

Dark Souls e la cultura del contesto

Se avete giocato almeno una volta a **Dark Souls**, fiore all'occhiello della nipponica **From Software**, sarete sicuramente scesi a patti (come del resto accade con le **Fazioni** all'interno del gioco) con la sua controversa e dibattuta "non narrazione" o **lore** (della quale trovate una disamina [in questo corposo speciale](#)) che di fatto costituisce una grossa fetta di quella fortuna che lo ha reso capostipite di un vero e proprio sottogenere di giochi di ruolo, quello dei **soulslike**.

Oltre che a reinterpretare la difficoltà dei tempi passati con un gameplay tanto punitivo quanto gratificante, **Dark Souls** fa della libera interpretazione il più grande punto di forza, perché è proprio attraverso le speculazioni che la community arricchisce l'esperienza di gioco, donandogli una linfa vitale che si rinnova a ogni discussione.

È però il gioco stesso a richiedere **cooperazione** da parte del suo interlocutore (inteso come "giocatore") e su questa impernia il suo significato più profondo. Tutto ciò, in maniera consapevole o meno, può essere relazionato alla cultura d'origine dell'opera ed è quello su cui ci concentreremo qui di seguito.



Analizzandone il linguaggio, possiamo considerare quella nipponica come una **High Context Culture** (HCC), ovvero quel tipo di cultura basata più sul senso complessivo di una frase che sul significato della singola parola che la compone. Nella lingua giapponese non esiste differenziazione tra maschile e femminile, singolare e plurale; inoltre, i verbi sono coniugati in maniera uguale per tutte le persone ed esistono soltanto due tempi verbali: il **"passato"** e il **"non passato"**, il quale racchiude in sé presente e futuro. Tutto ciò evidenzia come il sistema linguistico valorizzi il contesto come chiave di lettura per la comprensione. Tornando a **Dark Souls**, riuscite a immaginare quanto la lingua di partenza possa creare un allontanamento dalla nostra attuale capacità di interpretazione? Se avete provato un forte senso di alienazione giocando, sì; e se ne siete stati affascinati al punto da

sentire il bisogno fisiologico di approfondire, be', gioite, siete i giocatori perfetti per *Dark Souls*. L'appartenenza a una HCC coinvolge in maniera incisiva, oltre che la lingua, anche la sfera personale, influenzando le tradizioni, il linguaggio non verbale e la stessa percezione del tempo. Generalmente, infatti, gli occidentali tendono a vedere il tempo proiettato verso il futuro, in maniera lineare, mentre nella cultura orientale la **ciclicità** sta alla base di tutto. Chiusa una stagione se ne aprirà una nuova, come in cerchio, esattamente come avviene per le varie ere che compongono la (apparentemente) distorta linea temporale dei vari *Souls*.

Tornando al linguaggio in relazione alla HCC, i gesti rappresentano, nel gioco di **Miyazaki**, l'unico strumento di comunicazione tra i giocatori, che interfacciandosi sono riusciti in senso lato a coniare parole nuove e locuzioni, riutilizzate usualmente all'interno della community («**Loda il Sole**» vi dice qualcosa?); inoltre, si è venuta a creare una forma autentica di **galateo** (inchinarsi dinnanzi a un nuovo giocatore, soprattutto se ostile, rappresenta sempre il primo passo per ottenere un "leale scambio di opinioni"). Tutto ciò rispecchia in pieno l'idea di tradizione di origine, pur rappresentando di fatto un'innovazione all'interno del mondo del gaming.



Ma Dark Souls è unico nel suo genere?

Solo in parte, perché sono tantissimi i giochi che richiedono una cooperazione simile da parte dell'interlocutore-giocatore. Basti pensare ai giochi del **Team Ico**, come *The Last Guardian* e *Shadow Of The Colossus* (tornato da poco sugli scaffali in veste rimodernata) o più semplicemente all'idraulico più famoso di tutti i tempi: **Super Mario**.

Quindi tutti i giochi provenienti da una HCC necessitano di interpretazione?

Come in ogni opera (dal cinema alla musica), pensare al contesto sociopolitico e culturale di partenza aiuta a comprendere più a fondo i significati più o meno espliciti, ma la risposta, anche in questo caso, è un parzialissimo "**no**". Le eccezioni sono tante in numero proporzionale a quanti sono i giochi appartenenti alla regola. La saga di *Resident Evil*, ad esempio, meriterebbe un'analisi approfondita, ma in linea di massima riesce bene nell'intento di raccontarsi, probabilmente perché nel tempo ha subito una più profonda influenza da parte del mondo occidentale.



Viviamo in un melting pot di culture, e in questa sede è impossibile non citare giochi non narrati e ad alto contesto di provenienza europea, come lo struggente quanto nostrano [*Last Day of June*](#), sviluppato da **Oversonic**; *Inside* dei danesi **Playdead** (dei quali si potrebbe citare anche *Limbo*); infine anche *Little Nightmares* degli svedesi **Tarsier Studios**, come gli stessi **Souls** distribuiti da **Bandai Namco**.

