari, come fumo, acqua ed esplosioni risultano molto convincenti e bellissimi sono i momenti in cui si incrocia quello squarcio di panorama in cui il sole filtra timidamente attraverso gli alberi, oppure l'effetto della pioggia sui diversi materiali, al punto che sarà difficile fare a meno di fermarsi a guardare, mettendo da parte per un attimo la storia principale.

Tirando le somme

<

Sniper Ghost Warrior 3 è un gioco sicuramente da provare, gli amanti del genere non possono sicuramente lasciarselo sfuggire. È un titolo ricco di contenuti, che difficilmente vi annoierà, anche se, a 4 anni dal suo predecessore, ci si poteva forse aspettare qualcosa di più, soprattutto data la volontà di trovare una rivale ai due sfortunati capitoli precedenti targati **City Interactive**. Magari sarà stato a causa di un'uscita prematura o di un beta test mal programmato, chi può dirlo; certo è che la **CI Games** non avrebbe dovuto permettersi simili margini di errore. Perché mettere in distribuzione un titolo pieno di bug e così immaturo? L'unica soluzione a questo punto, è attendere e sperare in aggiornamenti futuri che risolvano questi fastidiosi problemi che inficiano la godibilità di un titolo comunque validissimo.

[Una nuova avventura di Link su mobile?](#)

Secondo il ["Wall Street Journal"](#), **Nintendo** e **DeNA** starebbero sviluppando una nuova avventura della saga di **The Legend of Zelda** per il mercato mobile.

In base alle fonti, il colosso Giapponese, si starebbe occupando anche dello sviluppo di **Animal Crossing**, sempre per mobile, che dovrebbe precedere l'uscita del nuovo **Zelda** (che potrebbe anche essere una versione mobile di **Breath of The Wild**) tra qualche mese.

Nintendo e DeNA non vogliono rilasciare alcuna voce ufficiale al riguardo.

Possibile il ritorno di Spyro the Dragon?

Al momento si tratta solamente di rumor, ma la notizia ha iniziato a prender piede dal momento che la divisione Olandese di **Sony**, in occasione dell'evento "**Eurovision Contest**", ha presentato un'immagine con le proprie icone aziendali, tra cui **Sackboy** (*Little Big Planet*), **Kat** (*Gravity Rush*), **Kratos** (*God of War*), **Parappa the Rapper** (dell'omonimo gioco), **Crash** (*Crash Bandicoot*) e poi lui, il piccolo draghetto viola **Spyro**.



Che sia un rumor o meno lo scopriremo a breve, visto l'imminenza dell'**E3**. D'altro canto, dopo una

lunga assenza di 4 anni, ossia dall'uscita della trilogia sul **PSN** per **PS3**, noi ci auguriamo che **Spyro** possa far presto ritorno sulle nostre **PS4** per poter rivivere le sue avventure in nextgen.

[La Realtà Virtuale secondo Microsoft](#)

Microsoft annuncia la prossima uscita dei suoi **Motion Controllers** per il visore **Windows Mixer Reality VR** prodotto da **Acer**.



I movimenti dei due controller saranno rilevati esclusivamente dai due piccoli obiettivi installati direttamente sul visore, in modo che non sia necessario l'utilizzo di una videocamera esterna. L'innovativo sistema ad anello dei sensori LED permette un rilevamento a **360 gradi**, è stato sviluppato in maniera più funzionale rispetto alle periferiche già presenti sul mercato: sarà, infatti, un caposaldo per i nuovi sistemi di tracciamento. Oltretutto verrà lanciato sul mercato a un prezzo molto competitivo rispetto ai suoi diretti concorrenti.

Il bundle del **VR Mixed Reality Acer** con i 2 **Motion Controllers** costerà solamente **399\$** rispetto ai **799\$** di HTC Vive ed **699\$** di Oculus Rift.

