

[Rilasciato un video celebrativo per il decimo anniversario della saga: The Witcher](#)

CD Projekt Red ha rilasciato un video per ringraziare i fan della famosissima saga: *The Witcher*, iniziata nel 2007 con il gioco omonimo, per poi proseguire con *The Witcher 2: Assassins of Kings* del 2011 e *The Witcher 3: Wild Hunt* del 2015 (per il quale sono uscite 2 espansioni: *Hearts of Stone* e *Blood and Wine*).

A quanto pare la serie è in pausa e non si sa se uscirà un quarto episodio, ma si sa che non ci sarà Geralt come protagonista, come ha dichiarato **Jakub Szamałek** in un'[intervista su IGN](#); il team polacco attualmente è al lavoro sull'ambizioso progetto: *Cyberpunk 2077* e sul gioco di carte ispirato alla saga dello strigo: *Gwent: The Witcher Card Game*.

In basso il video celebrativo.

[Trovato un uomo misterioso in Resident Evil 4](#)

A distanza di 12 anni dall'uscita, *Resident Evil 4* nasconde ancora degli easter egg: qualche giorno fa, lo youtuber **Slippy Slides**, intento nell'esplorazione completa del gioco, ha notato una strana ombra nascosta tra le nebbie dello scenario e, utilizzando un accessorio speciale del mirino del fucile da cecchino, è riuscito a scovare la figura di un uomo con giubbotto e sciarpa.

Gli utenti si domandano se sia uno degli sviluppatori o qualcun altro messo lì per scherzo, e c'è chi ha sottoposto la questione alla stessa **Capcom**.

In attesa di saperne di più, potete vedere di seguito il video:

[Da oggi disponibile l'open beta di Gundam Versus](#)

Disponibile da oggi, 2 settembre 2017, l'open beta di *Gundam Versus* su **PlayStation 4**, scaricabile tramite il PlayStation Store. Il download richiederà circa **14 GB di spazio** sul disco rigido e avrà a disposizione le seguenti modalità:

- Match giocatori online
- Match casuali online in 1v1, 2v2 o 3v3
- Ultimate Battle mode, con 15 missioni online giocabili, 30 offline
- Modalità di battaglia di prova, con una sola rotta di missione disponibile

- Offline battaglia gratuita

La beta sarà disponibile fino al **4 settembre**, mentre il gioco completo arriverà su PlayStation 4 in Occidente il **29 settembre 2017**.

Data d'uscita per In The Name of the Tsar, DLC di Battlefield 1

Electronic Arts ha ufficializzato la data di uscita per la loro prossima espansione di *Battlefield 1*, *In The Name of the Tsar*: il DLC sarà disponibile dal **19 settembre** su PC, PlayStation 4 e Xbox One. I proprietari di *Battlefield 1 Premium Pass* potranno però averlo le mani sull'espansione già da martedì **5 settembre**.

In The Name of the Tsar aggiunge **sei nuove mappe**, nuove armi, veicoli nuovi, la nuova modalità "**Supply Drop**" e le nuove fazioni degli Ussari e l'esercito russo. Il DLC aggiungerà anche il supporto HDR su console e PC.

Annunciati i titoli PS PLUS di settembre 2017

Dopo l'annuncio del rincaro del PS Plus, molti utenti si sono domandati se questo fosse dovuto all'aumento di qualità dei titoli che Sony offre per chi fosse abbonato al suo servizio.

Abbiamo visto passare giochi dal calibro di *Life Is Strange*, *Until Dawn* e *Just Cause 3*, adesso è il momento per *InFamous Second Son* e *Child of Light*.

Ecco la lista completa di tutti e 8 i giochi presenti nel PS Plus durante il mese di settembre:

- **inFamous: Second Son** (PS4)
- **Child of Light** (PS4)
- **RIGS: Mechanised Combat League** (PSVR)
- **Dimmi Chi Sei!** (PS4)
- **Truck Racer** (PS3)
- **Handball 2016** (PS3)
- **We Are Doomed** (PS Vita & PS4)
- **Hatoful Boyfriend** (PS Vita & PS4)

I giochi per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **5 settembre**.