Va da sé che questa è solo la punta dell'iceberg: a ragion veduta si potrebbero analizzare miriadi di realtà differenti, soprattutto in un momento così florido per il mercato degli indie game, che spesso fanno del linguaggio visivo una forma d'arte. Puntualizzato che questo articolo voleva soltanto fornire degli spunti di riflessione, rimaniamo al vostro fianco in attesa dell'uscita di **Dark Souls Remastered**, il 25 maggio su PC, Playstation 4, Xbox One e Switch.

Gaetano Cappello

Carmen Santaniello

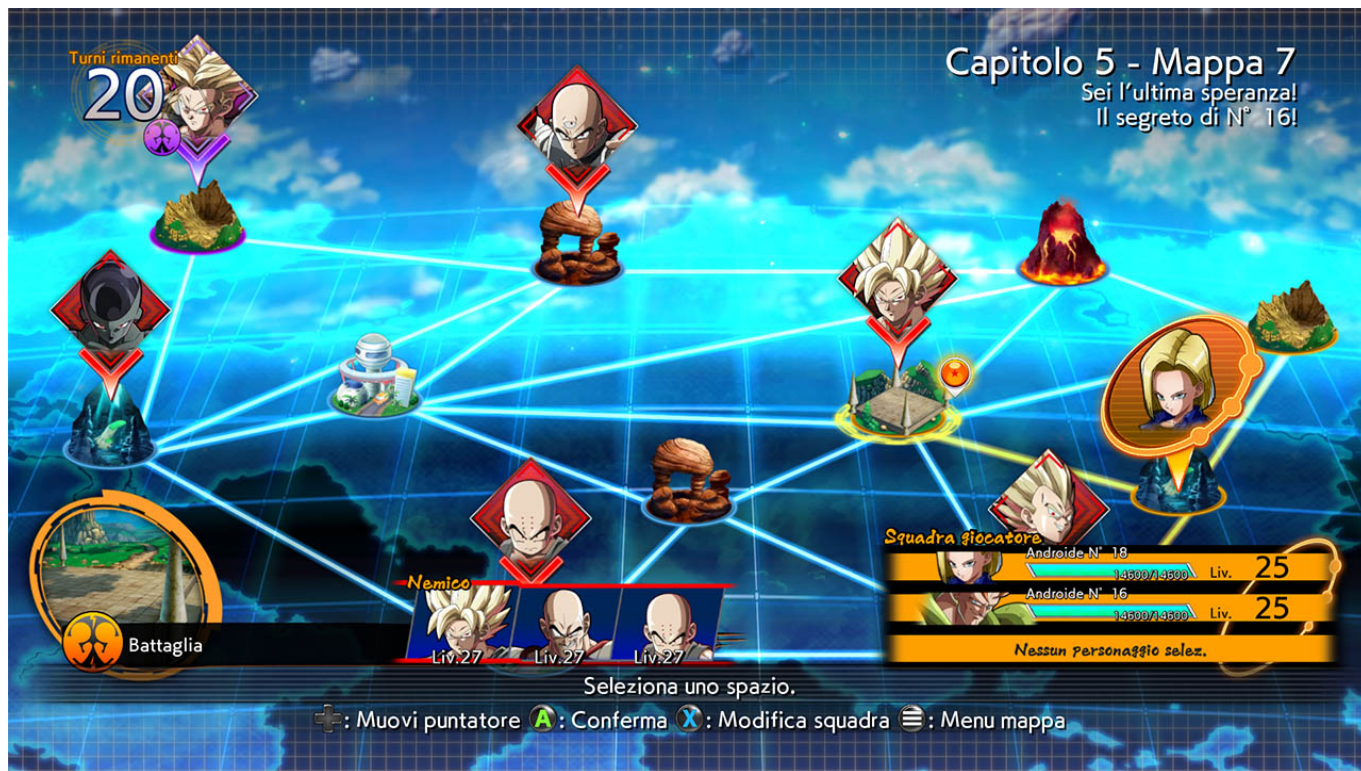
[Dragon Ball FighterZ - Più Coerente dell'Opera Originale](#)

Siamo ormai alle battute finali del **Torneo del Potere**, ultimo arco narrativo - finalmente - di **Dragon Ball Super**, *midquel* del celeberrimo **Dragon Ball Z**, che ha sconquassato - e non poco - molti elementi della mitologia creata da **Akira Toriyama**. In questi ultimi anni, quindi, la voglia di

rivivere le emozioni di uno dei più famosi **battle shonen** di sempre è tornata più viva che mai, anche in ambito videoludico, dove **Dragon Ball Xenoverse** - ancora in auge con il suo secondo capitolo - è riuscito in qualche modo a intrattenere gli amanti della saga, nonostante il mancato sfruttamento di meccaniche picchiaduro di livello. Serviva quindi qualcosa di potente, un vero *fighting game*, che manca dai tempi della serie **Budokai** e **Tenkaichi**: tutto questo è **Dragon Ball FighterZ**. Fin dalla sua presentazione all'E3 2017, *Fighterz* è riuscito sin da subito ad attrarre gli sguardi dei fan, portando in tutto e per tutto lo spirito della saga, visivamente e, soprattutto, coi contenuti.