Ma diamo uno sguardo ai nuovi **Microsoft Motion Controller** nel video che segue:

[Remothered: Tormented Fathers. Ci si prepara al rilascio della beta](#)

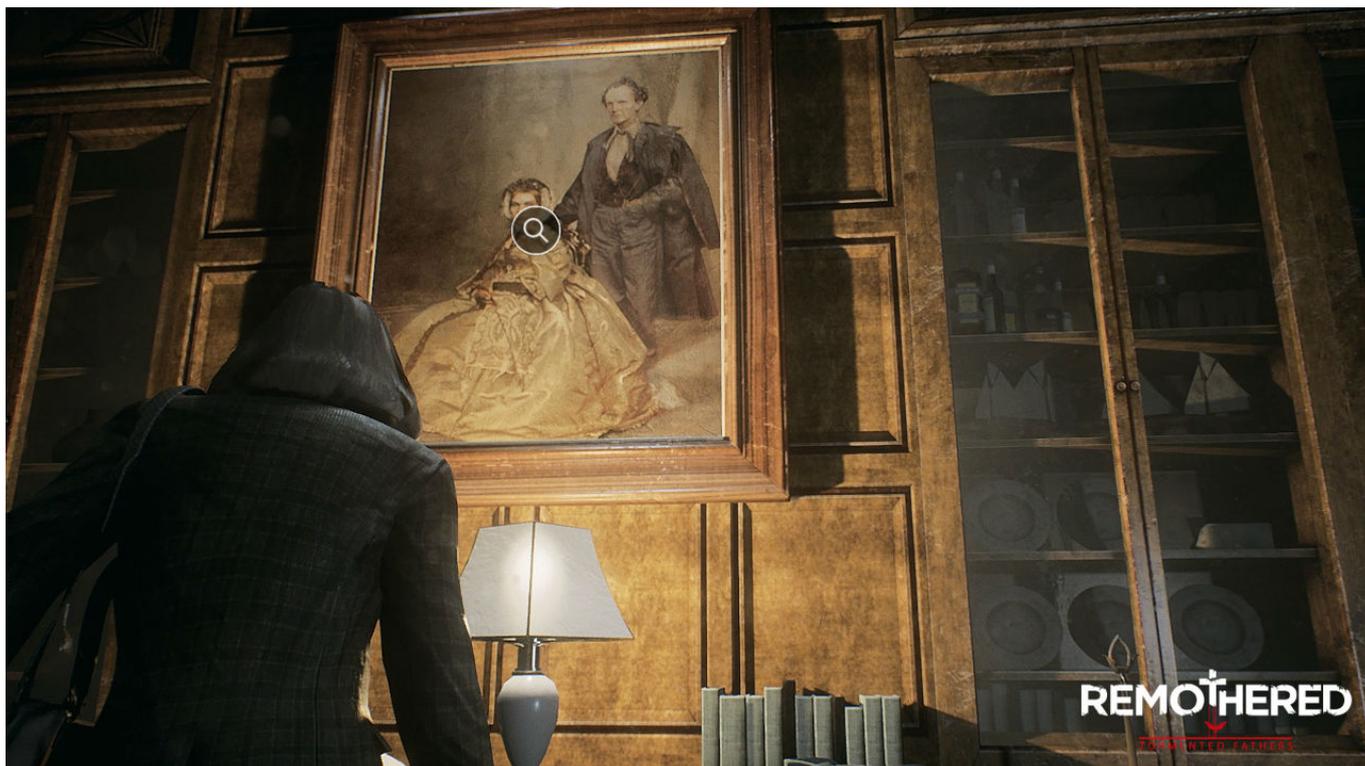
Avverrà a breve il rilascio della beta di **Remothered: Tormented Fathers**, un videogioco made in Italy, targato **Starmind Games** con la collaborazione della **Darril Arts**. Anche se non è stata fissata una data certa, abbiamo la sicurezza che il gioco completo uscirà esclusivamente per **PC/steam** e **PS4/psn** entro il **2017**. Nel frattempo potremo godere del video trailer rilasciato dalla casa di produzione.

Remothered: TF è il primo tanto atteso capitolo di una trilogia. Un'avventura survival-horror in terza persona. Giocando nei panni di **Rosemary Reed**, una giovane di 35 anni, ci troveremo a fronteggiare psicopatici e fanatici. Una fitta rete dove omicidi e ossessioni prendono vita.



