

[Get Even: rilasciato un trailer che mostra le zone del gioco](#)

Da poche ore è stato rilasciato da **Bandai Namco** un trailer riguardante l'ultimo titolo di casa **The farm 51**, *Get Even*. Il video raffigura il giocatore in diverse zone del gioco, da camere inquietanti a strutture abbandonate.

Inoltre, un trailer mette in contrapposizione le zone del videogioco e le zone da cui gli sviluppatori hanno preso spunto.

Di seguito i due trailer rilasciati:

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGMVN6cjQ1QXRmdWMIMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=



[Crash Bandicoot N. Sane Trilogy: nuovo DLC](#)

Playstation ha rilasciato un DLC per **Crash Bandicoot N.Sane Trilogy** contenente un livello chiamato *Stormy Ascent*. Questo livello extra è disponibile gratuitamente solo fino al 19 Agosto 2017. *Stormy Ascent* è stato progettato da Naughty Dog come livello del primo *Crash Bandicoot*, ma è stato rimosso dal gioco per via della sua difficoltà. I dati del livello sono rimasti all'interno del

disco per l'originale **PlayStation**, quindi è possibile accedervi tramite GameShark. Il livello ha molte somiglianze con il livello *Slippery Climb* ed è il più lungo dei livelli presenti su *Crash Bandicoot*. In seguito trovate il trailer pubblicato da **Playstation**.

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGRjI0T0hFem9Pa0klM0ZIY3ZlciUzRDElMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=

[Il titolo di Batman si presenta con immagini esclusive](#)

Batman: The Enemy Within, il nuovo titolo di **Telltale Games** che è stato preceduto da *Batman: The Telltale Series*, si mostra in una serie di screenshot.

Ricordiamo inoltre che il titolo uscirà su PS4, Xbox One e PC, e sarà disponibile anche su mobile entro la fine dell'anno.

[Razer mostra prodotti a tema Destiny 2](#)

Dopo la notizia della collaborazione tra **Bungie** e **Razer**, quest'ultima ha svelato l'estetica delle sue nuove periferiche a tema *Destiny 2* per il mondo dei PC.

Le cuffie **Destiny 2 Razer ManO'War Tournament Edition** sono caratterizzate dal surround virtuale 7.1 e da un microfono retrattile che è possibile regolare in base alle nostre necessità



Razer Ornata Chroma Destiny 2 è una tastiera che monta la nuova tecnologia Razer **Mecha-Membrane**, che unisce la morbida cupola di gomma dei tasti a membrana all'ottimo feedback dei tasti meccanici. Presenta, inoltre, una fantasia a tema *Destiny 2* e un supporto per i polsi con un logo di *Destiny* al centro.



Il mouse da gaming **Destiny 2 Razer DeathAdder Elite**, un mouse dall'estetica molto semplice, ma dalla tecnologia all'avanguardia che al centro presenta il logo di *Destiny*.



E infine il tappetino per il mouse, **Destiny 2 Razer Goliathus**, che avrà con una fantasia ispirata al mondo futuristico del nuovo FPS di casa Bungie.



Questa collaborazione non è la prima per **Razer**, la quale anche per l'uscita di *Overwatch* presentò delle periferiche dedicate al titolo.

Le periferiche Razer usciranno in contemporanea con *Destiny 2*, il 6 settembre.

[**Shadow Warrior: Special Edition, disponibile gratis per 48 ore**](#)

Humble Bundle ha reso disponibile gratuitamente per **48 ore** il gioco [***Shadow Warrior: Special Edition***](#) per **PC**. Una volta registrati sul sito basterà aggiungere il gioco al carrello e tramite email attivarlo su Steam per avere per sempre la special edition completa con tutti i **DLC** e anche il gioco *Viscera Cleanup Detail: Shadow Warrior*. Non è la prima volta che Humble Bundle regala key di

titoli di questo calibro.

