

[Sony si prepara a \(ri\)annunciare Demon's Souls?](#)

ENB, guru a capo della community mondiale di *Dark Souls* che ha cominciato la propria carriera su **Youtube** trasmettendo i propri gameplay su *Demon's Souls* ai tempi della sua prima uscita in Giappone nel 2009 e al quale successivamente sono anche stati affidati compiti ufficiali quali la stesura della guida strategica del secondo capitolo della più famosa saga di **From Software**, ha rilasciato - durante la notte - un breve video su **Youtube** nel quale esprime il suo personale parere sulla probabile uscita di una remastered di *Demon's Souls*. A dar forza alle sue congetture gli annunci ufficiali susseguiti durante la giornata di ieri da parte prima di **Sony Japan** e successivamente di **Bandai** e **Atlus** - che gestiscono rispettivamente i server europei e nord americani del gioco - sull'imminente shut down delle modalità multiplayer, che dovrebbe avvenire in contemporanea mondiale il 28 febbraio 2018. **Marcus** ha pertanto supposto, nella sua personale speculazione, che proprio questa coincidenza di date insieme al fatto che la chiusura dell'anno fiscale per la software house giapponese avverrà proprio durante quel periodo, rappresenterebbero il momento più propizio per annunciare il nuovo titolo, considerato anche che gli eventuali preorder verrebbero calcolati nell'anno fiscale giovando al bilancio corrente. A ciò si aggiungono un misterioso [annuncio di Bandai](#), la **Playstation Experience 2017** ormai alle porte e il fatto che non abbiamo notizie di From Software ormai da un bel pezzo.

[Leak su Devil May Cry 5 svela il ritorno di Dante](#)

Un curioso leak è apparso online contenente informazioni che riguardano la storia del non ancora annunciato *Devil May Cry 5*, il possibile gameplay e un accordo di esclusività per **Playstation 4**.

Il leak è apparso sul forum di [ResetEra](#) come post dell'utente **Son of Sparda** ma, anche se non ci sono state ancora conferme a riguardo, il noto analista del settore e amministratore del forum **Daniel Ahmad** ha detto di «aver trovato abbastanza ragioni» per permettere la pubblicazione del post.

Stando al leak, *Devil May Cry 5* riprenderà la storia da dopo *Devil May Cry 4*, suggerendo un allontanamento dallo stile di *DmC: Devil May Cry* di **Ninja Theory**, tornando dunque ad un approccio più familiare e tradizionale. **Hideaki Itsuno**, che ha diretto tutti i titoli della saga eccetto il primo e *DmC: Devil May Cry*, riprenderà il suo ruolo per *Devil May Cry 5* e **Reuben Langdon** tornerà a prestare la sua voce a **Dante**. Il titolo conterrà inoltre il più alto minutaggio per le cutscene della serie, suggerendo una grande attenzione alla storia rispetto ai titoli precedenti.

Dovrebbero esserci potenzialmente 3 personaggi giocabili fra cui **Dante** e **Nero**, quest'ultimo suggerito dal leaker come uno dei più probabili. *Devil May Cry 5* mostrerà inoltre una "nuova faccia" di **Dante**, "la più seria" che abbia mai mostrato. «**Dante** farà fuori i suoi nemici sempre col

suo tipico fare esagerato ma questo gioco sarà comunque molto introspettivo», ha detto il leaker.

In termini di gameplay **Devil May Cry 5** introdurrà un nuovo sistema di telecamera dinamica, uno style system migliorato che farà reagire i nemici diversamente a seconda dello stile utilizzato e una distruzione ambientale dinamica. Anche se non sarà un open world, il team di **Itsuno** starebbe lavorando a dei livelli molto grandi simili a **Dragon's Dogma**. I boss saranno un punto focale del gioco, una delle boss fight si sposterebbe addirittura da un ambiente di gioco all'altro durante la battaglia. Ci si aspetta inoltre che la versione per console giri a 60 fps.

