

[Annunciati nuovi personaggi per la terza stagione di Street Fighter V](#)

Verso la fine della **Capcom Cup** tenutasi ad Anaheim, **Capcom** ha rivelato il prossimo set di personaggi che arriverà per la terza stagione di **Street Fighter V**.

La prima è **Sakura**, di cui si era tanto speculato alla fine del trailer mostrato al **Red Bull Battleground** di Novembre (ci fu un esplosione di confetti rosa e coriandoli a forma di petali di ciliegio; la parola per indicare il ciliegio in Giappone è infatti "Sakura"). Sarà disponibile dal **16 Gennaio 2018** e sembra proprio che non sia più una ragazzina; adesso presenta decisamente un look più adulto ma il suo costume classico sarà comunque disponibile come alternativa.

Inoltre, per la terza stagione, vedremo il ritorno di tre personaggi classici, ovvero **Blanka**, **Cody** e **Sagat**, e l'arrivo di due nuovi: **Falke** e **G**.

Parallelamente all'annuncio dei nuovi personaggi è stato mostrato il filmato d'apertura che sarà presente in **Street Fighter V: Arcade Edition** (visualizzabile in fondo all'articolo).

In aggiunta a tutto questo è stata [annunciata la 30th Anniversary Collection di Street Fighter](#) per **PS4**, **Xbox One**, **PC** e **Nintendo Switch**.

Street Fighter V è già disponibile per **PS4** e **PC**, mentre **Street Fighter V: Arcade Edition** verrà rilasciato per le medesime piattaforme giorno **16 Gennaio 2018**. Coloro che sono già in possesso dell'edizione originale otterranno l'aggiornamento gratuitamente.

[Detroit: Become Human: nuovo gameplay al PlayStation Experience 2017](#)

Durante il **PlayStation Experience 2017** è stata presentata una nuova demo di **Detroit: Become Human**, che mette in evidenza l'intenso dramma umano che sarà al centro della storia, riguardante la rivolta degli Androidi; più specificatamente è stata mostrata una delle scene, già vista nei precedenti trailer, che coinvolgono il protagonista Connor che tenta di salvare una bambina su un tetto di un palazzo: mentre il producer **Guillaume de Fondaumièrre** giocava la demo, il pubblico consigliava quali decisioni prendere, coinvolgendo così tutti gli spettatori.

Oltre a mostrare la demo e giocare insieme al pubblico, De Fondaumièrre ha anche accennato al fatto che il gioco sia attualmente alla "**fine dello sviluppo**" e che lo script totale per il gioco comprende oltre **2000 pagine e migliaia di conversazioni**. Inoltre, De Fondaumièrre ha affermato che i giocatori, per provare tutte le opzioni che offre il gioco, dovranno giocarlo e completarlo moltissime volte, aggiungendo che questo progetto è uno dei più impegnativi e più ambiziosi che **Quantic Dream** abbia mai affrontato, che presenterà «la narrativa più ramificata che abbiamo mai creato» e che «toccherà i giocatori a livello emotivo».

Detroit: Become Human uscirà per PS4 nella primavera 2018, ma nell'attesa potete leggere la

[preview](#) della stessa demo (la missione **Hostage**) mostrata appunto al Playstation Experience.

[Playstation Experience 2017: torna anche Medieval](#)

La **PlayStation Experience** di **Sony** è piena di novità e trailer riguardanti gli ultimi giochi in uscita, che includono **MediEvil Remastered**, **God Of War**, **Soul Calibur VI**, **Death Stranding** e altri. Sono stati annunciati due giochi nuovi da aggiungere al repertorio della Ps4: **Firewall Zero Hour**, uno soprattutto in VR, e **MediEvil Remastered**. È stato annunciato che quest'ultimo girerà in 4K su Ps4. Riguardo i giochi già annunciati, si hanno delle novità. Questo è il caso di **Death Stranding**, il cui trailer sembra avere senso solo dopo 4-5 ore di gioco.

Detroit: Become Human è stato giocato in live al PSX 2017 e i presenti hanno potuto assistere al gameplay. Il catalogo di giochi per VR si sta espandendo piano piano, aggiungendo adesso **The Last Guardian**, che avrà un adattamento per VR, e **Wipeout**, che avrà degli upgrade al VR. È stata mostrata una piccola curiosità riguardante **God Of Wars**. Lo sviluppatore dell'omonimo gioco, infatti, ha annunciato che ci vorranno dalle 25 alle 35 ore di gioco per poterlo completare. Riguardo **Soul Calibur VI**, invece, è stato mostrato un trailer dove si vede il combattimento tra due personaggi, **Mitsurugi** e **Sophitia**. Da ciò che c'è scritto nel trailer, il gioco dovrebbe uscire nel 2018 per piattaforme Sony, Microsoft e su Steam.