Chi sei? Goku non lo sai

Dragon Ball Fighterz riesce a offrire una buona varietà di contenuti, racchiusi in un hub centrale che funge anche da stanza per il multiplayer. L'evento principale è ovviamente la **Modalità Storia** presente in tre differenti versioni, unite da un unico filo conduttore. Tutto ruota intorno all'**Androide N° 21**, personaggio ideato dallo stesso Akira Toriyama. Divenuta capo dell'esercito del **Red Ribbon** - di quello che ne rimane, almeno - è spinta dal solo obiettivo di acquisire nuova forza, mangiando letteralmente i più forti combattenti del mondo di *Dragon Ball*. La sua fame insaziabile, dovuta essenzialmente alle cellule di **Majin Bu** innestate nel suo corpo, procurerà grossi grattacapi ai nostri eroi ma anche - e questo è interessante - ai temuti nemici quali Cell e Freezer. Saremo noi stessi a cambiare il loro destino, prendendo - di fatto - in prestito i loro corpi e la loro forza. Benché non si tratti di una sceneggiatura da premio Oscar, le tre trame distinte offrono l'opportunità di approfondire le origini dell'Androide e i vari retroscena che hanno portato alle vicende iniziali. La narrazione si fregia di numerosi momenti da fan service, ben studiati e che riescono ad aggiungere ancora più dettagli alla caratterizzazione dei personaggi ideati da Toriyama San. Quest'arco narrativo può essere effettivamente considerato come una **saga filler di Dragon Ball Super**, trovando perfetto inserimento tra il reclutamento di Gohan nel top team dell'Universo 7 e il Torneo del Potere, **battle royale** in cui i combattenti di otto universi si danno battaglia per scampare all'annientamento totale. Prendendo come associato questo elemento, *Dragon FighterZ* riesce a non sfigurare rispetto alla contemporanea serie animata, diventando in tutto e per tutto qualcosa che potrebbe definirsi "canonico". Trovano spazio anche alcune "chicche" come l'**abbattimento della quarta parete** durante la narrazione o attraverso eventi dedicati, in cui ci troveremo faccia a faccia con il nostro alter ego "dragonballiano".



Purtroppo il rovescio della medaglia è sempre dietro l'angolo: se è vero che la narrazione risulta interessante, è la sua conduzione a non convincere a pieno. Tra un capitolo e l'altro, sono presenti alcune mappe in cui, attraverso un percorso libero, affronteremo diversi scontri prima di arrivare al "boss di fine livello". Se da un lato questi scontri risultano utili per accumulare punti esperienza, *perk* passivi, in grado di aiutarci nel cambiare l'esito di un combattimento e, aggiungere alcuni personaggi al proprio team, dall'altro risultano ripetitivi e soprattutto privi di gratificazione, in quanto la loro difficoltà è tutt'altro che proibitiva. È vero, qualche "siparietto" ed *easter egg* tra i personaggi scelti è sicuramente interessante, ma questi non sono così frequenti da controbilanciare adeguatamente. Il risultato è, alla lunga, quello di rendere prolissa una narrazione che, senza questo problema, risulterebbe leggera e a tratti divertente.

Le altre modalità di gioco non sono meno importanti. Da non sottovalutare la sezione **Tutorial** - anche se poco approfondita - e la **Modalità Allenamento**, in cui potremo imparare le basi del combattimento e migliorare di volta in volta; presenti anche **battaglie in locale**, dove sfidare gli amici, creando anche dei tornei appositi. È presente una corposa **Modalità Arcade**, costituita da diversi percorsi casuali in cui affronteremo combattimenti sempre più difficili, in base al punteggio ottenuto negli scontri precedenti. I vari duelli presenti risultano appaganti e spingono il giocatore a una continua sfida, non solo contro la CPU ma soprattutto contro se stessi.

Le varie modalità offline non sono altro che una prova generale per il **Multiplayer Online**, dove guerrieri di tutto il mondo competono per diventare i numeri uno della classifica mondiale. Fortunatamente il *matchmaking* ci viene in soccorso fin da subito, facendoci destreggiare con giocatori di pari livello, anche se non mancherà di affrontare utenti sensibilmente più abili di noi. Buona la stabilità del *netcode* e, trovata molto utile, è l'aggiunta di un **contatore per i frame** persi dovuti ai *lag*, che ci permette di monitorare in tempo reale la situazione. Unica nota dolente è la **mancata penalizzazione** agli utenti che decidono di abbandonare lo scontro poco prima di essere sconfitti, annullando di fatto la partita appena svolta.

