

## [Aumentano le vendite per Nintendo 3DS negli USA](#)

Dopo il lancio sul mercato di **Switch** sarebbe stato facile immaginare un calo di vendite per le altre console portatili dell'azienda di Kyoto: al momento sta invece avvenendo l'esatto opposto. In un'intervista rilasciata a **Forbes**, il presidente e capo operativo della **Nintendo America**, **Reggie Fils-Aime** ha dichiarato: «Negli stati uniti siamo sulla buona strada per vendere piú **Nintendo 3DS** dello scorso anno. Incredibile per un sistema che é uscito sul mercato 7 anni fa.»

Nintendo ha rilasciato alcuni titoli per **Nintendo 3DS** nell'ultimo anno come *Fire Emblem Echoes: Shadow of Valentia*, *Mario & Luigi: Superstar Saga + Scagnozzi di Bowser*, *Pokemon Ultra sole/Ultra luna*, *Metroid: Samus Returns* che sembrano aver attratto piú gli statunitensi degli [europei](#).

---

## [Wolfenstein II: il primo DLC è ora disponibile](#)

Dopo quasi due mesi dall'uscita dell'ultimo capitolo di *Wolfenstein*, *Wolfenstein II*, MachineGames ha rilasciato il primo **DLC**, che è già disponibile al download per PC, Xbox One e PS4.

*Wolfenstein II The New Colossus: Le avventure di Pistolero Joe*, questo il nome del primo DLC, che ha come protagonista un ex giocatore di football di nome **Joseph Stallion**, che sarà impegnato a uccidere schiere di nazisti per le strade di Chicago.

Questo è solo il primo di tre DLC che saranno rilasciati prossimamente, durante il 2018, da Bethesda e ogni espansione avrà un proprio protagonista e seguirà le sue vicende.

Se si possiede il **Season Pass** si può già scaricare, ma può essere anche acquistato separatamente.

Mentre aspettate che il DLC si sia scaricato potete leggere la nostra recensione di [Wolfenstein II: The New Colossus](#).

