

[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.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGeU5tMWg3bWRFNWclMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=

[Svelato il titolo dietro #Projekt1514](#)

Il titolo dietro il misterioso hashtag **#Projekt1514**, pubblicato qualche giorno fa da **Bandai Namco** tramite un trailer, si è rivelato essere un nuovo capitolo dedicato alla saga di *Sword Art Online*, intitolato ***Sword Art Online: Fatal Bullet***.

Il gioco si ispirerà ai fatti avvenuti durante la seconda stagione del famoso anime, ambientato nel gioco VRMMORPG **Gun Gale Online**.

Sword Art Online: Fatal Bullet sarà un RPG soprattutto in terza persona, il motore grafico sfruttato sarà l'Unreal Engine 4 e durante il gioco si potranno fare delle scelte che poi avranno delle conseguenze all'interno della nostra avventura.

Per la prima volta un titolo dedicato a *Sword Art Online* arriva anche per PC e Xbox One, oltre che per PS4. L'uscita è prevista per l'inizio del 2018.

Ecco il video trailer di *Sword Art Online: Fatal Bullet*.

[#Projekt1514: Bandai Namco svela un nuovo](#)

progetto

A distanza di pochi giorni dal **Gamescom** di Colonia, **Bandai Namco** pubblica un pre-trailer di un nuovo gioco, con il nome in codice **#Projekt1514**.

Dal trailer non si riesce a capire molto, ma gli elementi essenziali sono: «**Battaglie militari, proiettili, spari e cupe atmosfere**», è questo che recita il [sito](#) dedicato al misterioso titolo.

Sappiamo però che il nuovo progetto è sviluppato da **Dimps**, azienda giapponese famosa per lo sviluppo della trilogia di *Dragon Ball Z: Budokai* e di *Street Fighter IV*.

Con molta probabilità avremo più informazioni durante il Gamescom che si terrà a Colonia dal 22 agosto al 26.

30 minuti di gameplay per Ni No Kuni 2: Revenant Kingdom

Lo avevamo già visto all'**E3**, oggi si presenta con un inedito video di gameplay. **Ni No Kuni II: Revenant Kingdom**, sviluppato da **Level 5** e **Bandai Namco**, subirà un ritardo nell'uscita, slittando al 2018. Il video è un walkthrough a cura proprio del team **Bandai**, che ci mostra in maniera più accurata la demo già presentata alla fiera **E3 2017**.

Ni No Kuni II: Revenant Kingdom uscirà il 19 Gennaio 2018 per **PS4** e **PC**.

Speciale E3 - Ni No Kuni 2 Revenant Kingdom ha una data d'uscita

Durante l'**E3 2017**, **Sony** ha mostrato un nuovo trailer di *Ni No Kuni 2 Revenant Kingdom*, un **RPG** sviluppato da **Level-5** e pubblicato da **Bandai Namco**.

Protagonista sarà **Evan Pettiwhisker Tildrum**, un re ragazzo che viene spodestato e reclama il suo regno. Il gioco sarà in terza persona e i giocatori, oltre ad Evan potranno controllare altri personaggi durante le scene di combattimento. Durante queste battaglie, i giocatori potranno utilizzare le abilità magiche o evocare delle creature conosciute come "**Higgledies**".

Il gioco uscirà il 10 novembre 2017.

GameCompass #9

Si torna in Tv a parlare di videogames: in studio **Gero Micciché**, **Simone Bruno** e **Vincenzo Zambuto** hanno parlato del Global Testpunch di **ARMS**, di **Tekken 7**, **Beat Cop**, **Phantom Dust Remastered**, sono tornati su **Remothered: Tormented Fathers** e ovviamente si è parlato di **E3**, in vista delle prossime conferenze che seguiremo in diretta. Trovate anche la videorecensione di **Prey del 2006** (di **Marcello Ribuffo**) e anche la nostra TOP 5 delle uscite di Maggio 2017. Questo e tanto altro sempre su Gamecompass, in onda oggi venerdì 2 giugno alle 16:50 su Teleacras, Twitch e Youtube!