Il **roster** può effettivamente risultare povero se confrontato con altri titoli dedicati al franchise di *Dragon Ball*, anche considerando che si tratta di un **picchiaduro tre vs tre**: solo **25 i personaggi giocabili**, di cui tre sbloccabili (le versioni SSGSS di Goku e Vegeta e Androide N° 21).



Una nuova realtà, con le sue verità

Ma veniamo alla reale “cicca” del titolo, quel gameplay che ha esaltato un po’ tutti sin dal suo esordio. Nonostante siano limitati a 25, tutti i personaggi di *FighterZ* sono unici, con proprie caratteristiche, punti di forza e debolezza. Questo aspetto è da tenere in seria considerazione, in quanto trovare l’alter ego perfetto per noi richiederà un minimo di sperimentazione. Se, a prima vista, le meccaniche picchiaduro risultano basilari - à la **Naruto** per così dire - con combo eseguibili con la sola pressione di un tasto, basta poco per accorgersi di quanto tali meccaniche abbiano componenti nascoste ai gamer di primo pelo. Presto ci si accorge di come le combo automatiche siano essenzialmente inutili e bisognerà approfondire praticamente tutto per aprire un intero mondo costituito da giusti tempismi, conteggio dei *frame* delle animazioni e il giocare d’astuzia con le assistenze degli altri personaggi. Non dimenticando dunque le combo automatiche (**Combo Z** per gli amici), in ogni caso sempre utili, sarà l’utilizzo di colpi più avanzati uniti ad altri elementi di gameplay a fare la differenza. Con rimbalzi à la *Tekken* ridotti al minimo, sarà fondamentale l’utilizzo dell’**Impeto del Drago**, un avvio di combo in grado di mandare in aria il nostro avversario per continuare a concatenare altre serie di colpi. Tutto si gioca sul giusto tempismo, memoria e riflessi, cosa che alza nettamente il livello del titolo rispetto alla diretta concorrenza.

Come detto, si tratta di un picchiaduro tre contro tre, in cui sarà fondamentale eseguire i cambi come, del resto, decidere il supporto all’azione; questo perché potremo concatenare le combo e i colpi energetici tramite l’utilizzo dei diversi personaggi, divenendo quasi inarrestabili. Il contatore della barra dell’aura è un altro elemento da tenere in conto in quanto più sarà carica, maggiore sarà l’effetto dei nostri attacchi, permettendo inoltre l’utilizzo del teletrasporto alle spalle del nostro avversario e soprattutto, segnerà il passo ai devastanti e spettacolari colpi finali. Il tempismo è la chiave ma anche la strategia non scherza: infatti, il personaggio sostituito vedrà ricaricata lentamente la propria energia. Fortunatamente nulla è lasciato al caso: i “change” possiedono un

