

[The Sims 4: in arrivo l'espansione Cats & Dogs](#)

Cani e gatti invaderanno *The Sims 4* con la nuova espansione *The Sims 4 Cats & Dogs* presto disponibile su **PC**. Gli amici a quattro zampe porteranno una nuova boccata d'aria al titolo, e potranno essere personalizzati.

Grazie all'editor, infatti, i giocatori potranno creare il cane o gatto che desiderano, scegliendo diverse razze o creando incroci per ottenere risultati unici. La pelliccia sarà personalizzabile, con la possibilità di scegliere dove apporre macchie e tanto altro.

Inoltre *The Sims 4*, che è stato già confermato per **PlayStation 4** e **Xbox One**, sarà presto disponibile anche su dispositivi **Android** e **iOS**, ma al momento non si sa nulla riguardo la sua data di uscita. L'espansione *The Sims 4 Cats & Dogs* sarà disponibile a partire dal 10 novembre su **Windows** e **macOS**.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGT0ZYjNsZ1JwY0UIMjIlMjBmcmFtZWJvcmlRciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=

[Tekken Mobile: annunciato per dispositivi iOS e Android](#)

Bandai Namco ha annunciato un nuovo capitolo di *Tekken* per dispositivi **iOS** e **Android**. Sul sito ufficiale è possibile effettuare la pre-registrazione con la quale sarà possibile ottenere un maggior numero di ricompense all'interno del gioco. La nuova edizione mobile di *Tekken* includerà oltre 100 personaggi con tanti stili di combattimento unici. Tra i personaggi troviamo John Paul, Xiayou, Panda e Nina. Per ogni personaggio troviamo la possibilità di sbloccare più di 20 mosse speciali. La presenza di una storia, di una modalità online e di eventi giornalieri, settimanali e mensili, rendono il gioco molto interessante.

Di seguito trovate il trailer ufficiale del gioco.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGeU5tMWg3bWRFNWclMjIlMjBmcmFtZWJvcmlRciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=

Tales from the Borderlands è stato un fallimento commerciale per Telltale Games

Facendo un'attenta **analisi** di *Tales From the Borderlands*, il creative director **Nick Herman**, che adesso lavora in **Ubisoft**, ha dichiarato che il capitolo in questione è stato considerato un vero e proprio **disastro** da Telltale Games, poiché le **vendite** non sono andate affatto bene.



Sappiamo già che la Telltale ha **sviluppato** diversi titoli molto famosi tra cui la **saga** di *The Walking Dead*, *Minecraft Story Mode*, *Game Of Thrones*, che hanno avuto un buon riscontro di critica e pubblico, e prossimamente vedrà la luce il nuovo *Batman: The Enemy Within*. *Tales from the Borderlands* è ancora oggi osannato dalla critica come uno dei migliori titoli Telltale, ma non ha avuto un corrispettivo riscontro sul mercato, totalizzando **pochissime** vendite; questo è bastato a far valutare il gioco come un mezzo **fallimento** per la casa californiana, almeno secondo **Nick Herman**.

Ricordiamo inoltre che il gioco in questione per chi non lo sapesse è **disponibile** in versione **smartphone**, console mobile e fisse tra cui **PlayStation 4**, **Xbox One**, **PlayStation 3**, **Android**, **Xbox 360**, **iOS**, **Microsoft Windows** e **PlayStation Vita**.

Layton's Mystery Journey: Katrielle e il complotto dei milionari

Layton's Mystery Journey sbarca su **iOS** e su **Android**. Sarà disponibile in esclusiva fino a ottobre, quando arriverà anche su **Nintendo 3DS**. Questa volta il protagonista non sarà il professor Layton ma sua figlia **Katrielle**. Sviluppato da **LEVEL-5**, il gioco approda a Londra, dove avrà inizio la ricerca del padre scomparso, il mitico Professor Layton, che si tradurrà nella scoperta del misterioso complotto di alcuni milionari. Il giocatore dovrà muoversi trovando indizi, svelando misteri, scoprendo verità e risolvendo originali enigmi. Il titolo è già disponibile al costo di 17,99 €. Il pezzo può sembrare costoso per essere un gioco mobile, ma permetterà ogni giorno di scaricare un nuovo enigma e poter continuare a giocare anche dopo aver completato la storia principale.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGeFhWWEcwMFFnS28lMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=

