

# [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.

---

## [Uncharted: L'Eredità Perduta](#)

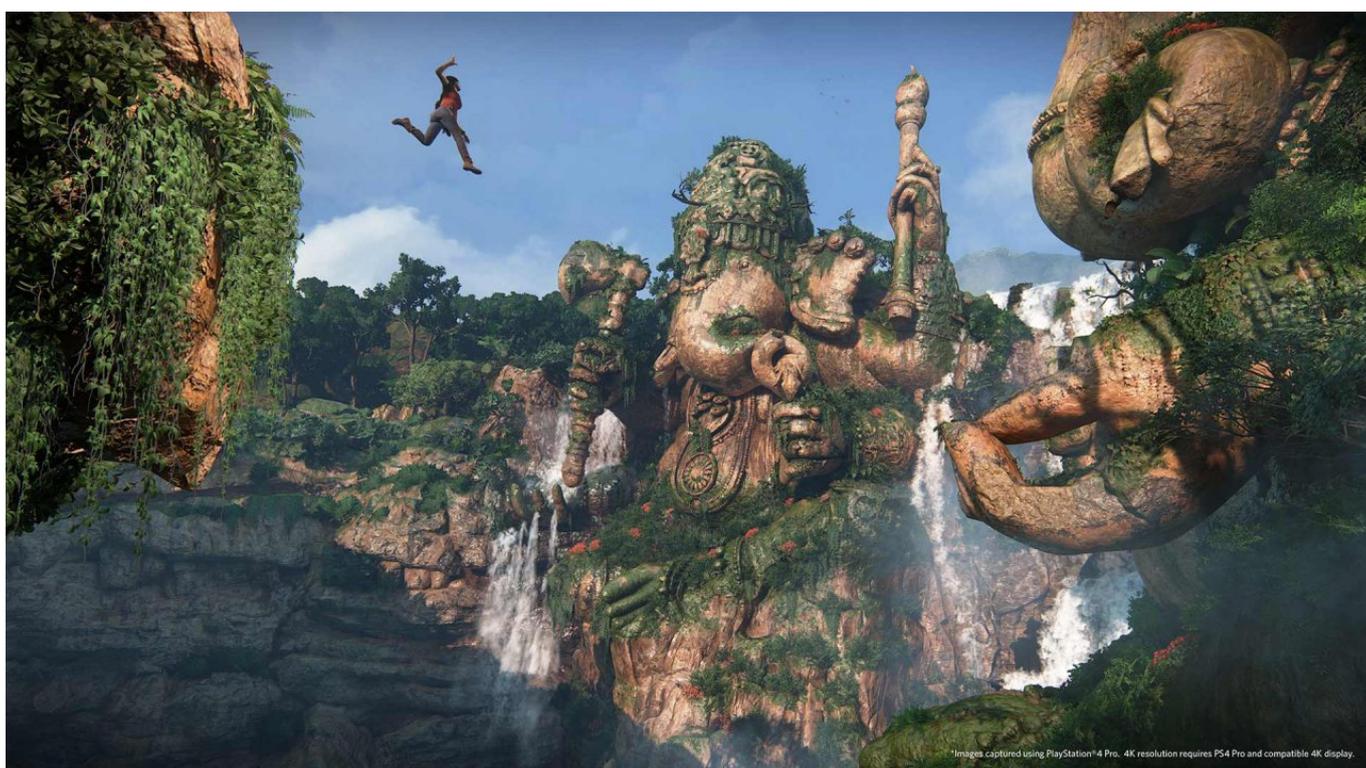
La saga di *Uncharted* compie 10 anni, e la ricorrenza non poteva essere festeggiata meglio di come lo è stata nell'ultima annata: un quarto capitolo dalla storia fluida, che registra i migliori numeri di vendita nella storia della nota serie **Naughty Dog**, e l'introduzione di alcune novità, non ultima la modalità **multiplayer**, fanno di questo 2017 un anno davvero da ricordare. Il suggello finale a una stagione così straordinaria è apposto da *L'Eredità Perduta*, titolo proposto al mercato come DLC di *Fine di un ladro* ma che, a conti fatti, presenta tutta la dignità e la completezza di un titolo a sé stante. In questo spin-off (il secondo, dopo *L'abisso d'oro*, pubblicato in esclusiva su PS Vita) Naughty Dog dà spazio alle "quote rosa" della saga: protagoniste sono infatti Nadine Ross, personaggio che ci si è trovati a fronteggiare nell'ultimo capitolo della serie, e Chloe Frazer, vecchia fiamma di Nathan Drake apparsa per la prima volta 8 anni fa in *Il Covo dei Ladri* e che qui ci troviamo a controllare per l'intera durata del gioco.



