

## [Mega Man, Proto Man e Bass appaiono nell'ultimo Trailer di Robot Wars X-Ω](#)

Questo mese è stato annunciato con gran sorpresa che **Mega Man** si aggiungerà al cast di **Super Robot Wars X-Ω**. Questa apparizione è parte dei festeggiamenti del 30esimo anniversario ed il cast sarà disponibile da Gennaio 1. Il trailer si trova in fondo alla pagina.

**Mega Man**, **Proto Man** e **Bass**, che arrivano in versione 8-bit, saranno tutti doppiati. Di tutte queste voci quella di **Bass** ci tornerà familiare, anche se è in giapponese; questo perché a prestargli la voce è **Nobuyuki Hiyama**, l'uomo che ha dato la voce a **Link** adulto in **Ocarina of Time**, in **Super Smash Bros** per **Nintendo 64** e **Gamecube** nonché in **Soul Calibur 2**. L'ultima volta che abbiamo sentito la voce di questi tre personaggi è stato per **Mega Man Powered Up** per **PSP** nel 2006.

Detto ciò, il resto è meno emozionante. Se ci sono due cose di cui questa serie abusa è l'estetica 8-bit e gli elementi di **Mega Man 2** e qui non si fa alcuna eccezione alla regola. I *robot master* del famoso sequel appariranno come boss e personaggi giocabili e, anche loro, saranno in 8-bit. Non si sa se tutti gli 8 *robot master* saranno doppiati.

La serie è stata spesso criticata per non riuscire ad abbandonare il passato e mai volgersi verso il futuro; tuttavia, in tempi recenti, abbiamo visto un modernissimo **Mega Man** nell'ultimo capitolo di **Super Smash Bros**, insieme all'Assist Trophy di **Elec Man**, e la definitiva dipartita dalla grafica 8-bit per il recentemente annunciato **Mega Man 11**. Il crossover in sé è spettacolare, sia per i fan di **Mega Man** che per quelli di **Super Robot Wars**, ma risulta giusto un po' dozzinale visto che i personaggi in 8-bit potrebbero non fondersi bene con lo stile grafico del gioco originale.

Ad ogni modo ci fa sempre piacere sapere che **Mega Man** e compagni sono ancora molto apprezzati dai giocatori di tutto il mondo; chissà se **Super Robot Wars X-Ω** riceverà qualche contenuto da **Mega Man 11** quando uscirà...

---

## [Seinfeld Adventure game: un nuovo punta e clicca in pieno stile anni 90'](#)

Negli ultimi anni la pixel art sembra aver ripreso piede nel mondo dei videogames, soprattutto se si parla di Indie: colorata, semplice ma allo stesso tempo di grande impatto grafico. Questo nuovo titolo, *Seinfeld Adventure game*, attualmente in sviluppo dall'australiano **Jacob Janerka**, vuole riportare in auge lo stile delle avventure grafiche **LucasArts** e la sitcom americana *Seinfeld*, che porta proprio il suo nome. L'obiettivo principale è quello di riprodurre il più fedelmente possibile, attraverso i pixel appunto, le ambientazioni e i personaggi, per far provare a chi gioca le stesse sensazioni che quella serie tv dava, durante la sua messa in onda nel periodo 1989-1998.

Lo stesso sviluppatore ha annunciato su **Twitter** di essere alla ricerca delle giuste idee per rilasciare una prima demo, mostrando anche una brevissima clip.

Been getting a lot of questions about the Seinfeld Project recently. A: I'm waiting till I have a good idea for a premise for a short demo. Anyway here is a slightly updated compilation. [pic.twitter.com/fyiUUZPWgw](https://pic.twitter.com/fyiUUZPWgw)

— Jacob Janerka (@JacobJanerka) [December 18, 2017](#)

Un nuovo punta e clicca è sicuramente una ventata d'aria fresca che si scosta totalmente dalla maggior parte dei titoli odierni, ma allo stesso tempo un'occasione per i vecchi fan di questo genere di ritornare con la mente ai tempi di *Monkey Island*, *Full Throttle* e *Day of the Tentacle*.