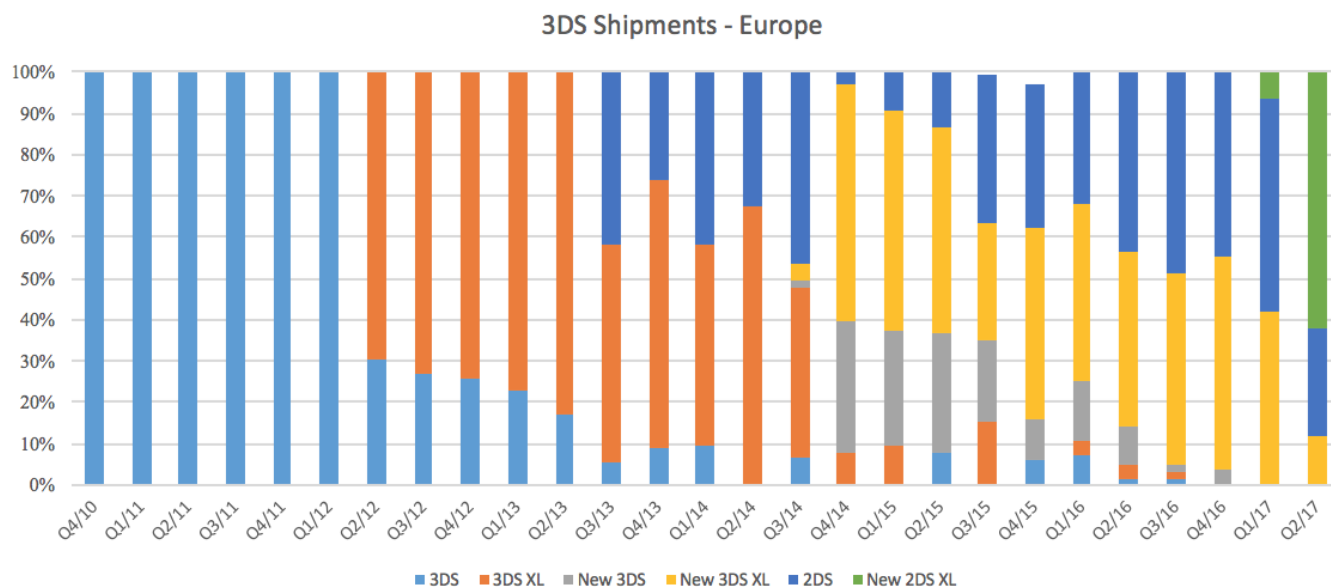
---

## [Il New Nintendo 3DS XL registra un grosso calo nelle vendite in Europa](#)

Il **New Nintendo 3DS** è stato annunciato il **29 Agosto 2014** insieme all'uscita del titolo **Xenoblade Chronicles** che per la prima volta arrivava su una console portatile. Nonostante ciò, la versione XL della stessa console handheld non sembra aver avuto molto successo in Europa. La produzione e la distribuzione in Europa, infatti, sembra essere molto discontinua, arrivando al punto di non risultare nella lista di console ordinate da molti negozi.

Tutto ciò è stato scoperto da un utente di **Resetera**, il quale ha postato anche un diagramma che mostra quanto sia effettivamente bassa la soglia di vendita del New Nintendo 3DS XL in Europa. Probabilmente il rimpiazzo giusto sarà il **New Nintendo 2DS XL**, staremo a vedere come si evolverà la situazione.

Qui sotto potrete vedere il diagramma:



## [Alcune novità su God of War](#)

Sony ha pubblicato un nuovo episodio di **Lost Pages of Norse Myth** sul sito ufficiale di **God of War**, nel quale sono stati condivisi ulteriori dettagli sul combat system del gioco. Innanzitutto si è parlato della **Leviathan**, la possente ascia in possesso di **Kratos**, creata dai fratelli nani **Brok** e **Sindri** per riportare l'equilibrio all'interno del regno. Ma anche dello scudo di **Kratos**, veloce come un lampo e capace di resistere a colpi letali. Il terzo strumento è l'arco di **Atreus**.

Kratos è ancora un combattente molto fisico, mentre Atreus ha acquisito connessioni con la magia norrena e la nuova mitologia presente nel gioco. Il rapporto di Kratos e gli Dei è sempre stato negativo, mentre Atreus è aperto ad apprendere determinate conoscenze.

La telecamera sarà molto più vicina al protagonista rispetto ai precedenti capitoli, dunque limiterà la visibilità del giocatore. Atreus avrà pertanto un ruolo di supporto. L'idea di Santa Monica Studio è di conservare la fierezza e la brutalità dei combattimenti tipici di **God of War** ma con sfumature diverse. Nei precedenti giochi ad esempio era possibile staccare il braccio di un nemico e usarlo contro il nemico. La meccanica sussisterà ancora, ma una volta strappato l'arto non ci saranno ulteriori azioni eseguibili. Ciò nondimeno sarà disponibile una "**rage mode**", che funzionerà esattamente come in passato. Sono state implementate alcune funzioni, come la presenza di un equipaggiamento da gestire. Recentemente abbiamo appreso che il gioco sarà sensibilmente più esteso rispetto alle avventure precedenti, pertanto ci saranno più oggetti da trovare.

Il game director **Cory Barlog** ha voluto che l'ascia diventasse il principale mezzo di cambiamento nelle dinamiche di gioco, insieme allo scudo. Non volendo appesantire il personaggio con un oggetto ingombrante, è stato previsto che quest'ultimo appaia solo quando necessario.

Atreus verrà gestito premendo un apposito comando e potrà compiere svariate azioni per conto suo, ma darà il meglio quando suo padre gli dirà cosa fare. Questa caratteristica si unisce perfettamente con la creazione delle **combo** e rappresenta un'estensione dell'arsenale di Kratos durante la battaglia.

Le azioni cinematiche sono ancora presenti, ma non sono legate alla pressione predefinita di determinati pulsanti. Al contrario vengono associate alle mosse che vengono eseguite durante il gioco.

