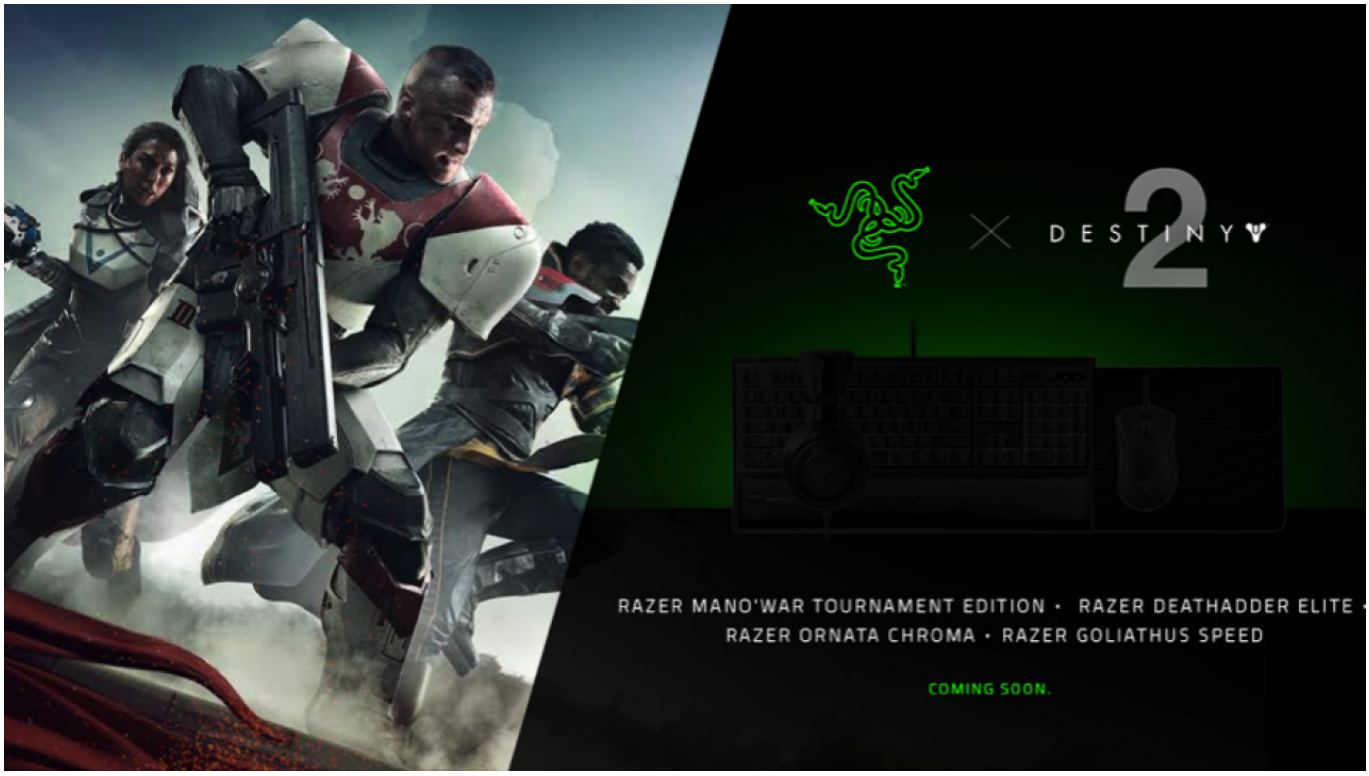
Red Dead Redemption 2: anche Rockstar punta al crossplatform

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.

Razer produrrà delle periferiche dedicate a Destiny

Razer, azienda famosa per le sue periferiche per PC e console, ha dichiarato che dopo l'uscita di ***Destiny 2*** produrrà delle periferiche ad hoc, proprio come ha precedentemente fatto con *Overwatch*.
Razer, in particolare produrrà: il mouse **Razer Death Adder Elite**, la tastiera meccanica RGB **Razer Ornata Chroma**, le migliori cuffie Razer, le **ManO'War Tournament Edition** e il tappetino morbido per mouse **Razer Goliathus Speed**.
Tutte queste periferiche saranno disponibili con il lancio di *Destiny 2*, che avverrà il 6 settembre per console, **PlayStation 4** e **Xbox One** e il 24 ottobre per **PC**.



La realtà virtuale arriva su Skyrim

In quest' ultimo **E3**, durante la conferenza Playstation, è stato presentato ***Skyrim VR:*** attualmente esclusiva del visore Sony, ha lasciato a bocca aperta i numerosissimi amanti della saga ***The Elder Scrolls.***

Il nuovo pacchetto di ***The Elder Scrolls V: Skyrim VR*** sarà inclusivo di tutti i **DLC** usciti finora anche se, con grande delusione di chi ha già acquistato la copia classica, il prodotto verrà venduto separatamente con un pre-ordine di 60 dollari.
Sarà giocabile sia con il **DualShock4** che con il **PlayStation Move,** non si sa ancora se il gioco rimarrà un esclusiva **PlayStation** ma ci aspettiamo di vedere un'agguerrita corsa all'oro da parte dei visori competitori.

La data di uscita è stata annunciata per **novembre 2017**.