Il gioco sarebbe in sviluppo ormai da due anni e, stando a quanto riferito, con un debut trailer pronto per essere lanciato. Questo titolo doveva essere presentato al **Playstation Experience** di Dicembre ma, dopo il feedback negativo ricevuto all'**E3 2017**, il team avrebbe deciso di spostare la presentazione per l'**E3 2018**. **Sony** starebbe inoltre finanziando il gioco parzialmente, con buona probabilità per assicurarsi una qualche esclusività per **Playstation 4**. Il leaker aggiunge che il gioco «potrebbe essere esclusivamente per **PS4**», forse per un determinato periodo di tempo o addirittura per sempre.

Anche se il leak non è stato confermato, ci sarebbero diversi rumor a sorreggere l'imminente uscita di **Devil May Cry 5** e questo post sarebbe una fonte ben documentata e credibile. Anche se **DmC: Devil May Cry** aveva certamente i suoi ammiratori, i fan di lunga data non vedevano l'ora di sapere che il vecchio Dante sta per fare il suo ritorno dunque, se questo leak risulterà vero, aspetteremo con ansia nuove informazioni sul gioco nel 2018.

[Paramount ha intenzione di creare un cinema VR per la casa](#)

La **realtà virtuale** è ormai una realtà ormai alla portata di tutti, specie in campo videoludico. Tale tecnologia esiste da decenni, ma recentemente ha fatto enormi passi in avanti grazie alla sua commercializzazione in abbinamento a PS4 e PC. Oggi è possibile ottenere un set per realtà virtuale a buon mercato, ma i progressi non sono ancora finiti. La **Paramount Pictures** sta lavorando in tal senso e sta pensando di trasformare le nostre case in **cinema virtuali**, in grado di riprodurre un ambientazione simile a quella di un cinema con tanto di visitatori.

Fra i primi progetti in VR [è stato già annunciato Top Gun](#), e si parla anche di **Terminator 3D**.

[Star Wars Battlefront II e il futuro delle microtransazioni](#)

Un argomento caldo del momento è quello che riguarda l'implementazione del circuito delle **microtransazioni** all'interno dei videogame tripla A, e quanto sia giusto o meno che tutto questo

venga propinato - forzatamente - ai giocatori, soprattutto quando si parla di titoli a prezzo pieno come **Star Wars Battlefront II**.

Come avevamo [scritto in precedenza](#), EA, dopo svariate lamentele del pubblico, aveva deciso di interrompere temporaneamente il sistema di **loot box** presente nel titolo, promettendo di rielaborarlo e poi implementarlo nuovamente, ma andiamo al punto: quanto è giusto che debba andare così? Cosa porta gli sviluppatori a puntare tutto sulle **microtransazioni**?

Diversi esponenti del settore si sono espressi in questi giorni, ci si trova tra un turbine di pareri contrastanti, tra chi è totalmente a favore e chi no. Uno fra tutti, forse il più lungimirante, **Shams Jorjani** di **Paradox Interactive**, porta avanti, come si direbbe in termini giuridici, un "ragionevole dubbio", dicendo testualmente:

«Do we really think the kids growing up today will be complaining about loot boxes and micro transactions - that have been an ingrained part of how they played games ever since they were born?»

Traduzione:

«Pensiamo davvero che i ragazzini che stanno crescendo oggi con un sistema di loot box e microtransazioni ormai integrato nei titoli che giocano un giorno se ne lamenteranno?»

Se è vero quel che dice **Jorjani**, davvero il futuro dei nostri videogiochi preferiti ci costringerà a effettuare periodicamente degli acquisti online? Gli sviluppatori non dovrebbero avere cura allo stesso modo di tutte le tipologie di gamer?

Infine: non sarebbe giusto che le microtransazioni di qual si voglia natura, rimangano più semplicemente un'opzione e non una imposizione per la competitività?