Il nuovo trailer di *Death Stranding*:

Il gameplay di *Detroit: Become Human* giocato in live al PSX 2017:

Il trailer mostrato con l'annuncio di *MediEvil Remastered* per Ps4:

Il nuovo trailer di *Soul Calibur VI*:

[Nuovo teaser rilasciato da From Software](#)

I fan di **From Software** aspettavano notizie sul progetto su cui sta lavorando lo studio e ieri notte ai **The Game Awards** è stato rilasciato un **teaser** criptico a riguardo: "**Shadows Die Twice**".

Dal **teaser** possiamo trarre solo ipotesi: è probabile si tratti del seguito di **Bloodborne**, fra l'altro la pagina di **Bloodborne** ha condiviso il trailer e scritto "**twice**", ma potrebbe trattarsi anche di una mossa per confondere le acque e annunciare un nuovo capitolo di **Tenchu**, di cui troviamo vari indizi come ad esempio i Kanji sullo sfondo di alcune immagini o certi suoni ambientali.

[Xenoblade Chronicles 2: alcuni dati da uno Store Manager giapponese](#)

L'inizio di dicembre è solito segnare un momento proficuo per l'industria del videogioco, essendo l'inizio delle festività natalizie.

Una visuale interessante di questa situazione è offerta dal gestore di **Games Ma-Ya**, un famoso negozio di giochi vicino alla stazione Kasai nel quartiere di Edogawa a **Tokyo**, che ogni giorno prende nota sul suo blog personale di ciò che accade nel negozio.

Ieri era il giorno dell'uscita di **Xenoblade Chronicles 2**, e dal mattino al pomeriggio la giornata lavorativa è stata abbastanza tranquilla, ma verso sera le cose si sono movimentate, con l'affluenza di molti clienti maschi che sono entrati nel negozio per comprare il gioco, spesso insieme alla nuova console **Switch**. L'edizione limitata era già stata esaurita con i preordini e anche il controller "Xenoblade Chronicles 2 Pro" era molto quotato.

Per quanto riguarda la console Switch, il negozio ha ricevuto una nuova spedizione e a fine giornata, aveva ancora entrambi i colori disponibili. È stato constatato che, nelle vendite, la versione neon blu e rossa ha superato rapidamente la versione grigia.

Il manager del negozio recentemente ha incontrato il produttore mondiale di **Monster Hunter Ryozo Tsujimoto** alla cerimonia dei **PlayStation Awards**, e gli ha riferito che al momento il gioco è il più preordinato al negozio.

Il rapporto di oggi, che cade nel primo sabato del periodo festivo, evidenzia che come previsto, il negozio era stato assaltato dalle famiglie al mattino, per acquistare console e giochi Nintendo Switch.

Per quanto riguarda la **PS4 Pro**, al momento risulta essere popolare solo tra gli adulti, e molti clienti la stanno acquistando per prepararsi al **Monster Hunter World** di gennaio.

Fonte: [Dualshockers](#)

[Annunciati i titoli PS PLUS di dicembre 2017](#)

Sony, nelle scorse ore ha annunciato i titoli presenti nel **PlayStation Plus** nel mese di dicembre. Il mese scorso, gli abbonati al servizio PS Plus, hanno avuto modo di giocare *Worms Battlegrounds* e sfidarsi in agguerrite battaglie con i famosissimi vermi.

Questo mese è il turno di *Darksiders II Deathinitive Edition* e *Kung Fu Panda Scontro finale delle Leggende Leggendarie*.

Ecco l'elenco completo:

- **Darksiders II Deathinitive Edition** (PS4)
- **Kung Fu Panda Scontro finale delle Leggende Leggendarie** (PS4)
- **Xblaze Lost: Memories** (PS3)
- **Syberia Collection** (PS3)
- **Forma 8** (PS Vita & PS4)
- **Wanted Corp** (PS Vita)
- **Until Dawn: Rush of Blood** (PSVR)
- **Dimmi Chi Sei!** (PS4)

I titoli di questo mese non sono sicuramente i migliori del 2017, ma la *Deathinitive Edition* di *Darksiders II* è un buon pretesto per recuperare il primo capitolo nell'attesa dell'uscita di *Darksiders III*, di cui Marcello Ribuffo ha già fatto un'accurata [analisi del gameplay](#).