[Might & Magic: Showdown non sarà più su Steam](#)

Ubisoft ha annunciato di aver rimosso ***Might & Magic: Showdown*** da **Steam**.

I server verranno chiusi giorno 31 Luglio.

Non è stata fornita nessuna informazione riguardo il motivo dello stop, ma Ubisoft ha promesso ai giocatori che avevano comprato il gioco in beta che avranno indietro i loro soldi, ma la richiesta dovrà essere effettuata via Steam direttamente dai giocatori entro fine Luglio. Durante l'annuncio, Ubisoft ha anche ringraziato i fan della serie ***Might & Magic*** per il loro supporto, dicendo che «è stato un piacere e un onore avere a che fare con una delle community più vecchie del mondo del gaming»

[The Last of Us citato in Game of Thrones](#)

Il mondo dei videogamers conosce bene la fama che ha riscosso il capolavoro di **Naughty Dog**, ***The Last of Us***, ma sembra che gli apprezzamenti verso questo titolo siano arrivati anche oltre il mondo dei videogiochi.

Il Trono di Spade (***Game of Thrones***) serie famosissima prodotta da **HBO**, basata sul ciclo di romanzi intitolati ***Cronache del ghiaccio e del fuoco*** di **George R. R. Martin**, risulterebbe l'ultima a citare il gioco dei **Naughty Dog**. Ieri nel primo episodio della settima stagione il personaggio **Jaime Lannister** (attorno al minuto 22.30) direbbe proprio alla sorella **Cersei**: «***We're the last of us***» riferendosi probabilmente al videogioco. Batutta mai pronunciata nel gioco (in quanto nata in un **post** del famoso forum **Neogaf**) ma che è stato accettato come **meme** "ufficiale" anche dagli sviluppatori stessi.

Direttamente dal profilo di **Neil Druckman**, creative director dei **Naughty Dog**, un **tweet** che rimanda direttamente alla puntata di ***Game of Thrones***.



Neil Druckmann ✓

@Neil_Druckmann

Segui

"You know, Ellie..."

Traduci dalla lingua originale: inglese



16:33 - 18 lug 2017

1.236 Retweet 3.949 Mi piace



139 1236 3949

[Ubisoft registra un significativo aumento delle vendite digitali](#)

Ubisoft ha reso noti alcuni numeri di vendita per il primo trimestre dell'anno fiscale corrente, terminato il 30 giugno, uscendo con un bilancio positivo, specialmente in versione digitale.

Il comunicato stampa rivela che le vendite della società sono **umentate del 45,2%**, pari a **202,1 milioni di euro**; in particolare, il comparto delle **vendite digitali** ha registrato un aumento del **55%**, pari a **162,4 milioni euro**. Ciò significa che le vendite in digitale rappresentano l'**80,4%** delle vendite, rispetto al 75,3% dell'anno scorso.

Il co-fondatore e amministratore delegato della società **Yves Guillemot** ha dichiarato: «alimentate dal segmento digitale, le nostre vendite per il primo trimestre del 2017/18 sono andate ben oltre i nostri obiettivi, che si mostrano in crescita del 45% nonostante non ci siano state nuove uscite durante questo periodo.».

Ubisoft ha anche affermato che le vendite del proprio **back-catalogue** sono arrivate a **190,4 milioni di euro**, che rappresentano il **94,3% delle vendite totali** contro il 91,1% nel corrispondente trimestre dello scorso anno.

La piattaforma che ha registrato il maggior numero di vendite è **PS4**, con un **44%** di titoli venduti, seguita dalle versioni per Xbox One al 22% e da quelle per PC al 21%.

Quello nord americano resta il mercato più importante, nel quale si registrano circa la metà delle vendite totali, mentre il titolo più importante di tutto il mercato videoludico pare al momento ***Ghost Recon: Wildlands***.