Abbiamo trattato l'argomento microtransazioni [in una delle ultime puntate del nostro format Tv](#) e in un [successivo hangout](#), e continueremo a farlo.

Iscrivendovi ai nostri canali Twitch e [Youtube](#) sarete aggiornati riguardo le prossime puntate e potrete dirci la vostra sul tema.

[Un giocatore ha costruito un robot per farmare crediti su Star Wars Battlefront 2](#)

Esistono due modi per guadagnare i crediti necessari per poter acquisire **loot crate** in **Star Wars Battlefront II**: Il primo consiste nel giocare duramente e ottenere più punti possibili. Il secondo modo risulta quello meno "lecito", ed è stato mostrato da un utente **reddit**, **Lowberg**, che ha costruito un robot che gioca al suo posto.



In realtà il robot non gioca realmente: semplicemente salta e muove il giocatore in ordine così da non farlo buttare fuori dalla partita dal sistema d'inattività.

Finché i crediti vengono dalla modalità arcade piuttosto che dal multiplayer, dubitiamo che molti giocatori potrebbero lamentarsi di questo metodo più o meno lecito.

Se costruire un robot è al di là delle vostre capacità, vi consigliamo di utilizzare le bande elastiche, così da ottenere un effetto simile.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI4NTQlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjI0ODAlMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGOUNOcHphSmstcnMlMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBnZXN0dXJlJTNEJTlYbWVkaWElMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=

[Nuove migliorie da parte di Tencent per PUBG per il mercato cinese](#)

Proprio pochi giorni fa è stato annunciato che **Tencent** (casa di **Arena of Valor** e **Clash Royale**, nonché proprietaria di Riot, e del suo *LoL*, di SuperCell e metà di Epic Games), avrebbe stretto un accordo per pubblicare il gioco di azione multiplayer online **PlayerUnknown's Battleground** proprio in Cina. La pubblicazione, tuttavia, non prevede solo la traduzione dei testi nella nuova lingua, ma ci sarà anche un impatto sui contenuti del gioco stesso, che saranno adattati al contesto culturale.

PUBG sarà decisamente "differente", per accogliere le preferenze dei giocatori cinesi, ma

soprattutto per incorporare la cultura tradizionale sinico.

[Un nuovo videogame in un microonde](#)

Bandai Namco Entertainment ha creato una [pagina teaser](#) per annunciare un nuovo gioco.

La pagina mostra un microonde: cliccando lo si aprirà facendo uscire un uovo e compare una scritta riportante i giorni mancanti alla "schiusura", e quindi al probabile reveal del titolo.

L'unica certezza che abbiamo è quindi che ne sapremo di più già dal prossimo **4 dicembre**. Nulla è stato trovato nel codice sorgente del sito e neanche l'URL ci rivela dettagli in merito.

[Resident Evil 7 ha raggiunto le 4 milioni di copie vendute](#)

Resident Evil 7 ha raggiunto il target prefissato dalla **Capcom**, ovvero quello di 4 milioni di copie vendute. Il gioco è stato rilasciato il 24 Gennaio 2017 su PC, Xbox One e Ps4. L'obiettivo della Capcom era quello di raggiungere i 4 milioni di copie vendute prima della fine del proprio anno fiscale, il 31 Marzo 2017. Il sito ufficiale di Resident Evil 7 UK riporta dei dati molto interessanti in cui vengono mostrate 3.5 milioni di copie vendute e altre 2 milioni da vendere prima di Marzo 2018. Dopo tre giorni dal rilascio, Capcom ha annunciato la vendita di 3 milioni di copie e due settimane dopo vennero aggiunte alla lista altre 500.000 copie, per un totale di 3.5 milioni di copie vendute. A Maggio, Capcom ha annunciato di voler arrivare a 10 milioni di unità vendute. Con questi dati, **Resident Evil 7** sembra essere il sesto titolo più venduto del franchise, dopo **Resident Evil 2**. In tutto, la saga di **Resident Evil** ha raggiunto le 78 milioni di unità vendute.