[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](#)

[Brawl Stars: il nuovo gioco mobile di Supercell](#)

Dopo il successo di **Clash of Clans** e di **Clash Royale** viene pubblicato da Supercell un gioco mobile totalmente nuovo, **Brawl Stars**, uscito il 15 giugno soltanto nell'App Store canadese e non ancora disponibile sui dispositivi Android. Si tratta di un gioco multiplayer online nel quale i giocatori sono classificati per livello e per i loro trofei. Si raccolgono le carte personaggio come in *Clash Royale* e se ne seleziona una per usarla in partita. Le carte si dividono in:

- Comuni
- Rare
- Epiche
- Leggendarie.

Nel gioco troviamo quattro valute: **Monete**, **Gemme**, **Elisir** e **Chip**. Le monete sono utilizzate per acquistare le casse che contengono personaggi o elisir, e vengono ricevute vincendo battaglie e livellando i personaggi. Le gemme vengono utilizzate per acquistare le casse e possono essere ottenute solo tramite soldi reali. L'Elisir viene ottenuto aprendo le casse ed è utilizzato per migliorare i personaggi del gioco. Infine i Chip vengono ottenuti se un giocatore ottiene da una cassa due volte lo stesso personaggio e servono a comprarne di nuovi. Se siete utenti **iOS** e volete provare il gioco vi basta semplicemente creare un'account canadese, scaricare il gioco e poi ritornare con il vostro account normale. Se invece siete utenti **Android** dovete aspettare la data di rilascio ufficiale che non è ancora stata annunciata.



Beholder

Prendete *This War of Mine*, *Papers, Please*, *Fallout Shelter* mescolateli bene e ambientateli in un futuro distopico con un pizzico - ma anche un pugno, perché no - di *1984* di **Orwell**.

Uno Stato totalitario che controlla tutto e tutti, leggi oppressive, sorveglianza totale. Noi vestiamo i panni di **Carl Shteyn**, vigilante al soldo del regime, responsabile di un edificio che consta di diversi appartamenti. L'incarico è semplice: spiare gli inquilini. Si hanno a disposizione diversi strumenti, dalle telecamere di sorveglianza ai mezzi più classici come la possibilità di introdursi in ogni appartamento e rovistare, a patto che l'inquilino di turno non si trovi in casa, o ancora la semplice conversazione per raccogliere indizi sulle abitudini dei nostri amati vicini di casa e le prove della loro colpevolezza. Sì, perché anche Carl e la sua famiglia vivono in quello stesso palazzo e, mentre nel gioco siamo impegnati a raccogliere informazioni e redigere rapporti per denunciare le attività sospette o antigovernative degli inquilini ai nostri superiori, allo stesso tempo potremo assistere alle tragicomiche vicende dei nostri familiari.

Il fulcro del gioco è dunque la storia, nella quale potremo interpretare di volta in volta diversi ruoli, decidendo di sottostare allo Stato e comportarci da buoni *vigilantes* o sovvertire *lo stato* delle cose cominciando ad approfittare della nostra posizione di autorità, scegliendo di fare doppio o triplo gioco a seconda delle possibilità che ci si presentano.

Il **sistema di gioco** è quello tipico delle **avventure grafiche punta e clicca**, anche se vi troviamo innestati diversi elementi sottratti agli **strategici** e ai **gestionali**. Il gioco, basandosi come già detto sulla storia, è zeppo di conversazioni tradotte a dire il vero abbastanza male e, anche se ciò non rappresenta tutto sommato un vero e proprio handicap, questo aspetto limita non poco l'esperienza poiché gran parte della bellezza del titolo risiede appunto **nell'immedesimazione del giocatore**, che si troverà a dover operare delle scelte che influiranno sul destino dei personaggi non giocanti, ai quali ci affezioneremo in un modo o nell'altro. Anche le vite dei membri della famiglia del protagonista se non quella del protagonista stesso potranno essere messe a repentaglio per mano nostra o di altri personaggi.