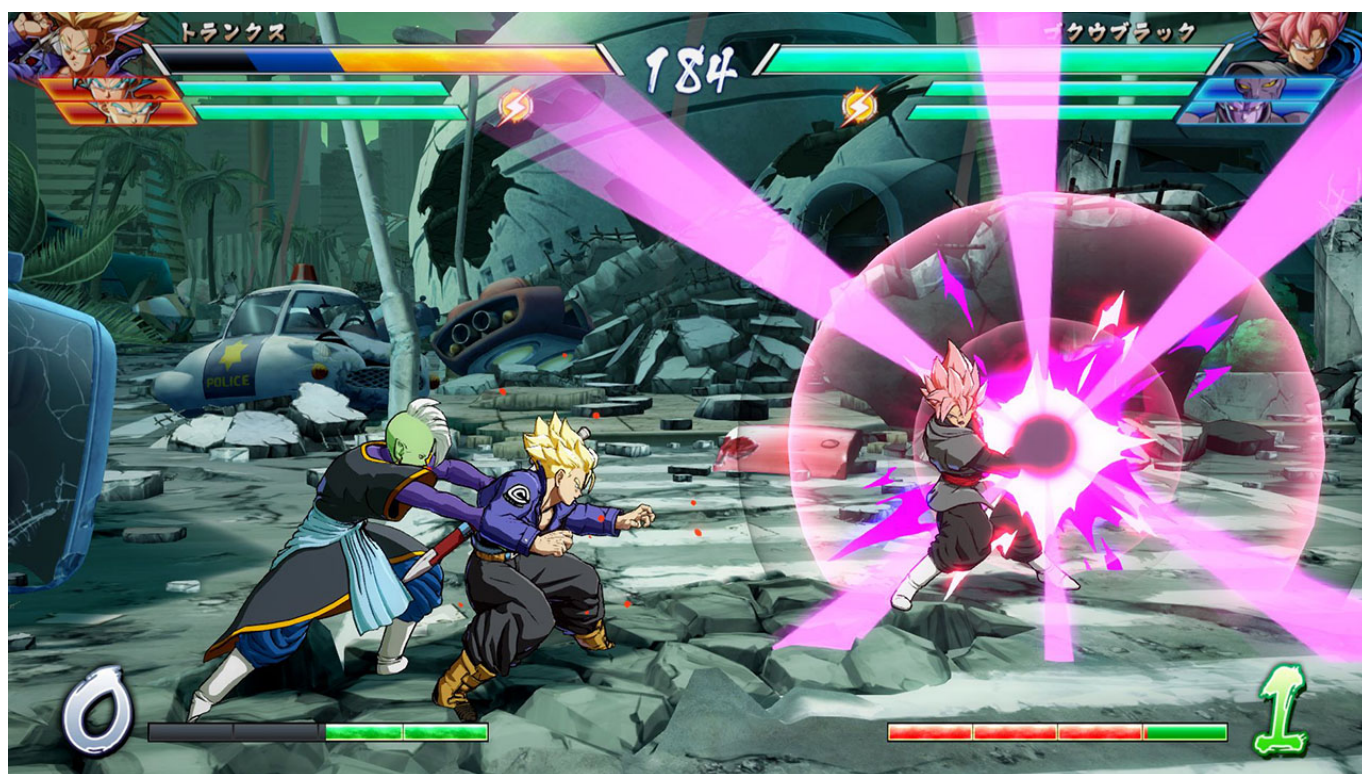
cooldown proprio per evitare lo spam eccessivo della meccanica, che altrimenti diventerebbe frustrante per chi la subisce. Altra caratteristica fondamentale è l'utilizzo dello **Sparking Blast**, un *boost* temporaneo in grado di ricaricare la nostra energia e soprattutto aumentare la potenza d'attacco.

Una caratteristica interessante di alcuni membri del *roster* è il supporto di un proprio compagno, proprio come una qualsiasi abilità: esempio su tutti è **C-18** (Lazuli) che fregiandosi dell'aiuto di suo fratello gemello **C-17** (Lapis), è in grado di replicare le movenze che hanno eliminato Gohan nell'orribile futuro di Trunks. Oppure **Black Goku** e **Zamasu**, uniti da un legame particolare ma in grado di rivelare la loro natura di malvagi a tutti i malcapitati. Tutti i personaggi possiedono comunque delle raffinatezze degne di nota: basti pensare ai dischi energetici di **Freezer** che dopo un po' tornano indietro rischiando di colpire noi stessi, o **Crilin** e i suoi *senzu* o ancora, l'utilizzo del *moveset* di **Cell** durante la creazione del proprio ring per colpire i nemici.

Elemento, che forse risulta un po' posticcio a dire il vero, è l'utilizzo delle **Sfere del Drago** durante il match: una volta raccolte tutte e sette le sfere - ed è difficile che accada - non appena il contatore d'aura segnerà lo stesso numero, ecco che apparirà il possente **Drago Shenron** che esaudirà un desiderio tra i tre a disposizione; far tornare in vita un compagno caduto o ricaricare l'energia potrà cambiare le sorti dell'incontro. Questa meccanica, benché interessante, risulta poco utile e soprattutto poco sfruttabile; sembra quasi ridondante ai fini del *gameplay* ma fortunatamente non al punto da rovinare l'esperienza.

Una meccanica, purtroppo assente e che avrebbe ulteriormente aumentato la profondità di *FighterZ*, è l'**assenza del volo**, elemento usuale in *Dragon Ball* già dalla prima serie. Probabilmente ciò è dovuto a scelte precise di **Arc System** ma è davvero un peccato che non si sia spinto l'acceleratore su qualcosa che ormai è parte integrante del franchise.

In *Dragon Ball FighterZ* sono presenti le tanto famigerate **loot box**, ma niente paura: tutto è acquistabile solo ed esclusivamente attraverso la moneta di gioco, ovvero gli **Zeni**. Le *loot box*, una volta aperte, permetteranno di acquisire elementi atti alla personalizzazione del proprio avatar e della scheda del giocatore.



Il tuo cuore saprà ritrovare Dragon Ball

Il **2.5D** di **Arc System** è quanto di più bello offerto da un gioco in **cel-shading** finora, scalzando dalla testa del podio **Naruto Ultimate Ninja Storm 4**. Non solo il *character design*, ma anche le movenze dei vari personaggi sono riprodotte alla perfezione, restituendo, a conti fatti, una puntata dell'anime interattiva. Nulla è lasciato al caso, sia per le ambientazioni, che risentono dei nostri attacchi, che per i colpi energetici, in grado di restituire la giusta e poderosa potenza d'attacco. Tutto risulta molto pulito con ottimi filtri e particellari che trovano la massima espressione nelle **Dramatic Finish**, *cutscene* speciali che riproducono fedelmente avvenimenti fondamentali della saga di *Dragon Ball*. Tutto questo ben di Kaio risulta incredibilmente ottimizzato e gestibile al massimo della forma (**1080p, 60fps**) anche da macchine non più performanti.