- **Resident Evil 5** - 9.5 milioni;
- **Resident Evil 6** - 8 milioni;
- **Resident Evil 2** - 4.96 milioni;
- **Resident Evil 7** - 4+ milioni;
- **Resident Evil 3 Nemesis** -3.5 milioni;
- **Resident Evil** - 2.75 milioni;
- **Resident Evil: Operation Raccoon City** -2.5 milioni;
- **Resident Evil 5: Gold Edition** - 2.3 milioni;
- **Resident Evil 4** - 2.3 milioni;
- **Resident Evil Revelations 2** - 2.2 milioni;
- **Resident Evil 4 Wii Edition** - 2 milioni;
- **Resident Evil (HD Remastered)** - 1.9 milioni;
- **Resident Evil Revelations** - 1.7 milioni;
- **Resident Evil 4 (GameCube)** - 1.6 milioni;
- **Resident Evil Outbreak** - 1.45 milioni;

- **Resident Evil 0: HD Remaster** - 1.4 milioni;
- **Resident Evil Code: Veronica X** - 1.4 milioni;
- **Resident Evil (Game Cube)** - 1.35 milioni;
- **Resident Evil: The Umbrella Chronicles (Wii)** - 1.3 milioni;
- **Resident Evil 0 (GameCube)** - 1.25 milioni;
- **Resident Evil Director's Cut Dual Shock** - 1.2 milioni;
- **Resident Evil Code: Veronica (Dream Cast)** - 1.14 milioni;
- **Resident Evil Director's Cut** - 1.13 milioni;
- **Resident Evil 6 (PS4/Xbox one/DL)** - 1.1 milioni.

Una Gold Edition del gioco, con tutti i contenuti aggiuntivi, verrà rilasciata come copia digitale il 12 Dicembre 2017 in Europa e Nord America e sarà possibile giocarla su PC, Xbox One e PS4. I restanti DLC, "Hero" e "La fine di Zoe" verranno rilasciati lo stesso giorno.

[Buone previsioni di vendita per Nintendo Switch e Xbox One X](#)

Secondo l'amministratore delegato di **GameStop**, Daniel DeMatteo, l'alta richiesta di **Nintendo Switch** sarà destinata a continuare per tutta l'imminente stagione natalizia. Previsione ribadita anche dal direttore operativo della compagnia, Tony Bartel, che ha aggiunto che la console della casa di Kyoto è destinata ad avere ottime vendite, considerando il passaparola e il grande *hype* attorno alla nuova console **Nintendo**.

Non ci sono ottime previsioni solo per **Switch**: secondo lo stesso Bartel, c'è molta richiesta anche per **Xbox One X**, la nuova console di casa **Microsoft**, che sta avendo un ottimo riscontro iniziale a livello di vendite.

[Need For Speed Payback: EA aggiorna il sistema di progressione](#)

Ormai in vendita dal 10 novembre per **PC, Xbox One e PS4**, *Need For Speed Payback* ha subito diverse critiche riguardo la possibilità di acquistare con soldi reali **Speed card e loot vari** che offrono al giocatore degli upgrade scelti in modo casuale per migliorare la propria auto, dando quindi la possibilità di avanzare più velocemente nel gioco. **Ghost Games** sembra aver compreso che buona parte dell'utenza non gradisce le microtransazioni e per evitare un feedback troppo negativo (come nel caso del recente *Star Wars Battlefront II*) ha apportato delle modifiche al sistema di progressione nell'ultima patch, come guadagnare più **reputazione e denaro** partecipando agli

eventi (anche non arrivando primi), attraverso le “**Bait crate**” o ancora gareggiando contro i rivali.

Una piccola vittoria per i gamer insomma, che sono stati capaci di far sentire la loro voce fino ai piani alti di **EA** e portare questo titolo sulla “retta via”.