La trasmissione andrà in replica su Teleacras:

- Sabato ore 16:50
- Domenica ore 16:00 e ore 21:15
- Lunedì ore 13:00 e ore 16:00
- Martedì ore 23:20
- Mercoledì ore 21:00
- Giovedì ore 23:20

Little Nightmares

Mostri d'infanzia

Gli incubi dell'infanzia prendono forma. Questo accade in **Little Nightmares**, platform-puzzle distribuito da **Bandai Namco Entertainment** per PlayStation 4, Xbox One e Pc, rilasciato il 28 Aprile 2017 e sviluppato da **Tarsier Studio**, studio svedese conosciuto per aver collaborato a giochi come **Little Big Planet** e **Tearaway Unfolded**. Gli sviluppatori hanno sfruttato come elemento principale proprio temi interessanti come le paure infantili e i mostri in cui queste prendono forma (il mostro che mangia i bambini, il babau, gli archetipi spaventosi di ciò che si nasconde nell'oscurità che qui diventano boss dai quali fuggire, per mettersi in salvo e sfuggire alla dimensione dell'incubo).



Tra le Fauci

Il titolo ha una trama enigmatica, simile a quella di **Inside**, pluripremiato titolo di Playdead, così enigmatica che il gioco stesso in effetti tende a non esplicitare nulla del suo racconto. *Little Nightmares* è ambientato in un luogo immaginario chiamato "**Le Fauci**", un insieme di antri oscuri e pieni di insidie dove trovano asilo mostri famelici dall'aspetto truce. Nelle Fauci vengono portati i bimbi rapiti, come la nostra piccola protagonista, **Six**, la quale al contrario degli altri bambini è però intenzionata a fuggire da quel posto infernale. Affamata, armata di un solo accendino, coperta dal suo bellissimo, esile impermeabile giallo, la nostra protagonista dovrà scappare passando da un livello all'altro delle Fauci risolvendo i vari enigmi e puzzle che le si pareranno davanti.

Il titolo sfrutta molto bene il gioco di chiaroscuri, i contrasti tra i vari colori risaltano e contribuiscono in maniera decisiva a rendere l'ambiente crepuscolare, adatto a una dimensione da "piccolo incubo", non horrorifica in senso stretto: da incubo d'infanzia, appunto. Anche un comparto sonoro ben strutturato fa la sua parte, armonizzando le musiche con suoni ambientali vividi, che arrivano letteralmente a circondare la piccola protagonista e permettono di sentire nettamente i pericoli in arrivo.

Non sono presenti dialoghi o scene di narrazione, scelta che, se da un lato lascia molti dubbi su come la nostra protagonista sia finita nelle Fauci, d'altro canto rende ancora più forte l'impatto di un gioco affidato interamente a immagini, suoni, colori e chiaroscuri, che non sembra soffrire mai l'assenza di linee di testo.

Piccoli Incubi

Il titolo consta di **5 capitoli** nei quali si dovrà trovare la via che porta all'area successiva, non senza

aver superato i numerosi enigmi di cui accennavamo. **Six** può camminare, correre, accucciarsi, saltare, aggrapparsi a sporgenze e afferrare oggetti utili per proseguire come leve, chiavi e molto altro (meccaniche non molto lontane dal luminoso e gioioso *Little Big Planet*, certamente agli antipodi per ambientazione). Potremo utilizzare giocattoli rumorosi per distrarre i mostri, e ovviamente dovremo spesso far ricorso al nostro accendino, oggetto fondamentale per farsi strada nelle zone più buie. Anche l'utilizzo della **telecamera** - mossa dalle solite levette - risulta importante per ottenere una visuale estesa e anticipare possibili pericoli o intuire le giuste soluzioni ai puzzle.

Un difetto da ravvisare è piuttosto legato alla **percezione della profondità**, la quale non è proprio perfetta e molto spesso risulta così imprecisa da farci mancare oggetti da afferrare e piattaforme su cui atterrare.

Anche in **Little Nightmares** sarà possibile trovare vari collezionabili, a dir il vero molto particolari, dividendosi questi fra alcuni animaletti chiamati "**nomes**", che la nostra piccola Six dovrà abbracciare, e alcune statuette dalla forma femminile che invece bisognerà distruggere. In termini di longevità, il gioco si attesta sulle 4-5 ore, mantenendo un buon equilibrio tra una storia di cui si ha solo una traccia, puzzle interessanti e alternamente impegnativi e un comparto grafico-sonoro che fa la differenza, regalando al giocatore dei quadri unici, con un risultato tra il sottilmente orrifico e il cartoonesco che ricorda il **Tim Burton** dei tempi d'oro.