Gli obiettivi di gioco saranno molteplici e per portarli a termine a volte sarà necessario soltanto raccogliere del denaro, altre volte invece avremo un tempo a disposizione limitato. Ciascuna delle nostre scelte porterà a un diverso susseguirsi degli eventi e necessariamente a un **diverso finale**. Non è tutto oro ciò che luccica, però, e, anche se gli obiettivi sono differenti, non si può fare a meno di notare che il *modus operandi* risulta da subito abbastanza ripetitivo. Tutto ciò va unito a un persistente senso di ansia addosso dato dallo scorrere incessante del tempo e dalle numerose attività da svolgere; elementi, questi, da non sottovalutare per il giocatore che cerca soltanto una narrazione più rilassata.

Il titolo è uscito su **PC** poco prima dell'inizio dell'anno e su **Steam** è già disponibile il primo **DLC *Sonno Beato*** che vede come protagonista **Hector**, personaggio di cui facciamo la - breve - conoscenza all'inizio della storia principale. Noi abbiamo giocato **Beholder** su un **Ipad Air 2** approfittando della più recente conversione su mobile e rimanendo abbastanza soddisfatti delle prestazioni.

[Terra World: il franchise sbarcherà in Italia?](#)

Poco più di una settimana fa **Mistwalker Corporation**, lo studio del padre di **Final Fantasy Hironobu Sakaguchi**, annunciava il sequel del popolare JRPG per mobile **Terra Battle**, mostrando il primo gameplay durante un livestream su **Nico Nico**. I circa 24 minuti di giocato davano un buon assaggio di quelle che sono le nuove caratteristiche di **Terra Battle 2**: principalmente una world map che dà la possibilità al giocatore di esplorare e configurare la propria formazione prima di ogni battaglia.

Insieme a Sakaguchi erano presenti il leggendario compositore **Nobuo Uematsu**, il quale si sta prendendo cura della colonna sonora, e **Kimihiko Fujisaka** (*Drakengard* e *The Last Story*) che si occupa del **character design**. Sarebbero coinvolti inoltre **Silicon Studio** (della serie *Bravely*) e, si vocifera, il famigerato **Yoko Taro**, che dovrebbe curare alcuni aspetti della storia.

La storia di quello che è ormai divenuto un franchise, **Terra World**, in Italia è pressoché sconosciuta: il primo *Terra Battle* fece la sua comparsa nell'ormai lontano **2014** sui dispositivi mobile di tutto il mondo; o quasi, visto che all'appello mancava appunto il nostro caro Belpaese. Purtroppo, nei tre anni successivi - passando per molteplici update e annunci ufficiali, accompagnati da petizioni e richieste fatte dai fan, più o meno direttamente, agli sviluppatori giapponesi - non siamo riusciti a meritarcì una versione dedicata sugli store principali (**Google Play** e **App Store**) e non stiamo parlando della mera localizzazione del titolo, quanto della vera e propria **presenza**, negata sui marketplace nostrani.

Inspiegabilmente infatti **l'Italia si ritrova emarginata** e, mentre Sakaguchi dichiara di voler continuare il supporto al primo capitolo, ne annuncia appunto il secondo accompagnato da **Terra**

Wars e una non meglio specificata versione console del primo episodio.

Fresco di giornata è invece questo nuovo scorcio di gameplay: il filmato che riportiamo è abbastanza interessante dal momento che ci mostra una delle più importanti feature introdotte nel nuovo titolo, ovvero il passaggio dalla world map alla griglia di battaglia. Nel video qui sotto si vede come una volta ingaggiato il combattimento il sistema torna ad essere simile a quello del primo *Terra Battle*. Speriamo che l'Italia possa questa volta rientrare nelle grazie di Sakaguchi-san e, perché no, magari avere l'opportunità di giocare la versione italiana del primo episodio anche se a distanza di tutti questi anni.

