

Disponibile Defiant Honor, il nuovo DLC di Nioh

Sono passate solo un paio di settimane da quando **Team Ninja**, sviluppatore di **Nioh**, ha annunciato il nuovo **DLC**, denominato **Defiant Honor** (Onore Sprezzante), che ieri è stato reso disponibile su **Playstation Store** per i fan al prezzo di 9,99 euro.

Defiant Honor fa parte del pass stagionale, ma lo si può acquistare separatamente se si desidera. Ecco qui la descrizione sul Playstation Store:

«Un inverno rigido in Giappone raggela la nazione preparando il terreno per uno scontro leggendario presso la fortezza più inespugnabile dell'era **Sengoku**, il castello di **Osaka**. In questa espansione di *Nioh*, *Defiant Honor*, il viaggio di William continua. Lo vedrà impegnato insieme al nuovo alleato, **Masamune Date**, contro il demone cremisi della guerra in carne ed ossa, **Sanada Yukimura**».

Con il DLC sarà disponibile il controllo di nuovi Spiriti Guardiani, **Onmyo Magic** e **Divine Armour**, nonché di una nuova arma chiamata **Tonfa**. Se finora il gioco è stato "facile", con il nuovo livello di difficoltà introdotto sarà una vera sfida.

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy: nuovo DLC

Playstation ha rilasciato un DLC per **Crash Bandicoot N.Sane Trilogy** contenente un livello chiamato *Stormy Ascent*. Questo livello extra è disponibile gratuitamente solo fino al 19 Agosto 2017. *Stormy Ascent* è stato progettato da Naughty Dog come livello del primo *Crash Bandicoot*, ma è stato rimosso dal gioco per via della sua difficoltà. I dati del livello sono rimasti all'interno del disco per l'originale **PlayStation**, quindi è possibile accedervi tramite GameShark. Il livello ha molte somiglianze con il livello *Slippery Climb* ed è il più lungo dei livelli presenti su *Crash Bandicoot*. In seguito trovate il trailer pubblicato da **Playstation**.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGRjI0T0hFem9Pa0klM0ZlY3ZlciUzRDElMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=

Playstation Now: Digital Foundry analizza le prestazioni dei titoli PS4

Sony ha aggiunto da alcuni giorni alcuni titoli PS4 nel catalogo del servizio streaming **PlayStation Now**.

Digital Foundry ha colto l'occasione per operare un'analisi del servizio dal punto di vista tecnico sul piano del frame-rate, della grafica e anche in termini di latenza,

Il parere è globalmente positivo, anche se è importante sottolineare che è necessario disporre di una buona connessione internet.

Di seguito il video completo:

Gravity Rush 2

Il mio primo giorno di lavoro estivo: al ristorante, addetto alla sala. Era l'estate del 2007, un'isola nel bel mezzo del **Mar Mediterraneo**, caldo asfissiante e un pizzico di tregua nemmeno dopo il tramonto. Avevo sostituito il ragazzo che adesso lavorava come barman nel locale situato un numero civico più avanti, coi tavoli piazzati proprio sullo stesso marciapiede in cui erano sistemati i nostri. A fine serata un cliente, un signore distinto dagli occhi a mandorla, turista straniero ovviamente, *habitué* col senno di poi, mi fa un cenno chiedendomi il conto. Arrivato al tavolo, mi guarda e, molto lentamente, con un marcato e inconfondibile accento giapponese à la **Haruhiko Yamanouchi** mi fa: «Sapete qual è il problema di voi italiani?». Sorrido imbarazzato e aspetto che continui, sperando in cuor mio di non aver commesso errori, durante il servizio, che potrebbero averlo infastidito e che potrebbero mettere a repentaglio il lavoro appena trovato, «In Giappone,» prosegue «lavoriamo ogni giorno per migliorarci in ciò che sappiamo fare»; lì per lì non riesco a capire a cosa esattamente si riferisca e mi si dipinge sul volto quell'espressione tipica di attonimento di chi vorrebbe replicare ma non ha ancora colto il senso e però rimane a bocca aperta, in silenzio. Lui, voltandosi per la proverbiale, impercettibile frazione di secondo, posa lo sguardo sul ragazzo che sta lavorando al bancone del locale accanto al nostro ristorante, quel ragazzo di cui io *oggi* sono il sostituto; poi si rivolge nuovamente a me e continua: «Voi italiani, invece, non vedete l'ora di fare qualcosa di nuovo ogni giorno. Oggi siete qui, domani vi trovate lì.»