[Ecco il primo trailer di Code Vein](#)

È stato pubblicato poche ore fa il primo trailer di **Code Vein**, il gioco firmato **Bandai Namco** ambientato in uno scenario post-apocalittico nel quale alcuni **Revenant** dovranno scoprire il mistero dietro il disastro che ha portato la civiltà alla rovina. Il **trailer** mostra un primo approccio al **gameplay**, che pare da subito simile a quello di un **Soul**.



Code Vein, action RPG in cui i protagonisti avranno a disposizione un'arma chiamata **Blood Veil** atta a succhiare dai nemici il sangue di cui si nutrono i **Redidivi** per sopravvivere, sarà distribuito nel corso del 2018, ma le piattaforme su cui uscirà non sono ancora state annunciate. **Bandai Namco**, probabilmente, svelerà qualche altro video sul **gameplay** durante l'**E3** di quest'anno.

[Code Vein è ufficiale: prime informazioni sul gioco](#)

Oggi, 20 Aprile, **Bandai Namco** ha annunciato [Code Vein](#). Due giorni fa abbiamo ricevuto delle [anticipazioni](#) dal magazine giapponese **Famitsu**. Ieri invece abbiamo avuto l'**annuncio ufficiale**, il titolo e la trama sono stati confermati.

Il gioco sarà ambientato in un futuro non troppo lontano in cui il mondo è stato portato al collasso da un misterioso disastro. All'interno delle città, ormai, abbandonate a causa delle **Spine del Giudizio**, si sviluppa una società di **Redidivi** chiamati **Vein**, che sono sopravvissuti grazie alla stipulazione di un patto oscuro, ottenendo poteri soprannaturali in cambio di ricordi e della sete di sangue: non nutrirsi di sangue si traduce nel rischio di diventare uno dei "**Perduti**", fantasmi diabolici che hanno perso anche quel poco di umanità che gli rimaneva.



Il protagonista sarà un **Vampiro** ed è stata svelata l'identità del compagno di squadra che ci accompagnerà durante la nostra avventura: sarà un umano, uno dei superstiti. Con lui dovremo **esplorare il mondo** in cerca di una soluzione che possa far tornare tutto alla normalità e un modo per recuperare tutti i ricordi persi.

Come già detto, il protagonista dovrà nutrirsi di sangue per sopravvivere e per fare ciò tutti i **Redidivi** avranno a disposizione un congegno che permette di succhiare il sangue. Oltre che a nutrire, il sangue serve anche per aumentare la potenza e le abilità, chiamate in questo caso "**Doni**".



Per combattere e sconfiggere i nemici si avranno a disposizione molte **armi** e delle **abilità** che, con la **trasformazione del personaggio**, potranno sferrare potenti e letali attacchi.



Code Vein sarà disponibile nel **2018**, ma ancora **non sono state specificate** le console su cui girerà. Non ci resta che aspettare nuovi dettagli, che con molta probabilità saranno dati durante l'**E3**.

Svelato il misterioso titolo dietro #PrepareToDine

Qualche giorno fa abbiamo parlato di un misterioso trailer caricato sul canale dei **Bandai Namco**. Con un paio di giorni di anticipo, il magazine giapponese **Famitsu** ha svelato il titolo dietro al misterioso gioco. Smentite le ipotesi più gettonate: non si tratta infatti di **Dark Souls**, né di un gioco ispirato a **Tokyo Ghoul**.

Il titolo oggetto del teaser è invece **Code Vein**, a cui sta già lavorando (si parla di uno stato di completamento del 35%) il team che ha curato la serie **God Eater**.

Secondo quanto riportato da **Famitsu**, **Code Vein** sarà un **RPG Action** con motore Unreal Engine 4 e ambientato in un futuro in cui l'umanità sta svanendo. Protagonista sarà un vampiro della razza dei **Revenant** dotato di abilità sovranaturali. Questi sarà accompagnato da un altro personaggio, non è dato sapere se giocabile o meno.



Gli antagonisti da fronteggiare saranno i “**Lost**”, dei **Revenant** che hanno subito una trasformazione per non essere riusciti a nutrirsi sufficientemente di sangue.

Il titolo uscirà nel **2018** e utilizzerà l'**Unreal Engine 4**, motore grafico [sul quale si sta lavorando per sviluppi grafici improntati al fotorealismo](#).

Per ulteriori dettagli sul titolo bisognerà attendere il prossimo 20 aprile, giorno in cui **Bandai Namco** svelerà tutte le notizie sul gioco.