---

## [I giocatori di Destiny 2 in rivolta contro le micro-transazioni](#)

Sembra che la reputazione di **Bungie** sia stata danneggiata irreparabilmente dopo l'uscita dell'ultimo aggiornamento gratuito.

L'aggiornamento, rilasciato gratuitamente, nascondeva al suo interno un sistema atto a spingere il giocatore a usufruire delle **micro-transazioni** per avere un assaggio dei vari elementi che nel gioco sono presenti e sono ottenibili gratuitamente tramite il gameplay. Bungie è stata quindi costretta a fare un passo indietro.

**Everversum** (questo il nome del sistema) vende soprattutto **Emote** e **Shader** (skin) e **Astori** (veicolo) che non danno vantaggio in gioco e alcuni pezzi di armatura che si possono trovare negli **engrammi**.

I giocatori sono ora tutti in rivolta, molti nuovi post sul forum consistono in richieste per rimuovere **Everversum**: la risposta di **Bungie** non è stata quella che ci si aspettava, sono stati solo prospettati nuovi aggiornamenti che sono già in sviluppo e la risoluzione di problemi da parte di un team dedicato.

---

## [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.

---

## [Apple prende posizione contro le loot box](#)

Negli ultimi mesi, le **loot box** sono state al centro di molteplici discussioni e, adesso, anche **Apple** ha deciso di partecipare alla "protesta" indetta contro quest'ultime. Infatti, la famosa "madre" dei melafonini ha recentemente aggiornato le linee guida sulle revisioni delle applicazioni del proprio store. Adesso, gli sviluppatori saranno costretti a rivelare che gli oggetti che si possono trovare all'interno delle **loot box** potranno essere trovati, gratuitamente, anche all'interno del gioco.

Il tutto è stato annunciato dall'analista **Alan Ahmad** su **Twitter**, ecco le sue esatte parole: «le app che offrono loot box o altri tipi di meccanismi che forniscono oggetti virtuali devono rivelare la possibilità di ricevere ognuno di questi oggetti prima dell'acquisto»

Cosa ne pensate della misura di sicurezza presa da **Apple**?

---

## [Chrono Trigger avrebbe potuto avere un sequel](#)

**Chrono Trigger**, come molti videogiocatori veterani sanno, fu il più acclamato **RPG** di **Nintendo** per **SNES** e successivamente anche per **Nintendo DS**. Di recente, direttamente dal genio di **Takashi Tokita**, l'art director del suddetto gioco, è stato rilasciato sul mercato per **IOS** (apple) un gioco chiamato **Final Fantasy Dimensions II**. Durante alcune interviste **Tokita** si è lasciato a delle rivelazioni che hanno incuriosito il grande pubblico ammettendo che una volta **Square Enix**, registrò nel 2001 il marchio **Chrono Break**, pensato all'epoca come il nome che avrebbe dovuto rappresentare il **sequel** diretto di **Chrono Trigger**. Purtroppo per i fan, poi il progetto si interruppe per scarsa produttività. Ma stando alle affermazioni dell'art director **Tokita**, parte del concept originario del gioco, è stato completamente trasposto sul nuovo **Final Fantasy Dimensions II**, che adesso sembra possedere l'essenza di **Chrono Break**, quello che sarebbe stato oggi il seguito di un titolo che molti di noi non hanno ancora dimenticato.

---

## [Soulcalibur VI potrebbe arrivare su Nintendo Switch](#)

La **Gamecentral** britannica ha parlato con il produttore **Motohiro Okubo** la scorsa settimana, cogliendo l'occasione per chiedergli se sia in progetto una versione **Switch** di *Soulcalibur VI*, aggiungendo scherzosamente che in quel caso potremmo assistere al ritorno di *The Legend of Zelda*. Sfortunatamente, Okubo ha detto che quando **Namco** ha iniziato lo sviluppo su *SCVI*, la console Switch non esisteva ancora.