Japan Studio, Project Siren, Keiichiro Toyama e il suo **Team Gravity**: è il 2012 e **Gravity Daze** (questo il titolo originale), partito come progetto **PS3** fa invece la sua apparizione come esclusiva su **PS Vita**, la console portatile di **Sony**. Nel giro di pochissimi mesi ne diventa *vox populi* la killer-app, per quanto il titolo rimanga poco conosciuto in Occidente, viste le scarse vendite della console.

Il gioco, un action adventure in cel-shading che sfrutta appieno le potenzialità del dispositivo, ci introduce a un mondo fantastico e fluttuante nel quale la protagonista - la bella, ingenua e smemorata **Kat** - si ritrova a girovagare alla ricerca dei propri ricordi in compagnia di un misterioso gatto che, a quanto pare, è causa del potere che le permette di manipolare la gravità e di aiutare i

bizzarri cittadini di **Hekseville**, minacciati da tempeste gravitazionali e sinistre creature, fino a diventarne la beniamina.

Devo dire la verità: prima di cominciare a giocare questo secondo capitolo ho deciso deliberatamente di non provare la remastered per **PS4** a cura di **Bluepoint Games**, ho preferito invece rispolverare PS Vita per rinfrescarmi un po' la memoria *come si deve*. A distanza di cinque anni, **Gravity Rush** rimane un gioco di tutto rispetto, così come la console che lo ospita, che nel tempo è stata - da me - messa da parte in favore dell'handheld di **Nintendo** (quando si dice che sono i giochi a fare la fortuna di una console e non la tecnologia hardware, come invece in molti sostengono di questi tempi), un titolo, dicevo, ancora in grado di divertire, un gioco che trova la sua giusta dimensione su *quella* console portatile.

In questo secondo episodio, la storia riprende esattamente da dove si era interrotta, con una **Kat** catapultata in un nuovo scenario, attorniata da nuovi personaggi e priva dei propri poteri: il pretesto giusto insomma per poter reintrodurre le meccaniche di gioco, a beneficio di chi si avvicina per la prima volta alla saga, e nuovi comandi sul controller della **Playstation 4** per chi invece, come me, proviene da un'esperienza su portatile.

Ed è proprio qui che nascono le prime perplessità: i **comandi** sembrano essere peggiorati rispetto al predecessore, se non fosse che effettivamente è possibile regolare/disabilitare alcune funzioni assegnate al controller, si direbbe comunque che non è stato fatto alcun passo avanti in tal senso. Man mano che Kat va riacquisendo poteri e abilità durante il primo e il secondo capitolo della storia ci si rende conto di quanto possa diventare sempre più frustrante - specie poi nelle fasi avanzate di gioco - gestire i movimenti a mezz'aria della protagonista, che di libertà ne ha veramente tanta visti i poteri di cui dispone. Complice di tale, annunciato disastro è una **telecamera** anch'essa per nulla migliorata rispetto al primo episodio, che ci darà del filo da torcere durante le **20 ore** abbondanti in cui si svolge la parte principale della storia. La narrazione, a causa di alcune ingenuità in fase di scrittura, come ad esempio il dar per scontato molti degli eventi accaduti in *Gravity Rush* o durante i quasi venti minuti dell'anime **Overture** - pubblicato gratuitamente sul canale **Youtube** di Playstation un mese prima del lancio, doppiato nello stesso idioma di fantasia che caratterizza i dialoghi del gioco e sottotitolato anche in lingua italiana - non tende certo all'eccellenza e, pur ribadendo i buoni spunti che caratterizzavano il primo episodio, li riduce a una a tratti sbiadita imitazione.