Old Man's Journey

I viennesi di **Broken Rules** le ossa se le son fatte, e non soltanto a suon di giochi mobile. Lo studio indipendente ha infatti alle spalle qualche titolo apparso su Steam - come il premiato **Secrets of Rætikon** - e addirittura un gioco per Wii U, il buon **Chasing Aurora**, uscito sull'eShop Nintendo nel lontano 2012.

Cosa accomuna **Old Man's Journey** ai succitati progetti?

Una direzione artistica sicuramente stupefacente che in questo caso si traduce nella cura di ciascun dettaglio grafico e nella pulizia dei disegni, interamente realizzati a mano.

Una colonna sonora originale, composta questa volta da un ispirato **SCNTFC**, già autore di numerose *OST* per altrettanti titoli *indie* (fra gli altri Oxenfree, Galak-Z e Mr. Robot Exfiltrati0n).

E infine, purtroppo, anche alcune lacune soprattutto per ciò che riguarda la varietà dell'offerta.



Ma andiamo con ordine: il gioco è un'avventura grafica a scorrimento laterale, disponibile su iOS, Android e PC e narra la storia di un vecchio barbuto che riceve una lettera e parte improvvisamente verso una destinazione a noi sconosciuta. Durante il viaggio saremo chiamati a interagire con l'ambiente circostante, spostando letteralmente pezzi del paesaggio disposti in *parallasse* per far sì che il nostro protagonista possa raggiungere di volta in volta la scena successiva. A questo semplice ma originale meccanismo si affiancano pochi altri puzzle ambientali che non rappresentano mai una seria sfida e, a dirla tutta, risultano spesso ripetitivi. Di tanto in tanto, una scena d'intermezzo svelerà alcuni dettagli del passato del nostro vecchio protagonista finché arriveremo alla tanto misteriosa meta del nostro viaggio.



La storia vuole essere commovente e, in parte, ci riesce ma purtroppo non grazie a una sceneggiatura sopraffina, quanto piuttosto a una realizzazione tecnica veramente straordinaria, che trova la sua massima espressione su un **iPad** dove disegni e curatissime animazioni si susseguono fra le nostre mani, in attesa che le nostre dita interagiscano anche coi piccoli dettagli disseminati su ogni scena - che sembra di volta in volta un dipinto a sé - e grazie anche al costante accompagnamento musicale che riesce a essere evocativo e mai noioso.



Purtroppo il titolo soffre di alcuni cali di framerate - e il dispositivo Apple sul quale l'abbiamo giocato è piuttosto recente - anche se i momenti nei quali l'azione è concitata rappresentano davvero delle eccezioni all'interno di un gioco dall'atmosfera altrimenti calma e sognante. A questi aspetti non meramente positivi, si aggiunge il peso di una scarsa longevità - due ore di gioco - durante le quali purtroppo non abbiamo riscontrato una varietà di **gameplay** tale da ritenerci soddisfatti.

Il titolo è disponibile a 5,49 € nella versione mobile e a 7,99 € su Steam.

[Fire Emblem Heroes](#)

Nintendo alla ribalta, questa volta sul mercato mobile, con uno dei suoi titoli di punta, **Fire Emblem Heroes**, nuovo episodio della nota saga sviluppato dal team di **Intelligent Systems**. Tentativo sicuramente più riuscito - in termini di mercato - rispetto al precedente **Super Mario Run**, che ha fatto guadagnare alla compagnia di Kyoto molto meno di quanto previsto, complice il prezzo di 10 euro per avere accesso al gioco completo, cifra non ritenuta congrua da molti utenti,

considerando che solo il 5% di chi lo ha scaricato ha deciso di pagarla. Di fatto, studi su questo tipo di mercato hanno dimostrato che gli utenti finali apprezzano di più il “**free to play**” ed eventualmente acquistare “in game”, piuttosto che pagare per avere subito il gioco completo, o a conclusione di livello come nel caso di *Super Mario*. **Fire Emblem Heroes** va valutato come *standalone*, non avendo nulla a che spartire con gli altri capitoli della saga congegnati per le console domestiche: è anche per questo che ci troviamo dinanzi ad una storia molto semplice e poco strutturata. Di contro però vengono rilasciati spesso aggiornamenti che includono nuovi eroi ed eventi a tema.