Il trailer di The Inpatient svela la data di uscita

Durante l'E3, **Supermassive Games** non ha rivelato un solo gioco per **Playstation VR**, ma due. È stato rilasciato infatti un nuovo trailer per ***The Inpatient***, prequel di *Until Dawn*, nel quale non vengono solo forniti alcuni dettagli della storia ma si rivela anche che il giocatore tornerà al Blackwood Sanatorium il **22 Novembre**.

Qui sotto potrete trovare il trailer:

Battlefield 1

La Prima Guerra Mondiale vissuta in ***Battlefield 1***, gioco prodotto dalla Dice, ha fatto sognare molti appassionati con il suo ritorno al passato, al periodo finale della Grande Guerra. In un mercato ormai saturo di giochi che puntano al futuro, alla tecnologia e ai robot, *Battlefield 1* si distingue proprio per questo passo indietro, con un'atmosfera tragica, raccontando la storia di un conflitto duro e spietato che ha segnato la storia e il mondo, oltre che gli uomini.

Storia

Nello sviluppo di questo titolo, la DICE si è superata creando ben **sei** storie, raccontate al meglio tramite i protagonisti e meravigliosi scenari unici e profondamente diversi, che spaziano dai cieli inglesi ai deserti arabi, offrendo protagonisti con caratteri diversi, destini diversi, accomunati tutti da una sola cosa: la **guerra**, e la sua ineluttabilità. Tutti i protagonisti hanno, infatti, lo stesso scopo: sopravvivere, combattere e proteggere, chi per scelta, chi per obbligo. I titoli di queste storie sono memorabili e richiamano alla fantasia nomi di **romanzi** o opere note: ***Tempeste d'acciaio, Sangue e Fango, Amici nelle alte Sfere, Avanti Savoia!, Il portaordini, Nulla è Scritto***.

Le storie si riescono a godere fluidamente, l'oggetto di ogni storia emerge nitido come il messaggio che le accompagna, e che finisce per appassionare il giocatore, che in qualche modo si fa lettore.

Se i contenuti sono ben congegnati, la **grafica** riveste una parte **fondamentale** e viene sfruttata in ogni istante del gioco, curata nei minimi particolari, inattaccabile. In molti videogame la storia viene usata come tutorial e *Battlefield 1* non sottovaluta quest'aspetto, dedicando addirittura interi capitoli per **addestrare** i giocatori nell'utilizzo di veicoli e nelle strategie di battaglia. L'insieme è unito da un ottimo **doppiaggio italiano** che contribuisce nella resa autoriale delle interpretazioni dei personaggi e riesce a catturare per la sua intensità dall'inizio alla fine.

Multiplayer

Da denotare rilevanti novità anche nel **multiplayer**: oltre alle classiche modalità di combattimento *Conquista*, *Corsa*, *Deathmatch a squadre* e *Dominio*, vi sono due modalità rivoluzionarie: **Piccioni di Guerra** e **Operazioni**.

Nella prima saremo alla ricerca di piccioni viaggiatori per poter inviare segnali e messaggi sulla mappa. **Durante la prima Guerra Mondiale**, infatti, questi erano il principale mezzo di trasmissione dei messaggi sui campi di battaglia. Una volta trovato il volatile sulla mappa, dovremo recuperarlo e trovare il tempo per scrivere le coordinate. Il piccione si librerà in volo verso i nostri alleati, ma potrà ancora essere abbattuto dai nemici. Finita questa mansione verrà assegnato il punto alla squadra; il primo che arriverà a tre punti avrà vinta la partita. La cosa interessante di questa modalità è che in ogni momento è possibile **ribaltarne l'esito**, cosicché anche sullo 0-2 non risulta mai saggio rilassarsi.

Per quanto riguarda **Operazioni**, si tratta della modalità più autentica e più azzeccata di questo titolo: normalmente in qualsiasi FPS si può trovare un 4vs4 o un 5vs5; nella modalità **Operazioni** si ha la bellezza di **64 giocatori**, per una sessione di gioco che supera la **mezz'ora** se si è **rapidi**, e oltre i **45 minuti** per una più impegnativa. Tutto questo porta il giocatore a immedesimarsi ancor più nel mondo straziante della guerra di trincea, in un mix di difesa e attacco.