Sebbene il sistema di combattimento presenti varie somiglianze con il passato, adesso i giocatori dovranno guardarsi molto di più le spalle. I nemici provenienti da dietro saranno più difficili da percepire e bisognerà posizionarsi con più riguardo e strategia. Inoltre, sarà possibile mirare a parti specifiche dei nemici, come la testa, le gambe ecc..

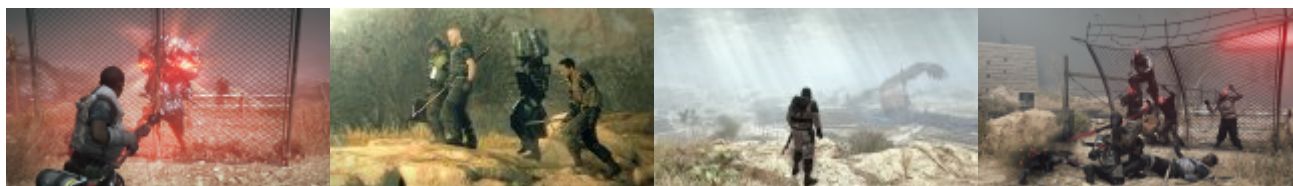
Vi ricordiamo che **God of War** uscirà nel **2018** in esclusiva per **PlayStation 4**.

---

## [Annunciata la data d'uscita della Beta di Metal Gear Survive](#)

**Konami** ha appena annunciato che dal **18 al 21 gennaio** sarà disponibile la beta del prossimo titolo della nota saga di *Metal Gear*, *Metal Gear Survive*, per PS4 e XBOX One. Questa beta permetterà non solo di avere un assaggio del gioco ma darà anche la possibilità ai giocatori che acquisteranno il prodotto finito di avere dei contenuti bonus.

Questo nuovo titolo dell'universo di *Metal Gear* si svolge dopo gli eventi di *The Phantom Pain*, dove l'azione è ambientata in un universo parallelo pieno di zombie e strane creature mutanti. La beta conterrà anche la parte multiplayer del gioco dove si dovrà costruire, difendere e combattere con altri giocatori online. La data di uscita del gioco completo, inoltre, è prevista per giorno **20 febbraio**.





---

## [Overwatch 2 e Diablo IV potrebbero uscire entro il 2020](#)

Da poco tempo la nota società di Wall Street, **Goldman Sachs**, ha alzato il valore delle azioni **Activision Blizzard**, in quanto prevede che i profitti dell'azienda statunitense supereranno le proprie aspettative, sia per il 2019, che per il 2020.

**«Riteniamo che le recenti liquidazioni dei titoli azionari dei videogiochi siano in gran parte dovute a fattori tecnici relativi al posizionamento sulla riforma fiscale e non riflettano alcun cambiamento nelle fondamenta del gruppo, pertanto vediamo di interessanti punti di ingresso in tutta la nostra copertura, in particolare per ATVI (Activision Blizzard)»**

afferma l'analista **Christopher Merwin**, che continua:

**«Stiamo innalzando le nostre stime per il 2019 e il 2020 in vista di una robusta serie di giochi per molti anni: *Diablo [IV]*, *Overwatch 2* e un titolo mobile targato Blizzard - e non pensiamo che le stime di Street ne tengano pienamente conto»**

Da notare all'interno della citazione, **Merwin**, cui parla di ***Overwatch 2***, che secondo la sua analisi, uscirà nel 2020 e venderà più di 20 milioni di copie nel primo anno, prevedendo inoltre il lancio di un nuovo titolo di **Diablo** per il 2019, le cui stime di vendita si aggirano intorno ai 15 milioni di copie. Infine aggiunge anche:

**«Aggiungendo il contenuto di titoli non pubblicati - un nuovo *Diablo*, *Overwatch 2* e un gioco mobile Blizzard - crediamo che le stime di Wall Street siano piuttosto prudentziali, in particolare riguardo il 2019 e il 2020».**

---

## [Tom Clancy's Rainbow Six Siege rende](#)

## disponibile il pass per l'anno 3

Pronto il pass stagionale per **l'anno 3 di Rainbow Six Siege**, disponibile su PC, PS4 e Xbox One, garantendo l'accesso a tutti e otto i nuovi operatori appena rilasciati. Grazie al pass in questione si potrà godere anche di un abbonamento VIP per un anno, un accesso anticipato di 7 giorni agli Operatori, 600 crediti Rainbow Six, potenziamento fama, articoli in sconto nel negozio, e altro ancora. I possessori di pass per l'anno 2 riceveranno 600 crediti extra quando investiranno nel nuovo pass.