Camilla

Dobbiamo lanciarcì di nuovo nella mischia. Magari mangiando qualche carota avremo chance migliori?



Storyline

In **Fire Emblem Heroes** incontreremo personaggi già visti nei precedenti capitoli della saga, come **Marth**, **Alphonse**, **Daraen**, **Chrom** e tantissimi altri Eroi. La narrazione ci guiderà attraverso diversi campi di battaglia per scontrarci con gli eroi degli altri mondi chiamati a raccolta dalla principessa dell'impero Embliano, **Veronica**, che lotta per distruggere il regno di **Askr** e conquistare il mondo.

A questo punto spetta ai **Guardiani di Askr** il compito di sconfiggere e redimere gli eroi che si sono legati, con un contratto ingannevole, alla causa della principessa **Veronica**.

Salta

Veronica

Dunque... con quale fra i miei preziosi eroi mi baloccherò, ora?



Salta

???

Sono alla ricerca di qualcosa.
Purtroppo, presto dovrò ripartire.



Il potere dell'invocazione

Dalla nostra parte, i nostri personaggi avranno un potere che permetterà di invocare gli eroi in aiuto per sconfiggere gli eserciti che marciano per la conquista del mondo.

Grazie, infatti, alle battaglie che si affronteranno nel corso del gioco, si otterranno, in cambio, tra i vari oggetti e bonus, anche delle **sfere** che potranno essere utilizzate appunto per richiamare gli eroi.

Il sistema delle invocazioni è molto semplice: basterà entrare nel menù apposito e iniziare l'invocazione spendendo **5 sfere** per il primo eroe; se deciderete di richiamare 5 eroi in una sola sessione di invocazione, risparmierete ben 5 sfere.

Se evochi cinque eroi durante lo stesso rituale, risparmierai cinque sfere!



Scegli una pietra. Il suo colore indica il tipo di eroe evocato.

Conferma





Gameplay

Il gioco è ben sviluppato, il livello di difficoltà cresce in base alla nostra esperienza ed è molto scorrevole: difficilmente ci troveremo a fermarci nel corso della nostra avventura.