Ovviamente non poteva mancare l'aspetto delle **classi**, con quelle specifiche per i veicoli, quali pilota o carrista, a quelle normali, come assalto, medico, supporto e scout. Ogni classe sarà personalizzabile, creando fino a tre preset predefiniti, le armi si sbloccano nel modo classico, aumentando di livello, personalizzandole come più si vuole. DICE riesce benissimo a far fronte alla concorrenza in un genere ormai estremamente competitivo, studiando un multiplayer spettacolare e coinvolgente.

In conclusione

Battlefield 1 è un gioco riuscito al **100%**,: la DICE ha dato il massimo, rischiando molto con un'idea - quella di ambientare tutto in un passato ormai lontano un secolo - che poteva tradursi in un terribile flop ma che al contrario ha riscosso un enorme e meritato successo.

Con meccaniche e modalità di gioco impeccabili, puntando più al multiplayer che alla storia - la quale risulta in ogni caso ben congegnata, come si accennava - cogliendo in pieno lo spirito della guerra da **trincea** e portandolo a livelli mai visti finora in un videogioco, la DICE centra il bersaglio con questo *Battlefield 1*. Se ve lo siete persi vi consiglio di provarlo, su PC, se possibile, per godervi al meglio la grafica e le dinamiche di gioco. O forse il mondo stesso, se è vero che, come si recita nel titolo stesso, «**La guerra è il mondo, il mondo è la guerra**».

Top 7: le peggiori boss fight dei videogames

Le **boss fight** dovrebbero essere il punto più alto in un videogioco, la summa di tutto il lavoro svolto e l'apoteosi del gameplay. Eppure a volte qualcosa non va per il verso giusto, e i supernemici diventano dei corpi estranei rovinando soprattutto il finale. Ed ecco a voi le peggiori boss fight del mondo videoludico.

#7 Joker - Batman: Arkham Asylum



Joker, antagonista principale di **Batman** in *Arkham Asylum*, riesce a essere se stesso per tutto il gioco fino quando, decide di diventare un Hulk vestito da pagliaccio. Le doti di Joker sono per lo più i sotterfugi e un'innata scaltrezza, eppure **Rocksteady**, che ha lavorato in maniera quasi perfetta sul gioco, decide di mandare tutto a rotoli regalando un personaggio completamente snaturato. Oltre a questo, nemmeno il combattimento in sé riesce a mitigare le cose, essendo praticamente un'arena nella quale far fuori orde di nemici come si è fatto per tutto il gioco, mentre lo scontro con Joker, che dovrebbe essere il fulcro, dura tutto sommato una manciata di secondi che non lasciano il segno.

#6 Rodrigo Borgia - Assassin's Creed II



Non capita tutti i giorni di prendere a pugni il Papa: ciò che spinge le azioni di **Ezio Auditore** in *Assassin's Creed II* è cercare vendetta nei confronti di **Rodrigo Borgia**. Quando finalmente si arriva al dunque, quindi l'inizio della Boss Fight, cominciano a spuntare anche buone premesse, visto che bisogna utilizzare tutto ciò che si è imparato nel corso del gioco, con addirittura **due frutti dell'Eden** in campo.

Purtroppo finisce tutto con una scazzottata da bar, con uno scontro che risulta abbastanza ridicolo, visto che alla fine, si tratta di picchiare un povero vecchio.

#5 Razziatore umanoide - Mass Effect 2



Se la **missione suicida** è tra le parti finali di un videogioco migliori della storia, non altrettanto si può dire del vero boss finale. Il **Razziatore umanoide** è una rivelazione agghiacciante, ma il combattimento in sé risulta abbastanza deludente, troppo facile e sicuramente dimenticabile. Sparare ai condotti e riparati è in sostanza il riassunto della battaglia, contornato da qualche **Collettore** tanto per non rendere le cose troppo facili... Inoltre sembra incredibile, visto la potenza dei Razziatori, che basti sparare a qualche condotto d'alimentazione per chiuderla qui. Insomma, probabilmente è il punto più basso della saga di **Mass Effect**.