Anche **l'audio** non è da meno, a cominciare dal **doppiaggio** che si fregia delle voci originali giapponesi e statunitensi, cosa che rende ancor di più esaltante l'utilizzo di determinate mosse e la visione delle scene d'intermezzo. Gli **effetti sonori** sono la ciliegina sulla torta, anch'essi riprodotti alla perfezione, dalle onde energetiche all'"urto" dei colpi fisici. Anche le **musiche** danno sfoggio di sé, esaltando tutti i momenti iconici e le battaglie come si deve.



In conclusione

Dragon Ball FighterZ è una gioia per gli occhi: quello che a prima vista può sembrare solo un esercizio stilistico è, a conti fatti, un egregio esponente dei picchiaduro, potendo vantare un

gameplay accessibile e al contempo stratificato, in grado di dare grosse soddisfazioni agli hardcore gamer. È un titolo che non ha problemi evidenti ma alcune piccole “deficienze” che, sommate, costano la perfezione: un *roster* limitato ma comunque ben caratterizzato, la “diluita” Modalità Storia e quel mancato sfruttamento del volo non inficiano comunque un titolo che ha dimostrato quanto ci sia ancora bisogno di Goku e compagni nella nostra vita, nonostante siano passati 30 anni dalla sua prima apparizione.

Processore: Intel Core I7 4930K

Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB

Scheda Madre: MSi X79A

RAM: Corsair Vengeance 16GB

Sistema Operativo: Windows 10.

[Nuovo video gameplay per Seven Deadly Sins](#)

Bandai Namco ha pubblicato un video dedicato a *The Seven Deadly Sins: Knights Of Britannia*. Nonostante sia abbastanza corto, questo video mostra al giocatore il gameplay, partendo dal combattimento fino ai vari luoghi in cui il giocatore potrà combattere. Il gioco verrà rilasciato **in Giappone il 25 Gennaio**. Presenterà una rosa di **27 personaggi giocabili**, tutti basati sul manga e sull’anime. La storia seguirà quella originale e il giocatore potrà decidere di affrontare i propri avversari attraverso una campagna o dei combattimenti online. Il combattimento è molto dinamico e ogni personaggio presenta le proprie peculiarità, che renderanno lo stile di gioco più vario. La data di uscita per Europa e Nord America è il **9 Febbraio 2017**.

Qui sotto potrete trovare il video:

[Dragon Ball FighterZ: il nuovo trailer dedicato a Goku Black](#)

Dragon Ball FighterZ, il nuovissimo gioco di combattimento di **Arc System Works**, (noto sia per la serie di giochi di combattimento *BlazBlue* che *Guilty Gear*) basato sul franchise Dragon Ball, dà modo ai giocatori di combattere con vari personaggi della serie in un gioco dallo splendido stile artistico **2.5D**, sia in modalità giocatore singolo che online.

In occasione della sua imminente uscita, **Arc System Works** e **Bandai Namco Entertainment**

hanno rilasciato un nuovo **gameplay trailer** incentrato su **Goku Black**.

Nel trailer è possibile guardare in anteprima molte delle mosse potenti e vistose di Goku Black, nuovo personaggio dalle abilità abbastanza diverse rispetto al Goku classico. Alcuni degli attacchi di Goku Black possono richiedere più tempo, ma in compenso è dotato di teletrasporto e colpisce molto forte.

[The Seven Deadly Sins Knights of Britannia: pubblicati nuovi trailer e immagini](#)

Bandai Namco, dopo l'annuncio della data d'uscita e del contenuto della Collector's Edition, ha rilasciato una serie di **trailer** e **screenshot** del nuovo picchiaduro, *The Seven Deadly Sins: Knights of Britannia*.

Le immagini e i trailer mostrano alcuni dei personaggi che appariranno in gioco. Ovviamente saranno presenti **Melodias, Diane, Ban, King, Gowther, Merlin, Hawk, Arthur Pendragon, Twigo, Gilthunder, Jericho, Guila** ed **Elizabeth**.

A quanto sembra, il gioco avrà circa 27 personaggi giocabili, ma Elizabeth e Diane saranno disponibili esclusivamente durante le missioni in modalità Avventura.

The Seven Deadly Sins: Knights of Britannia uscirà in esclusiva PS4 il 9 febbraio 2018.

Qui sotto potrete vedere tutti i trailer e le immagini del gioco.

[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.