---

## Rivelato un nuovo personaggio per Shenmue 3

**YS Net**, il team di sviluppo condotto da **Yu Suzuki**, ha annunciato ieri l'introduzione di un nuovo e misterioso personaggio femminile per l'atteso **Shenmue III**. Lo sviluppatore nipponico ha solamente accennato a un legame tra la ragazza e il tempio che verte alle sue spalle. **Suzuki** ha poi promesso ai fan che ci saranno altre nuove aggiunte nel cast.

L'arrivo di questo nuovo personaggio è servito anche per annunciare la collaborazione tra **YS Net** e lo studio indiano **Lakshya Digital**, che ha già lavorato in alcuni progetti tripla A come **Bloodborne** e **Metal Gear Solid V**.

Ricordiamo che **Shenmue III** ha registrato una campagna da record su **Kickstarter**, e che verrà distribuito dal publisher **Deep Silver**. L'uscita è prevista su **PC** e **Playstation 4** per la seconda metà del 2018.



---

## [Grim Fandango Remastered gratis per 48 ore su GOG](#)

Gog.com ha reso disponibile gratuitamente e per un tempo limitato (sino al **14 dicembre 2017**) la remastered di **Grim Fandango** per PC, Mac e Linux. Il gioco è localizzato in 5 lingue ed è scaricabile sul [sito della nota piattaforma](#).

Il titolo vede per protagonista **Manny Calavera**, agente incaricato di vendere biglietti di viaggio alle anime che devono affrontare il percorso che, secondo la concezione azteca, porta dalla terra dei morti sino al Nono Aldilà.

Grim Fandango, ideato da **Tim Schafer**, pur non avendo avuto all'epoca un gran riscontro di pubblico, ha rappresentato una delle avventure grafiche della **LucasArts** più lodate dalla critica, e conserva tutt'oggi un nutrito stuolo di estimatori. I diritti sono detenuti dalla **Double Fine Productions** dello stesso Schafer.

---

## [Le novità della versione 1.20 di Final Fantasy XV](#)

Avete mai voluto giocare nei panni di **Prompto**, **Ignis** o **Gladio** durante le vostre scorribande in

*Final Fantasy XV*? Ora si può! A distanza di più di un anno dal rilascio, col passaggio dalla patch 1.18 alla 1.20 è finalmente possibile scegliere con quale dei compagni di viaggio di **Noctis** si vorrà giocare nella modalità storia, dando quel tocco di varietà e longevità che tantissimi fan stavano aspettando sin da prima che il titolo uscisse. L'aggiornamento porta anche qualche altra feature, tra cui piccoli bug fix, la compatibilità con il DLC **Episode Ignis** (in arrivo il 13 dicembre) e l'aggiunta della soundtrack di quest ultimo e di *Comrades* alla musica di gioco.

*Final fantasy XV* è disponibile su **PS4** e **Xbox One**, ma arriverà anche su **PC** in data da definire, all'inizio dell'anno nuovo. E a proposito di porting, **Square Enix** non sembrerebbe interessata solo a questa piattaforma, ma anche a **Switch**. Secondo il CEO Yosuke Matsuda infatti, la console Nintendo sarebbe perfetta per far conoscere alle nuove generazioni di giocatori quei titoli di cui magari hanno sentito parlare ma non hanno potuto provare, che hanno reso grande la ex Squaresoft, come i primi *Final Fantasy*, *Secret of Mana*, *Odin Sphere* e tantissimi altri. Per fare il lavoro come si deve però, sempre a opinione di Matsuda, non bisogna portare i giochi su Switch così come sono, bensì **aggiornarli e renderli più moderni** così che siano più appetibili, soprattutto per chi li proverà per la prima volta.

Pare proprio che Square abbia voluto regalare qualcosa un po' a tutte le categorie di gamer questo Natale.