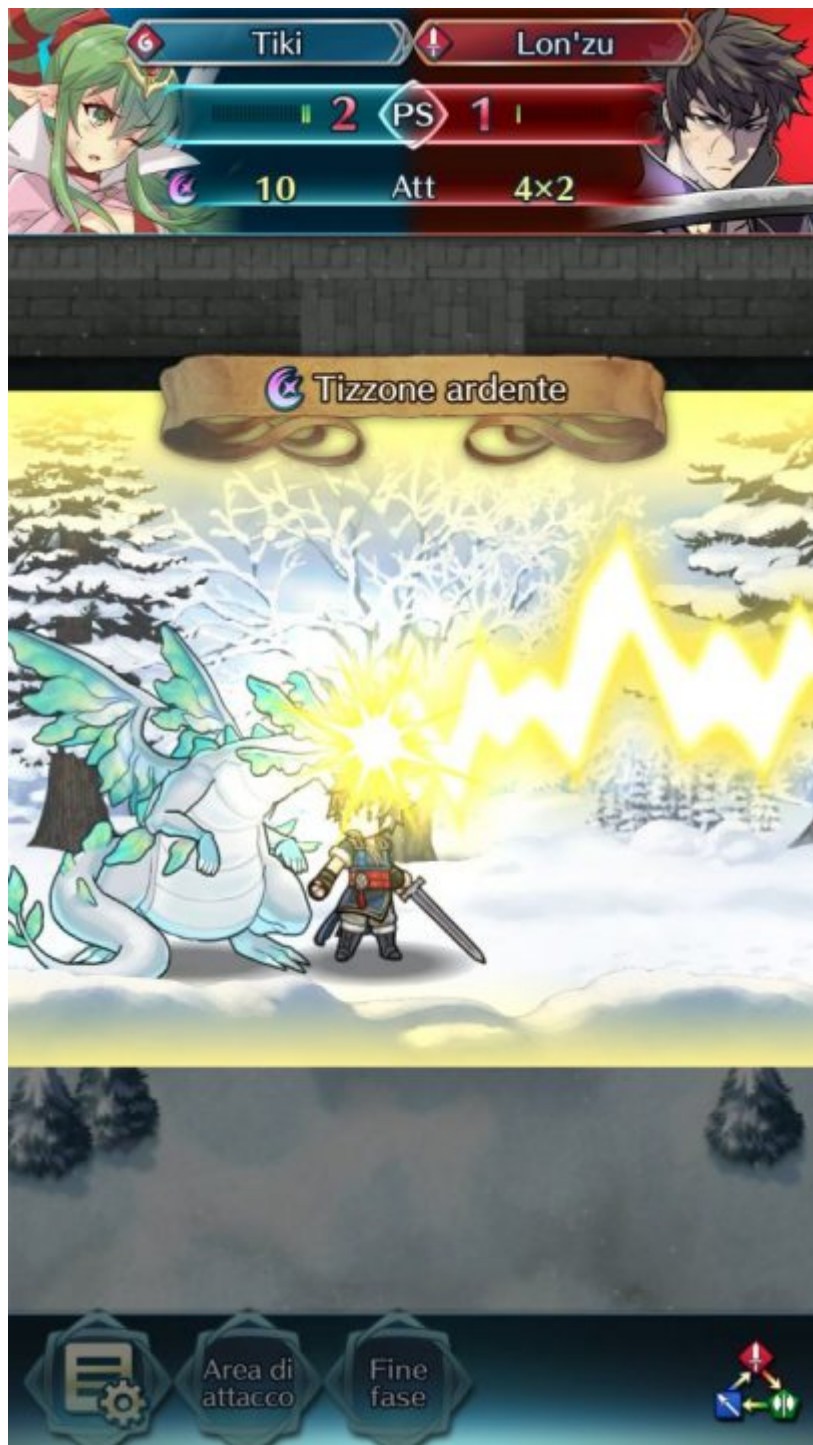
Pur essendo, come dicevamo, una versione semplificata rispetto agli altri capitoli della stessa saga, **Fire Emblem Heroes** possiede comunque lo stesso **combat system strategico** e molto intuitivo che caratterizza l'intera serie.

Le schermaglie avverranno in un campo di battaglia di **8x6 caselle**, che cambierà ambientazione in base alla storia e che potrà essere caratterizzato da ostacoli e strettoie. Il combattimento si svilupperà **a turni** tra il giocatore ed i nemici, la nostra squadra potrà avere al massimo 4 eroi che converrà selezionare in base alle abilità speciali e alla tipologia. Ogni qual volta sconfiggeremo un nemico, il personaggio che ha inferto il colpo di grazia guadagnerà esperienza per poter aumentare

il proprio livello e potenziare le proprie caratteristiche. Purtroppo l'unico punto sfavorevole potrebbe essere la modalità **multiplayer PVP** presente nelle arene, che non prevede un vero e proprio scontro "live" diretto giocatore contro giocatore, come di consueto, ma piuttosto non sarà altro che uno scontro contro squadre, casuali, preimpostate si dai giocatori, ma dirette da una **IA (intelligenza artificiale)** che ne deciderà le azioni.







In Conclusione

Fire Emblem Heroes è dunque uno di quei giochi che, grazie al sistema del consumo di energia per ogni battaglia affrontata, riesce a tenerci incollati per molto tempo, finché non dovremo smettere per attendere circa 4 ore e avere di nuovo il pieno di energia da spendere. Forse proprio perché il tempo di gioco viene scandito da queste lunghe pause comandate è un ottimo espediente ad esempio per trascorrere un po di tempo tra pausa caffè e lavoro. Gli appassionati della saga **Fire Emblem** sicuramente troveranno molto interessante questo capitolo, ma sono sicuro che anche per chi vi si avvicina per la prima volta potrebbe risultare una bellissima esperienza.