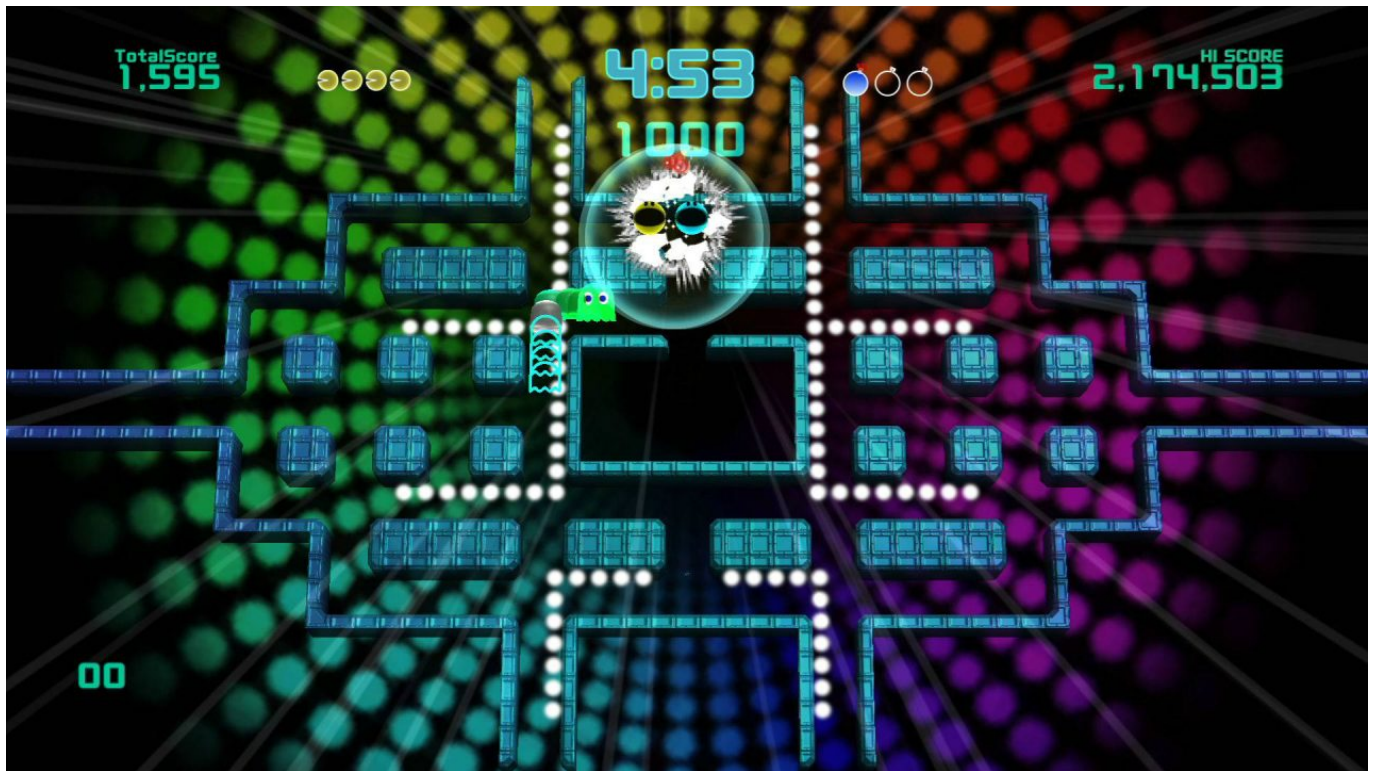
Ni No Kuni II: Revenant Kingdom uscirà per PS4 e PC il 23 Marzo 2018, in basso il filmato.

[PacMan ritorna a cacciare Fantasmi, ma questa volta lo farà su Switch](#)