Ma veniamo ai lati positivi: a partire dall'eccellente **realizzazione artistica**, ispirata tanto a **Möbius** quanto a certe produzioni manga, continuando per le sublimi animazioni e la straordinaria colonna sonora, un **framerate** piuttosto stabile, una rosa di missioni secondarie, sfide, cacce al tesoro, un sistema di potenziamento delle **abilità** accompagnato dall'uso di speciali talismani che più in là nel gioco possono anche essere fusi fra loro per crearne di nuovi, aggiungendo così una buona dose di personalizzazione ai propri poteri, non dimenticandoci inoltre di una modalità **foto** migliorata, dell'implementazione delle *gestures*, dei costumi (quello di **2B** direttamente da **Nier: Automata** su tutti), del DLC gratuito che espande la storia e ce la fa vivere dal punto di vista di **Raven**, dei sempre piacevoli dialoghi in stile fumetto in parallasse e di alcune memorabili bossfight, risulta evidente che gli aspetti di rilievo di questo titolo non sono certo pochi. Lodevole è anche lo sforzo fatto per rendere un po' meno ripetitive alcune di queste attività, se si gioca con una connessione a internet attiva, dando la possibilità di poter sfidare e raccogliere sfide, giudicare

scatti fotografici e a nostra volta venire giudicati dagli amici o da simpatici sconosciuti.

Jirō Ono è un arzillo vecchietto di 92 anni. Il suo piccolo ristorante conta meno di dieci posti a sedere e per poter gustare il suo menu **3 stelle Michelin** bisogna prenotare mesi prima e avere in tasca almeno 300 dollari in contanti. Sin dall'età di 9 anni si sveglia ogni mattina con un solo proposito: migliorare il proprio sushi.

Ciò che accomuna il grande chef di Tokyo e i membri di **Project Siren** - oltre al non essere italiani - è la minuziosa dedizione al proprio lavoro. Probabilmente, offrendo a questi ultimi l'opportunità di migliorare quegli aspetti che non hanno del tutto convinto in **Gravity Rush 2**, sono certo che i prossimi capitoli potranno tendere naturalmente ad avvicinarsi di più a quell'idea di perfezione che ogni buon giapponese insegue.

[Shawn Layden: PlayStation 5 sarà una vera next-gen](#)

Durante l'**E3** di quest'anno il mercato delle console è stato scosso dalla presentazione della nuova console Microsoft: **Xbox One X**.

La nuova console è un concentrato di potenza, infatti riesce a far girare titoli in **4K a 60FPS**. Ma **Sony**, dopo la mossa di **Microsoft**, non starà con le mani in mano, e prima o poi dovrà presentare una console che possa veramente competere, sul piano dell'hardware, con il top di gamma della casa di Redmond.

Il sito tedesco [Golem.de](#) ha intervistato **Shawn Layden**, presidente del CEO di Sony, il quale, alla domanda se ci sarà un gioco che girerà solo su **PS4 Pro** e non sulla **PS4** standard, **Layden** risponde: «Non accadrà mai: Playstation 4 Pro offre solamente alcuni vantaggi, quali risoluzioni **4K** e **HMD** (**Head-Mounted Display**, compatibilità con VR) per i giocatori che possono utilizzarla e vogliono utilizzarla. Inoltre un frame rate più stabile e un ingente spazio su disco. Ma chi ha una PS4 standard, non ha svantaggi reali. Ognuno dei nostri giochi continuerà a girare su PS4 e forse un po' meglio sulla Pro».