Registrandovi nella [pagina ufficiale](#) del gioco, potrete avere accesso alla **beta** non appena diventerà disponibile. Inoltre, iscrivendovi riceverete in regalo: gli **storyboard digitali**, un **wallpaper** per i fan e, per concludere in bellezza, la canzone "**Tormented Fathers**", brano tratto dalla colonna sonora del gioco, scritta da **Nobuko Toda** (conosciuto come compositore per *Final Fantasy*, *Halo*,

Metal Gear Solid...).



[Gundam Versus arriverà su PS4 in autunno](#)

Tempo fa **Bandai Namco** aveva annunciato l'uscita di **Gundam Versus** e difficilmente si pensava a una distribuzione esterna al Giappone. A distanza di 7 mesi la casa di produzione annuncia l'arrivo del gioco in autunno anche in **Europa** per le nostre **PS4**, promuovendo il nuovo titolo, non solo con delle nuove immagini di gameplay e un video trailer, ma anche con l'interessante messa ai voti dell'eventuale immagine di copertina [a questo indirizzo](#), immagine che verrà utilizzata per la distribuzione occidentale del gioco.

Gundam, la famosissima serie che vede protagonisti i famosi **mecha**, finalmente approda nella next-gen come **esclusiva PS4**.

Il gioco prevede intensi combattimenti incentrati nel **multiplayer online** con scontri in arene 2 vs 2 o 3 vs 3. I giganti mecha **Mobile Suit Gundam** saranno dotati ognuno di diverse potenzialità, armi e caratteristiche.

[Stardock probabilmente non supporterà il Nintendo Switch](#)

E' di oggi la notizia rilasciata da **Brad Wardell**, amministratore delegato della **Stardock** (software house conosciuta per la produzione di videogames sci-fi strategici come ***Galactic Civilizations III***), in cui spiega la loro posizione riguardo la scelta di non voler produrre videogiochi per la casa Nipponica.

Wardell dice: “la console **Switch** è troppo diversa, non c'è molto da fare, inoltre non ho mai visto giochi di terze parti avere enorme successo nelle ultime console Nintendo. Nintendo è un buon mercato per la Nintendo stessa”, ribadisce “non ha bisogno di giochi di terze parti.”

Conclude dicendo: “pensate ai giochi di **Mario** e **Zelda**, voglio dire, ancora c'è molto da giocare. Forse se fosse stato un sistema da 1000\$, me ne sarei curato, quindi per il momento va bene così”.

[Interessanti novità per Marvel vs. Capcom Infinite](#)

Rilasciate da pochissimo alcune notizie molto interessanti riguardo ***Marvel vs. Capcom Infinite***, che vedrà il suo debutto il **19 Settembre 2017**.

Inizialmente annunciato con un trailer durante la manifestazione “Playstation Experience”, oggi fa nuovamente parlare di se anticipandoci quali saranno i bundle destinati al commercio e alcuni dei personaggi presenti nel gioco.



Infatti il colosso di **Osaka**, oltre alla data di rilascio ufficiale del gioco, ha distribuito un **trailer dedicato alla storia del nuovo episodio** e tutti i dettagli per i bundle in **edizione limitata** che arriveranno nei nostri negozi

Il primo bundle è la **Deluxe Edition**, al prezzo di **89.99\$**, in cui sarà presente all'interno un "**Character Pass**" tramite il quale si potranno scaricare i futuri **6 personaggi** che verranno introdotti. Poi sarà la volta della **Collector's Edition**, all'interno della quale, oltre al contenuto presente nella **Deluxe Edition**, si troveranno **4 Statuette e 6 Gemme dell'infinito a led**, questo secondo bundle avrà un costo di **199.99\$**.



Come ciliegina sulla torta, la **Capcom**, introdurrà ben **8 nuovi personaggi**, tutti ovviamente appartenenti all'universo Marvel e Capcom: **Chun-Li, Chris Redfield, Strider Hiryu, Ultron, Hulk, Thor, Hawkeye, e Rocket Raccoon**, che si uniscono ai precedentemente già annunciati, **Ryu, Mega Man X, Iron Man, Captain Marvel, Captain America e Morrigan**.