La storia ha inizio in una **Calcutta** agitata dalla guerra civile, dove le due protagoniste si incontrano per rubare un prezioso artefatto di cui è in possesso **Asav**, leader dei ribelli che animano la sommossa urbana. Ottenuto l'artefatto, lo scenario si sposterà sui **Ghati Occidentali**, dove si andrà alla ricerca della **Zanna di Ganesh**, preziosa reliquia nascosta nel cuore dell'antico **impero Hoysala**: ed è proprio qui che viene introdotto un primo elemento inedito in tutta la serie. Il giocatore si ritroverà quasi fin da subito infatti in un'ampia mappa con due tipologie di obiettivi che lo impegneranno per un intero capitolo: bisognerà infatti obbligatoriamente attivare **3 leve** piazzate in altrettanti punti sulla mappa per passare allo stadio successivo del gioco; in parallelo, si potrà portare a termine un altro obiettivo, facoltativo ma non meno importante, se non altro per la longevità che conferisce al titolo. Nell'area di gioco, nella quale ci si muoverà liberamente, sono sparse infatti 11 monete che permetteranno di accedere a un artefatto del tutto nuovo, il **Rubino della Regina**, braccialetto che segnalerà ogni volta la vicinanza di uno dei **collezionabili** a cui ci avvicineremo durante il nostro cammino: un oggetto molto utile ai cacciatori di trofei, che eviterà loro la perdita di tempo di battere ogni area di gioco alla ricerca di puntini luccicanti in ogni andito nascosto.



A parte questi piccoli elementi, le novità sono ben poche: il **gameplay** rimane fedele a quello a cui la saga ci ha abituati, con le aggiunte già viste nel quarto capitolo, dal rampino al chiodo da scalata sino al verricello installato sulla jeep. Il sistema di gioco Naughty Dog in questo senso è ampiamente rodato e, pur soffrendo di una certa ripetitività di titolo in titolo, risulta come sempre snello, dinamico e di facile approccio. Lo sviluppatore americano conferma la volontà di venir incontro a un pubblico più largo, offrendo un gameplay avvincente ma al contempo mai frustrante, adatto a chiunque voglia divertirsi senza incorrere in situazioni troppo ostiche e consentendo al contempo di godersi la storia come ci si trovasse davanti a un film di genere.



Proprio in termini di **screenplay** si trovano però forse le maggiori debolezze di questo DLC: la storia

ha certamente una sua solidità, attestandosi come sempre sul canone classico dell'**action-adventure di stampo cinematografico**, con **dialoghi** da film hollywoodiano alternati a spettacolari momenti di azione. Ma in *L'Eredità Perduta* Naughty Dog mostra un po' di svogliatezza creativa, proponendo varie situazioni già viste - non ultima una lunga sequenza in treno - e non offrendo scene da ricordare, chiudendo il cerchio della storia anche con un po' di retorica di troppo. Se la storia si mostra dunque un po' sottotono rispetto ai precedenti capitoli, nulla può eccepirsi invece sul piano tecnico: *The Lost Legacy* offre infatti paesaggi mozzafiato, in cui la natura rigogliosa dei Ghati Occidentali si affianca alle imponenti costruzioni Hoysala. Vi è una decisa prevalenza di spazi aperti di certo non facili da gestire, ma il motore grafico di Naughty Dog è ormai una garanzia, e le immagini scorrono lisce a 30 fps senza alcun calo, offrendo una risoluzione nativa di 1080p su PS4, che arriva ai 1440 su PS4 Pro per la gioia di tutti gli amanti della grafica.



*The Lost Legacy* è, a conti fatti, un titolo che non stupisce, ma rimane un tassello da non perdere per tutti gli appassionati della saga, offrendo **8 ore di divertimento e alta qualità visiva**, e conservando il merito di non far rimpiangere l'assenza dell'iconico Nathan Drake, su un cui ritorno i fan sembrano non aver mai lasciato ogni speranza.