E, inoltre, **Layden** ha dichiarato che **PlayStation 5** sarà una console true next-gen, non come **PS4 Pro**, ma una console nuova, potente e con nuove tecnologie. Vedremo **AMD**, **Vega** e **Ryzen** sulla nuova **PlayStation 5**? Di certo questo sembra significare che i giochi della prossima console di casa **Sony** non saranno compatibili con le attuali **PS4** e **PS4 Pro**, segnando un'ulteriore frattura con il cammino intrapreso da Microsoft, che ha invece optato per un passo in continuità con l'attuale sistema Xbox One, nella quale i titoli pensati per la console più recente non escludono comunque la precedente (come era già stato fatto da Sony con PS4 Pro).

L'idea di Sony potrebbe essere quella di lanciare sul mercato una nuova console prima del 2019.


[The Evil Within 2: nuove indiscrezioni](#)

The Evil Within 2, il nuovo progetto di **Bethesda**, secondo alcune indiscrezioni non sarà diretto da **Shinji Mikami**, che avrà solo la veste di produttore in questo sequel presentato All'E3 2017. Al suo posto troveremo **John Johanas**, che ha diretto i due DLC del gioco (*The Assignment* e *The Consequence*), e che, pur con un ruolo minore, ha lavorato nel primo capitolo di *The Evil Within*.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGcjhyUGpfallhfd2clMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=

[Rumor: L.A. Noire remastered supporterebbe la VR](#)

Nuovi rumors riguardanti la remastered del famoso titolo **L.A. Noire** di **Rockstar Games** affiorano su **Twitter**, oltre alla già citata versione per **Nintendo Switch** (confermata da più insiders).



Yan2295
@Yan2295

Follow

According to what I heard, Rockstar might be releasing a remastered version of L.A. Noire on the Nintendo Switch.

6:37 PM - 15 Jan 2017

Reply Retweet 167 Like 611



Direct-Feed Games
@DirectFeedGames

Follow

Regarding LA Noire Remaster, the title is sounding like it'll come to Switch, PS4, and Xbox One. Release slated for late summer.

9:42 PM - 25 Jan 2017

Reply Retweet 70 Like 113

WWG di **comicbook.com** avrebbe sentito da tre separate fonti (non rivelate) che **L.A. Noire** abbia anche una modalità **VR** già stata testata su **Playstation** ed anche una in prima persona.

In aggiunta è riportato che in seguito tutte le versioni vedranno aggiunta se non la modalità **VR** sicuramente quella in prima persona (un pò come in **GTA V** per intenderci).

Ancora nessuna notizia riguardo il lancio del remastered. Aspetteremo sperando di saperne di più al più presto.

Dreadnought - Closed Beta

Dopo la Beta dello scorso anno su PC, **Dreadnought** approda sulla console ammiraglia Sony sulla quale abbiamo avuto la possibilità di provare la closed beta.

Dreadnought è uno shooter sviluppato da **Yager Development** e **Six Foot**, e pubblicato da **Grey Box Games**, che ci permette di metterci al comando di enormi navi spaziali da guerra con la possibilità di potenziarle e personalizzarle; il sistema solare sarà il nostro campo da battaglia, con il suo marasma di asteroidi, pianeti e paesaggi ampi, freddi e oscuri. Il **gameplay** si basa molto sulla strategia e sulla collaborazione tra i vari componenti della squadra: è possibile scegliere vari tipi di **navi d'attacco**, dalle più lente, dotate di artiglieria pesante, alle più veloci, equipaggiate di cannone dai colpi potenti, fino a quelle capaci di rendersi invisibili e quindi di permettere una modalità di gioco stealth; in parallelo, avremo a disposizione anche navi da supporto in grado di riparare i danni subiti delle altre navi amiche.