#4 Lady Comstock - Bioshock Infinite



Sorpresi? **Bioshock Infinite** è quasi un capolavoro e, per chi conosce il suo contesto, trovarsi improvvisamente a sparare contro zombie e un fantasma non è di certo una gran cosa. Per quanto poi risulti relativamente spiegato tutto ciò, non si può fare a meno di notare come il tutto risulti fuori luogo e soprattutto estenuante, diventando un mero espediente per riuscire a carpire i segreti di **Zackary Comstock** e procedere così nella narrazione.

Sta di fatto che la boss fight risulta per lo meno impegnativa e questo mitiga un po' la cosa ma il senso di inadeguatezza è lampante e porta il tutto quasi al disagio visivo.

#3 Lord Lucien - Fable II



Come dicevamo, il boss finale è quello che si attende di più, la ciliegina sulla torta, eppure in **Fable 2**, trovandosi di fronte a un nemico di una certa potenza, basta un colpo per farla finita. Nessuna sfida e nessun senso di gratificazione: tutto si risolve senza lasciare traccia, talmente scialbo che il gioco avrebbe potuto concludersi senza la boss fight. Eppure, come vedremo, c'è di peggio.

#2 Star Destroyer - Star Wars: il potere della Forza



Sarebbe difficile pensare di far combattere uno Jedi contro un'incrociatore imperiale a chilometri di distanza: fare il mimo, portando una nave di quelle dimensioni a precipitare da quella distanza non fa sentire super potente ma abbastanza interdetto, in quanto lo scontro è paragonabile a quando **Micheal**, in **GTA V**, deve fare yoga, schivando una manciata di laser e distruggendo un po' di caccia. Nemmeno la visuale aiuta in quanto ciò che dovrebbe risultare epico diventa soltanto una parodia creata dall'**Asylum**.

#1 Brumak contaminato - Gears of War II



Premi un tasto e vinci. Il secondo capitolo di una delle saghe migliori negli ultimi anni è famoso per i miglioramenti apportati e per la non boss fight finale. I colpi del **Martello dell'alba** in **Gears of War II** lasciano soltanto l'amaro in bocca visto la mancanza di sfida e l'impossibilità di morire. È una boss fight che non ha senso di esistere visto che poteva essere tranquillamente sostituita da una cutscene: sarebbe stato più dignitoso.

[Annunciato Hokuto Ga Gotoku, il gioco di Ken il Guerriero](#)

Tokyo ha ospitato un evento tenuto da Sega al teatro Akahabara UDX, che ha regalato una grande sorpresa per gli appassionati di **Ken il Guerriero**, annunciando **Hokuto Ga Gotoku**, il gioco ispirato all'universo di *Hokuto No Ken*, famoso manga degli anni '80.

È stato detto che il gioco avrà un **sistema di combattimento** simile a quello di *Yakuza*, ma non sarà certamente una copia di quest'ultimo, lo stile e il combattimento si adatteranno completamente alla nuova IP; inoltre, saranno presenti anche alcuni **minigiochi** che faranno riferimento al mondo di *Yakuza*.

Il gioco verrà pubblicato in Giappone nel 2018 in esclusiva PS4, ma altre informazioni saranno date durante il **Tokyo Game Show**.

Inoltre sono stati annunciati altri due titoli: *Yakuza 2 Kiwami* e *Yakuza Online*.

<https://www.youtube.com/watch?v=kBRkpUvWc2Y&feature=share>

Annunciato il remake di Secret of Mana

Un po' a sorpresa arriva il remake di un titolo che, agli inizi degli anni '90 ebbe un grande successo: ***Secret of Mana***.

Pubblicato infatti nel 1993, con il titolo originale ***Seiken Densetsu 2***, era uno dei titoli di punta del **SNES** di Nintendo e, dalle prime indiscrezioni, sembra che tale remake godrà di tutti i benefici portati dal XXI secolo come, ad esempio, un grande miglioramento grafico (sarà in 3D) e audio, compreso il **totale doppiaggio dei personaggi, nuova musiche e nuovi elementi di gameplay**.

Il titolo sarà disponibile - almeno per ora - su Playstation 4, Playstation Vita e PC.

L'annuncio è arrivato come un fulmine a ciel sereno e mancano ancora molti dettagli. Resteremo vigili per darvi ulteriori aggiornamenti.