«Grazie alla nostra crescente capacità di coinvolgere i giocatori a lungo termine, combinata con i nostri punti di forza in termini di creatività e unicità dell'offerta» ha continuato Guillemot «siamo ancora più sicuri di raggiungere i nostri obiettivi per il 2017/18 e il 2018/19. Grazie a questi fattori, ci aspettiamo di continuare a essere motori chiave della creazione di valore nei prossimi anni».

[Arriva l'app mobile per Nintendo Switch](#)

Come già annunciato da tempo sul sito ufficiale **Nintendo**, arriva la companion app sugli store di **Apple** e **Google Play**, a due giorni dall'uscita ufficiale di ***Splatoon 2*** - che, per la cronaca, sta riscuotendo un enorme successo di critica su tutti i siti specializzati - e quindi in anticipo sulla tabella di marcia.

L'app permette di estendere le funzionalità online della nuova console, grazie a **chat vocali, statistiche** e connettività attraverso i **social network**.

Purtroppo al momento, anche se scaricabile, l'app non risulta ancora attiva. Siamo certi che in concomitanza con l'uscita di ***Splatoon 2***, prevista per il **21 luglio**, i server verranno attivati da Nintendo. Di seguito i link per il download:

[App Store](#) [Google Play](#)

[Cosa Nintendo ha imparato da Super Mario Run](#)

Il gioco per smartphone di **Nintendo Super Mario Run** è stato un grande successo in termini di download, oltre 150 milioni in tutto il mondo. Tuttavia, la società ha riconosciuto che il gioco non ha fruttato in termini economici tanto quanto aveva sperato. In un **briefing** tra investitori, recentemente, il presidente di Nintendo, **Tatsumi Kimishima**, ha riconosciuto che **Nintendo** è «ancora una nuova arrivata nel settore degli **smart device**» e ha aggiunto che la società sta ancora decidendo cosa potrebbe essere meglio nell'ambito dei modelli di pagamento.

Super Mario Run, ad esempio, sembra gratis inizialmente, ma in realtà è necessario pagare 10 dollari per sbloccare tutti i livelli. **Fire Emblem Heroes** e **Miitomo**, d'altro canto, sono gratuiti e sostenuti da microtransazioni.

«Anche se nessun singolo modello è chiaramente superiore, siamo stati in grado di imparare molto», ha detto **Kimishima** «vogliamo continuare a pensare a come i consumatori vorrebbero pagare i contenuti nelle nostre prossime applicazioni per smart device».

Tra i 150 milioni di download per **Super Mario Run**, meno del 10% dei giocatori ha pagato per acquistare tutti i livelli. **Kimishima** non ha confermato se questo fosse in linea o meno con le aspettative della società. Tuttavia ha fatto notare che, mentre il numero totale di download di **Fire Emblem Heroes** ammonta a “meno di un decimo” di **Super Mario Run**, il gioco ha effettivamente portato più entrate rispetto quest'ultimo.

«Il numero di download di **Fire Emblem Heroes** è inferiore a un decimo rispetto a **Super Mario Run**, ma la cifra totale che i consumatori hanno speso in questo titolo è superiore a **Super Mario Run**», ha spiegato.

Kimishima ha sottolineato che **Nintendo** sta studiando “un'ampia varietà” di utilizzi che i suoi giochi mobile possono creare verso gli utenti, inclusi quelli che spendono denaro sulle microtransazioni. Il prossimo grande gioco di smartphone di **Nintendo** si baserà su **Animal Crossing** e si può prevedere che i sistemi di monetizzazione del gioco riflettano ciò che l'azienda ha appreso dai suoi giochi passati.

«Stiamo pensando di rilasciare un'applicazione usando i personaggi di **Animal Crossing** », continua **Kimishima** «la composizione e la dimensione del pubblico di destinazione variano in base ai personaggi dell'**IP** e ai contenuti di gioco, per cui vogliamo prendere ciò che abbiamo appreso e considerare tutti questi elementi per fornire un'applicazione **smart device** che i consumatori avranno desiderio di giocare per un lungo periodo.»