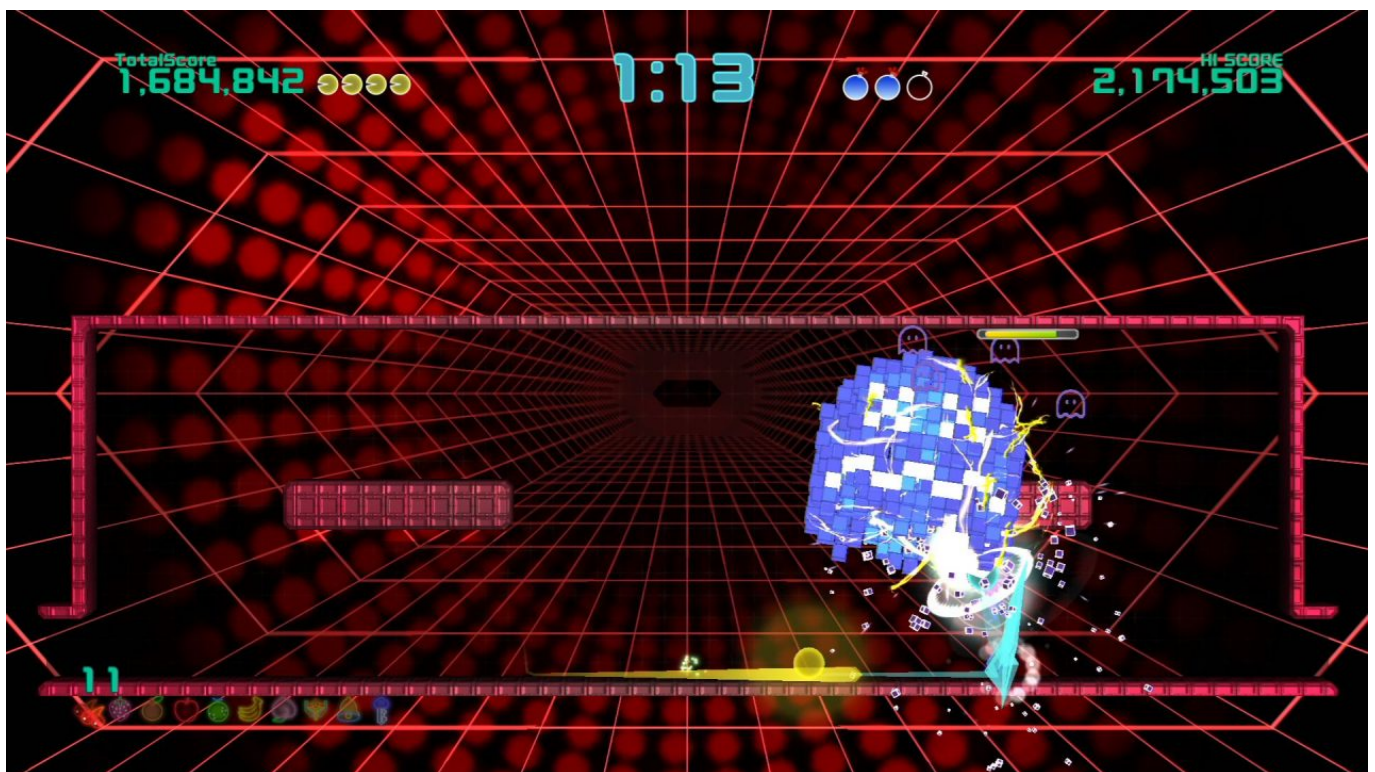
Bandai Namco annuncia il ritorno di **PacMan** con uno strepitoso porting su **Nintendo Switch**, della versione già uscita in precedenza per le altre piattaforme.



Il gioco uscirà il **22 Febbraio 2018** sotto il nome di **Pac-Man Championship Edition 2 PLUS** e prevede anche un'elaborata modalità co-operativa in esclusiva proprio per le console **Nintendo**, nella quale si potranno condividere i joycon in modo che quando un giocatore verrà catturato dai fantasmi, l'altro potrà correre in suo soccorso. Teniamo a sottolineare che questa modalità non sarà purtroppo implementata a chi in precedenza ha acquistato il gioco per le altre piattaforme, quindi se vi piace l'idea, andate dal negoziante più vicino, e munitevi di un **Nintendo Switch**.



Nell'articolo potrete vedere gli screenshot del gioco in questione. Siamo certi che **Pac-Man Championship Edition 2 PLUS** sia uno dei porting meglio riusciti che va ad aggiungersi al già promettente e sempre in crescita parco giochi di **Nintendo Switch**.



Ideare delle feature esclusive per un gioco su una piattaforma piuttosto che per un'altra, rendono essa stessa un'esclusiva console da gioco, proprio per questo il titolo Bandai Namco su **Switch**, pur essendo un porting sarà comunque una spanna sopra i suoi gemelli. Molte software house sembrano aver afferrato bene il messaggio, e molti porting sono già stati sviluppati. A questo punto vien da chiedersi: "Nintendo Switch sarà la console del futuro?"

[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.

[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.

[Tekken 7: svelata la data di uscita del DLC Ultimate Tekken Bowl](#)

Bandai Namco ha annunciato il primo DLC per **Tekken 7** dove verrà introdotta la modalità *Ultimate Tekken Bowl*, presente già in *Tekken tag tournament* e *Tekken 5 Dark Resurrection*, nella quale i personaggi di *Tekken* giocano a bowling.

Inoltre nel pacchetto troviamo svariati costumi tra cui: uniformi scolastiche per Xiaoyu e Alisa,

costumi da bagno per tutti i personaggi femminili, costumi da bagno in stile vintage anni '20 e per i personaggi maschili. Il nuovissimo DLC sarà disponibile a partire dal 31 agosto su **PlayStation 4**, **Xbox One** e **PC**.

Ovviamente Bandai Namco ha rilasciato un trailer che potete trovare qui sotto.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGSGw2UGJNS0lIRUklMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U
=