«Lo sviluppo di *Soulcalibur VI* è iniziato più di tre anni fa e non sapevamo nulla di Switch in quel momento», ha detto Okubo. «Al momento non stiamo lavorando su Switch, ma personalmente sono interessato alla piattaforma, quindi se sarà possibile adattare l'**Unreal Engine** a Switch forse ci sarà la possibilità di iniziare il progetto.»

---

## [Nuovo video gameplay di Gravel](#)

Oggi **Milestone** ha rilasciato un altro video che mostra un gameplay di *Gravel*, gioco di corsa arcade di prossima uscita su console e PC. Durante i tre minuti e trenta secondi del video viene mostrata una corsa sulla pista di **Namibia** nella modalità **Wild Rush**. Il gioco presenta 50 piste diverse situate in sedici location diverse, tra cui Namibia.

Il gioco presenta anche **quattro modalità** diverse che rendono lo stile di gioco più vario. "Wild Rush" sembra essere la modalità più combattuta e prende parte solitamente in luoghi sterrati e al di fuori delle piste. Durante la modalità carriera di *Gravel*, i giocatori dovranno gareggiare contro **Ryan Carter** per poter diventare i maestri del Wild Rush.

Qui sotto potrete vedere il video del gameplay:

---

## [Star Citizen: rilasciata l'Alpha 3.0 e nuovo video per la campagna Squadron 42](#)

*Star Citizen*, che è attualmente in fase di sviluppo da parte di **Cloud Imperium Games**

**Corporation**, si aggiornerà alla versione **Alpha 3.0**. Questo annuncio è stato dato tramite una newsletter inviata a tutti i sostenitori del progetto, che sono quasi **2 milioni**, informandoli che la nuova versione si potrà scaricare a partire da oggi. Ma pochi mesi fa era stato annunciato dallo studio, che dopo l'uscita della versione 3.0, gli sviluppatori non avrebbero più rilasciato enormi aggiornamenti, ma avrebbero effettuato piccoli upgrade regolari ogni trimestre.

Inoltre, durante una livestream di **Star Citizen 's Holiday**, i ragazzi di Cloud Imperium Games hanno fornito nuove informazioni per la campagna single player, **Squadron 42**, mostrando un lungo video gameplay. Secondo **Chris Roberts**, lo sviluppatore, la sceneggiatura di Squadron 42 è di circa **1600-1700 pagine**, per ora, e il team sta cercando di creare un gioco in cui gameplay e cinema si fondono per creare un mondo di gioco coeso.

L'intelligenza artificiale non è ancora completa del tutto, il team sta ancora lavorando al miglioramento dell'animazione e della stessa IA, così da permettere agli NPC di comportarsi in modo diverso in base alle situazioni, per adesso possono già interagire con il giocatore, parlare tra loro, mettersi al riparo e altro ancora.

Oltre al video, che mostra l'interno dell'enorme **UEES Stanton di Idris** e l'interazione con gli NPC, è stato annunciato un nuovo traguardo per il **crowdfunding**, che adesso conta circa **1.944.320** utenti registrati e circa **174.205.097** dollari raccolti.

Di seguito il video gameplay:

---

## [Ark: Survival Evolved supera i 12 milioni di giocatori](#)

A pochi giorni dall'uscita del DLC *Aberration*, il **12 dicembre**, **Studio Wildcard** celebra un nuovo traguardo per **Ark: Survival Evolved**, il quale supera ufficialmente i 12 milioni di giocatori. La notizia è stata confermata dallo studio stesso attraverso un comunicato stampa ufficiale, nel quale, hanno annunciato anche il **supporto al crossplay** fra le versioni Xbox One e Windows 10.

In parallelo a ciò, gli sviluppatori hanno mostrato le immagini dei nuovi modelli dei T-Rex, delle Scimmie, e dei Lupi. Hanno rivelato inoltre l'arrivo di nuovi aggiornamenti in futuro, ma non sappiamo se avranno un costo, cosa conterranno o una possibile data d'uscita.

Infine lo sviluppatore ha rivelato che **Ragnarock** è quasi pronto e che a partire dal **20 Dicembre 2017**, la versione PC di *Ark: Survival Evolved* verrà aggiornata con l'ultima parte di mappa mancante.