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

[Sony si prepara a \(ri\)annunciare Demon's Souls?](#)

ENB, guru a capo della community mondiale di *Dark Souls* che ha cominciato la propria carriera su **Youtube** trasmettendo i propri gameplay su *Demon's Souls* ai tempi della sua prima uscita in Giappone nel 2009 e al quale successivamente sono anche stati affidati compiti ufficiali quali la stesura della guida strategica del secondo capitolo della più famosa saga di **From Software**, ha rilasciato - durante la notte - un breve video su **Youtube** nel quale esprime il suo personale parere sulla probabile uscita di una remastered di *Demon's Souls*. A dar forza alle sue congetture gli annunci ufficiali susseguirsi durante la giornata di ieri da parte prima di **Sony Japan** e successivamente di **Bandai** e **Atlus** - che gestiscono rispettivamente i server europei e nord americani del gioco - sull'imminente shut down delle modalità multiplayer, che dovrebbe avvenire in contemporanea mondiale il 28 febbraio 2018. **Marcus** ha pertanto supposto, nella sua personale speculazione, che proprio questa coincidenza di date insieme al fatto che la chiusura dell'anno fiscale per la software house giapponese avverrà proprio durante quel periodo, rappresenterebbero il momento più propizio per annunciare il nuovo titolo, considerato anche che gli eventuali preorder verrebbero calcolati nell'anno fiscale giovando al bilancio corrente. A ciò si aggiungono un

misterioso [annuncio di Bandai](#), la **Playstation Experience 2017** ormai alle porte e il fatto che non abbiamo notizie di From Software ormai da un bel pezzo.

[Leak su Devil May Cry 5 svela il ritorno di Dante](#)

Un curioso leak è apparso online contenente informazioni che riguardano la storia del non ancora annunciato **Devil May Cry 5**, il possibile gameplay e un accordo di esclusività per **Playstation 4**.

Il leak è apparso sul forum di [ResetEra](#) come post dell'utente **Son of Sparda** ma, anche se non ci sono state ancora conferme a riguardo, il noto analista del settore e amministratore del forum **Daniel Ahmad** ha detto di «aver trovato abbastanza ragioni» per permettere la pubblicazione del post.

Stando al leak, **Devil May Cry 5** riprenderà la storia da dopo **Devil May Cry 4**, suggerendo un allontanamento dallo stile di **DmC: Devil May Cry** di **Ninja Theory**, tornando dunque ad un approccio più familiare e tradizionale. **Hideaki Itsuno**, che ha diretto tutti i titoli della saga eccetto il primo e **DmC: Devil May Cry**, riprenderà il suo ruolo per **Devil May Cry 5** e **Reuben Langdon** tornerà a prestare la sua voce a **Dante**. Il titolo conterrà inoltre il più alto minutaggio per le cutscene della serie, suggerendo una grande attenzione alla storia rispetto ai titoli precedenti.

Dovrebbero esserci potenzialmente 3 personaggi giocabili fra cui **Dante** e **Nero**, quest'ultimo suggerito dal leaker come uno dei più probabili. **Devil May Cry 5** mostrerà inoltre una "nuova faccia" di **Dante**, "la più seria" che abbia mai mostrato. «**Dante** farà fuori i suoi nemici sempre col suo tipico fare esagerato ma questo gioco sarà comunque molto introspettivo», ha detto il leaker.

In termini di gameplay **Devil May Cry 5** introdurrà un nuovo sistema di telecamera dinamica, uno style system migliorato che farà reagire i nemici diversamente a seconda dello stile utilizzato e una distruzione ambientale dinamica. Anche se non sarà un open world, il team di **Itsuno** starebbe lavorando a dei livelli molto grandi simili a **Dragon's Dogma**. I boss saranno un punto focale del gioco, una delle boss fight si sposterebbe addirittura da un ambiente di gioco all'altro durante la battaglia. Ci si aspetta inoltre che la versione per console giri a 60 fps.

Il gioco sarebbe in sviluppo ormai da due anni e, stando a quanto riferito, con un debut trailer pronto per essere lanciato. Questo titolo doveva essere presentato al **Playstation Experience** di Dicembre ma, dopo il feedback negativo ricevuto all'**E3 2017**, il team avrebbe deciso di spostare la presentazione per l'**E3 2018**. **Sony** starebbe inoltre finanziando il gioco parzialmente, con buona probabilità per assicurarsi una qualche esclusività per **Playstation 4**. Il leaker aggiunge che il gioco «potrebbe essere esclusivamente per **PS4**», forse per un determinato periodo di tempo o addirittura per sempre.