---

## [The Witcher 3: Wild Hunt: la patch Xbox One X aggiungerà anche HDR](#)

Sembra che *The Witcher 3: Wild Hunt* possa supportare l'HDR, secondo l'elenco ufficiale dei giochi Xbox One X. In precedenza, lo sviluppatore **CD Projekt Red** ha dichiarato che non avrebbe aggiornato il gioco per PS4 Pro o Xbox One X, fino a quando il logo del gioco non fosse comparso sul palco dell'E3 di Microsoft, dove è stato rivelato che *Wild Hunt* sta di fatto subendo dei cambiamenti. Nell'elenco dei giochi di Xbox One X ufficiali, dove la compagnia elenca tutti i giochi che presentano

miglioramenti su Xbox One X, *The Witcher 3* è sempre stato elencato come un gioco 4K, ma non HDR. Le cose sembrano essere cambiate, tuttavia, poiché il logo **HDR** è ora visibile accanto a quello 4K. Il cambiamento è stato notato da [WCCFTech](#), che ha anche sottolineato che la versione è stata aggiornata con “coming soon” anziché “in sviluppo”, significato generico che indica che la patch è prossima al rilascio. La community leader di CD Projekt Red, Marcin Momot, ha confermato che l’HDR arriverà, ma non ha dato una data di rilascio.

---

## [Catherine Full Body annunciato per PlayStation 4 e PSVita](#)

**Atlus** ha annunciato ufficialmente *Catherine Full Body*, sviluppato da **Studio Zero**, il team sarà diretto da **Katsura Hashino**, direttore di *Persona 5*.

*Catherine Full Body* sarà svelato in modo più approfondito sul prossimo numero di **Famitsu** disponibile nelle edicole in **Giappone** dal **21 dicembre**. La rivista comprenderà una ricca Cover Story e interviste agli sviluppatori. Non è chiaro se il gioco sia un **sequel** di Catherine, uno **spin-off**, un **prequel** o una **Remastered Edition** dell’originale con contenuti aggiuntivi. Il 22 dicembre, **Atlus** sarà in streaming su **Niconico** per svelare i dettagli sul progetto. *Catherine Full Body* è ancora in fase di sviluppo per **PlayStation 4** e **PlayStation Vita**.

---

## [Nuove immagini per SoulCalibur VI; confermati nuovi personaggi](#)

**Bandai Namco** ha appena pubblicato alcune immagini del nuovo gioco di combattimenti: *SoulCalibur VI*.

Le nuove immagini mostrano due dei più noti combattenti appartenenti alla saga, ovvero: **Sophitia** e **Mitsurugi**, i quali si affiancheranno sia ad altri guerrieri già apparsi nei giochi precedenti che a dei nuovi arrivati, venendo a formare un “roster completo” secondo la casa giapponese.

Il gioco includerà anche una modalità storia che continuerà a narrare l’epica lotta tra la **SoulCalibur** e la **SoulEdge**. Ci saranno anche alcune novità, come la “**Reversal Edge**” che ci permetterà di parare e contrattaccare, la “**Critical Edge**” che sarà una devastante mossa unica per ogni personaggio, la “**Soul Charge**” che spingerà via l’avversario garantendo un potenziamento momentaneo, e il “**Lethal Hit**” che distruggerà parti di armatura equipaggiata dal nemico.

Il gioco uscirà nel 2018 su PS4, Xbox One e Pc, in basso la galleria con le nuove immagini.

---

## [Nuovo gameplay di Monster Hunter Worlds](#)

Durante uno spettacolo al **Jumb Festa** al Makuhari Messe di Chiba, vicino Tokyo, **Capcom** ha pensato di stupire i propri fan con un gameplay live di *Monster Hunter Worlds*.

Il gameplay ha mostrato un emozionante combattimento tra un valoroso cacciatore e uno dei mostri più temibili della Wildspire Waste, ovvero il possente dragone **Nergigante**.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGSXlEc2thLVNhVG8lMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBnZXN0dXJlJTNEJTlIyZWVkaWEIMjIlMjBhbGxvdyUzRCUyMmVuY3J5cHRlZC1tZWRpYSUyMiUyMGFsbG93ZnVsbnHNjcmVlbiUzRSUzQyUyRmlmcmFtZSUzRQ==

*Monster Hunter World* verrà rilasciato in tutto il globo il prossimo 26 Gennaio per PS4 e Xbox One. Quest'ultimo arriverà su Pc più avanti.