Le navi in gioco sono **55**, tutte personalizzabili, mentre i **3 alberi produttore** (**Arms Jupiter**, **Akula Vektor** e **Oberon**) contengono dalle 17 alle 20 navi ciascuno; tra queste ci sono anche le "Navi **Eroe**", navi leggendarie dal design unico che danno accesso ad armi avanzate. Ogni nave appartiene a un livello specifico (da I a V) e, per ottenere l'accesso alle navi di livello superiore, bisogna sbloccarle attraverso i tre alberi del produttore. Ogni nave ha anche un proprio **albero della tecnologia** in cui è possibile ricercare e acquisire armi e moduli. Durante gli scontri si potrà scegliere, grazie al touch pad, se giocare d'"attacco" e conferire alla propria nave un **boost** che le permetterà di spostarsi più velocemente e far sì che le armi facciano più danno, o se giocare maggiormente in **difesa** e proteggersi, creando uno scudo, dai colpi dei nemici. Grazie a tutte queste meccaniche, **Dreadnought** pone le fondamenta del suo gameplay sulla comunicazione con i compagni di squadra, al fine di escogitare strategie e attacchi a sorpresa che possono portare il proprio team alla vittoria.



Durante la beta per **PlayStation 4** le modalità di gioco presenti sono:

1. **Versus**, che comprende **Team Deathmatch**, comune deathmatch a squadre da 5 giocatori;
2. **Team Elimination**, una modalità a eliminazione nella quale i giocatori avranno il compito di eliminare le flotte avversarie per vincere il turno, con l'obiettivo di imporsi per 3 volte e ottenere la vittoria dell'intera partita;
3. **Coop vs. IA**, che comprende solamente la modalità Havoc, modalità in cui un gruppo di due giocatori dovrà scontrarsi contro flotte infinite di navi comandate dall'IA, con l'obiettivo di resistere il più a lungo possibile.

Il gioco è molto impegnativo, ma allo stesso tempo divertente e appagante: riuscire a sconfiggere una corazzata o a sgominare la flotta avversaria entusiasma non poco, e il gioco guadagna tantissimo se giocato con un gruppo di amici.

Dopo ogni partita, si guadagnano **XP** e **crediti**, i primi spendibili per sbloccare armi e moduli dall'albero tecnologico di ogni nave, mentre i secondi (che sono sostanzialmente una forma di valuta), si possono acquistare oggetti per l'estetica della nave, per le Navi Eroe e per altri oggetti che possono dare alcuni vantaggi.

[Red Dead Redemption 2: anche Rockstar](#)

punta al crossplatform

Dopo tutte le polemiche sulla decisione, da parte di **Sony**, di [non partecipare al cross-platform play di Minecraft](#), **Rockstar** sembrerebbe intenzionata ad avvicinarsi a questo mondo, rendendo la modalità online di **Red Dead Redemption 2 cross-platform**.

Ma per via delle "politiche" di **Sony** riguardo l'argomento, il lavoro per **Rockstar** sembrerebbe molto duro. Vedremo come si comporterà la casa nipponica con altri titoli, specie in relazione alle esplicite aperture di Nintendo e Microsoft.

Vi ricordiamo che *Red Dead Redemption 2*, causa di un rinvio, uscirà nel 2018.

Speciale E3 - Cambio di data per Destiny 2: sarà rilasciato il 6 settembre

Bungie ha appena mostrato, durante la conferenza **Sony** all'E3, un nuovo trailer di *Destiny 2*, dopo quasi un mese dal reveal gameplay.

Sony, come il precedente capitolo avrà l'esclusiva temporanea per i contenuti come il nuovo assalto, Lake of Shadows, la mappa Retribution, un'astronave e un'arma esotica Borealis.

Durante la conferenza Sony, è stato ,anche, annunciato che *Destiny 2* sarà disponibile a partire dal **6 settembre**, e non più l'8 settembre come detto mesi fa, per **PlayStation 4**, **Xbox One** e anche su **PC** (sulla piattaforma di Blizzard: **Battle.net**).