Anche se il leak non è stato confermato, ci sarebbero diversi rumor a sorreggere l'imminente uscita di **Devil May Cry 5** e questo post sarebbe una fonte ben documentata e credibile. Anche se **DmC: Devil May Cry** aveva certamente i suoi ammiratori, i fan di lunga data non vedevano l'ora di sapere che il vecchio Dante sta per fare il suo ritorno dunque, se questo leak risulterà vero, aspetteremo

con ansia nuove informazioni sul gioco nel 2018.

Un giocatore ha costruito un robot per farmare crediti su Star Wars Battlefront 2

Esistono due modi per guadagnare i crediti necessari per poter acquisire *loot crate* in *Star Wars Battlefront II*: il primo consiste nel giocare duramente e ottenere più punti possibili. Il secondo modo risulta quello meno "lecito", ed è stato mostrato da un utente **reddit**, **Lowberg**, che ha costruito un robot che gioca al suo posto.



In realtà il robot non gioca realmente: semplicemente salta e muove il giocatore in ordine così da non farlo buttare fuori dalla partita dal sistema d'inattività.

Finché i crediti vengono dalla modalità arcade piuttosto che dal multiplayer, dubitiamo che molti giocatori potrebbero lamentarsi di questo metodo più o meno lecito.

Se costruire un robot è al di là delle vostre capacità, vi consigliamo di utilizzare le bande elastiche, così da ottenere un effetto simile.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI4NTQlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjI0ODAlMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGOUNOcHphSmstcnMlMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBnZXN0dXJlJTNEJTlYbWVkaWElMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxz

[Resident Evil 7 ha raggiunto le 4 milioni di copie vendute](#)

Resident Evil 7 ha raggiunto il target prefissato dalla **Capcom**, ovvero quello di 4 milioni di copie vendute. Il gioco è stato rilasciato il 24 Gennaio 2017 su PC, Xbox One e Ps4. L'obiettivo della Capcom era quello di raggiungere i 4 milioni di copie vendute prima della fine del proprio anno fiscale, il 31 Marzo 2017. Il sito ufficiale di Resident Evil 7 UK riporta dei dati molto interessanti in cui vengono mostrate 3.5 milioni di copie vendute e altre 2 milioni da vendere prima di Marzo 2018. Dopo tre giorni dal rilascio, Capcom ha annunciato la vendita di 3 milioni di copie e due settimane dopo vennero aggiunte alla lista altre 500.000 copie, per un totale di 3.5 milioni di copie vendute. A Maggio, Capcom ha annunciato di voler arrivare a 10 milioni di unità vendute. Con questi dati, *Resident Evil 7* sembra essere il sesto titolo più venduto del franchise, dopo **Resident Evil 2**. In tutto, la saga di **Resident Evil** ha raggiunto le 78 milioni di unità vendute.

- **Resident Evil 5** - 9.5 milioni;
- **Resident Evil 6** - 8 milioni;
- **Resident Evil 2** - 4.96 milioni;
- **Resident Evil 7** - 4+ milioni;
- **Resident Evil 3 Nemesis** -3.5 milioni;
- **Resident Evil** - 2.75 milioni;
- **Resident Evil: Operation Raccoon City** -2.5 milioni;
- **Resident Evil 5: Gold Edition** - 2.3 milioni;
- **Resident Evil 4** - 2.3 milioni;
- **Resident Evil Revelations 2** - 2.2 milioni;
- **Resident Evil 4 Wii Edition** - 2 milioni;
- **Resident Evil (HD Remastered)** - 1.9 milioni;
- **Resident Evil Revelations** - 1.7 milioni;
- **Resident Evil 4 (GameCube)** - 1.6 milioni;
- **Resident Evil Outbreak** - 1.45 milioni;
- **Resident Evil 0: HD Remaster** - 1.4 milioni;
- **Resident Evil Code: Veronica X** - 1.4 milioni;
- **Resident Evil (Game Cube)** - 1.35 milioni;
- **Resident Evil: The Umbrella Chronicles (Wii)** - 1.3 milioni;
- **Resident Evil 0 (GameCube)** - 1.25 milioni;
- **Resident Evil Director's Cut Dual Shock** - 1.2 milioni;
- **Resident Evil Code: Veronica (Dream Cast)** - 1.14 milioni;
- **Resident Evil Director's Cut** - 1.13 milioni;
- **Resident Evil 6 (PS4/Xbox one/DL)** - 1.1 milioni.

Una Gold Edition del gioco, con tutti i contenuti aggiuntivi, verrà rilasciata come copia digitale il 12 Dicembre 2017 in Europa e Nord America e sarà possibile giocarla su PC, Xbox One e PS4. I restanti DLC, "Hero" e "La fine di Zoe" verranno rilasciati lo stesso giorno.