---

## [Top 7: I migliori videogame a tema Star Wars](#)

**Episodio VIII** è appena uscito ma ricordiamo che la saga di **Star Wars** non è solo cinema: decine e decine di videogame dedicati a questo franchise si sono fatti strada, e alcuni di loro sono veri e propri capolavori da affiancare ai capitoli cinematografici. Vediamo quindi assieme quali sono i migliori:

### **#7 LEGO Star Wars: La Saga Completa - Traveller's Tale (2007)**

Iniziamo questa top con un titolo sorprendente. Forse l'utilizzo dei **LEGO** come protagonisti può far storcere il naso ai puristi, pensando che titoli come questo siano solo dedicati a un pubblico infantile. Niente di più sbagliato, in quanto, lo stile leggero che riesce a ripercorrere i sei capitoli della saga, riesce a intrattenere come pochi e con un gameplay che riesce a trarre il meglio da ogni personaggio utilizzabile. Insomma, non giudicate il libro dalla copertina.



## #6 Star Wars: Battlefront II - DICE (2017)

Questo titolo ultimamente è nell'occhio del ciclone per via di un multiplayer segnato profondamente dalle **microtransazioni**, e ne prendiamo atto. Ma queste polemiche hanno spostato il focus dall'ottima direzione intrapresa dal sequel di EA, con una storia che crea un ottimo connubio tra mondo videoludico e cinematografico. Lo spettacolare comparto tecnico riesce a restituire poi battaglie come non se ne sono mai viste.



## #5 Star Wars: Il Potere della Forza - LucasArts (2008)

Utilizzare i poteri della **Forza**, per spazzare via decine di **Stormtrooper** oppure, far precipitare uno **Star Destroyer** da chilometri di distanza, non è una cosa che capita tutti i giorni. L'apprendista segreto di **Darth Vader**, **StarKiller** (nome che è tutto un programma), sarà perno centrale di vicende non banali, incastonandosi tra **Episodio III** ed **Episodio IV**. Pur non essendo un gioco perfetto è comunque qualcosa di nuovo ed elettrizzante che un buon fan di *Star Wars* apprezzerà sicuramente.



#### **#4 Star Wars: TIE Fighter - Totally Games (1994)**

Uno dei migliori titoli dedicati a questa saga è un simulatore di volo, anzi, **IL** simulatore di volo: **TIE Fighter**, seguito di **Star Wars: X-Wing**, realizza i nostri sogni, facendoci entrare in campo nelle guerre spaziali più spettacolari. Quasi tutti gli elementi della nostra astronave sono configurabili, dalla potenza del motore agli scudi, scalando, con le nostre vittorie, le gerarchie militari, diventando il pilota numero uno dell'Impero.



### #3 Star Wars: The Old Republic - Bioware (2011)

Il MMO della casa che ha dato i natali a *Mass Effect* e *Dragon Age*, ci porta in una galassia più antica, quando ancora le vicende cinematografiche appaiono come un lontano futuro. Tutto è incentrato sulla libertà d'approccio alla narrazione, che si presenta profonda e che ben si amalgama al contesto.



## #2 Star Wars: Dark Forces - LucasArts (1995)

Un vero e proprio punto di riferimento per gli FPS dedicati a *Guerre Stellari* è *Dark Force* che, ispirandosi al *DOOM* di **id Software**, riesce addirittura a migliorarne alcuni aspetti, diventando uno dei migliori sparattutto dell'epoca. L'introduzione di una nuova storia e personaggi inediti hanno dato il via al cosiddetto Universo Espanso che tanto familiare ci appare in questi ultimi anni.



## #1 Star Wars: Knights of the Old Republic - Bioware (2003)

Al primo posto non poteva che trovarsi un vero capolavoro di **Bioware**, capace di porsi come vero e proprio prequel di *Episodio IV*. Come da tradizione della software house esploreremo una galassia viva, tanti retroscena e le motivazioni che hanno portato agli eventi di nostra conoscenza. Anche i personaggi con cui vivremo questa avventura saranno speciali, ricchi di carisma e con un ampio background narrativo. *Star Wars: Knights of the Old Republic* è un titolo da non farsi scappare da chi ama le storie di una galassia lontana lontana.



## 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 ferocezza 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**.

---

## [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.