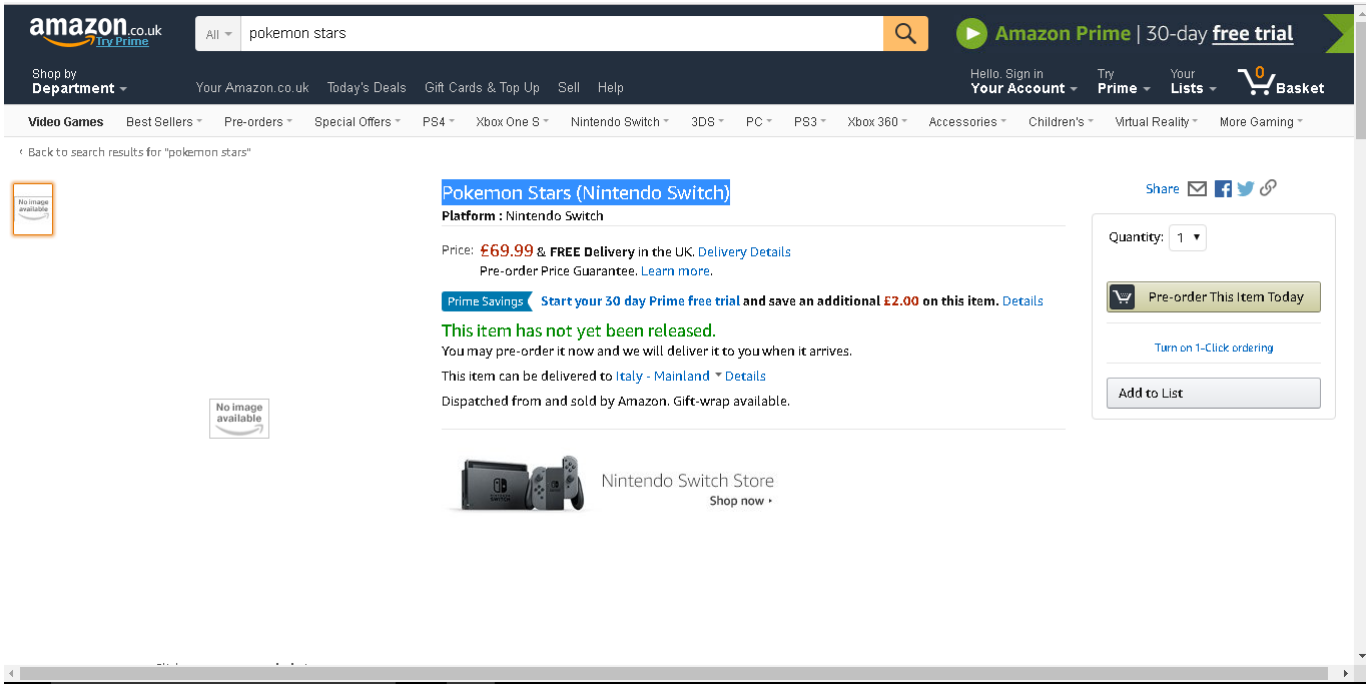
Quì il trailer:

Phil Spencer: le esclusive arriveranno

Nonostante la presentazione di **Xbox One X**, la più potente console mai prodotta, la conferenza **Microsoft** non è stata esattamente memorabile, soprattutto per la mancanza di grosse **esclusive tripla A**.
Phil Spencer esce allo scoperto, comunicando che i giochi in esclusiva ci saranno, sono in sviluppo e che saranno pronti tra almeno due o tre anni. La scelta di non mostrarli probabilmente sta nel fatto di non creare **hype** ingiustificato, il che va in antitesi con quanto visto nelle ultime conferenze **Sony,** nelle quali sono stati mostrati titoli con data di pubblicazione vaga.
Non ci resta dunque che attendere le prossime conferenze e verificare la veridicità di tali affermazioni.

Errori riguardo Pokemon Stars?

Pochi giorni fa **Tsunekazu Ishihara**, il presidente di **The Pokémon Company**, ha annunciato l'arrivo di un nuovo titolo della serie su **Switch**.
Nello store di Amazon UK è stata attivata la prevendita per ***Pokemon Stars***, un titolo di cui si vociferava da mesi nonostante le incertezze sulla sua esistenza o meno. Non si sa se si tratti di un grave errore o di una manomissione. Sul punto vi terremo aggiornati.



Shin Megami Tensei: Deep Strange Journey: piccole novità

Chi ha letto l'articolo sul secondo giorno di E3 per quanto riguarda la **Nintendo Treehouse** sa che chi scrive ci è rimasto male per quanto riguarda la mancata esposizione di ***Shin Megami Tensei: Deep Strange Journey***.
Abbiamo però potuto vedere alcuni video molto brevi che mostrano delle piccolissime parti di gioco, come quello grazie al quale è possibile sentire voce la data ad alcuni personaggi o ad alcuni demoni, oppure quello riguardante il semplice aggiornamento dell'UI.

Questo è il link per il video in cui viene mostrato l'aggiornamento all'UI:
(14 Giugno 2017)

Questo link conduce al video in cui potrete ascoltare la voce del demone Maria:
(13 Giugno 2017)

Per chi non la conoscesse, Maria è un demone quasi sempre presente nei titoli della saga di ***Shin Megami Tensei*** sin dal 2002 con il gioco per Xbox ***Shin Megami Tensei: Nine***, rilasciato solo in Giappone.
In questo nuovo capitolo della saga SMT, la voce di Maria sarà doppiata da Satomi Arai.

Qui potrete vedere alcune nuovi animazioni durante la battaglia:
(7 Giugno 2017)

Qui vi sarà il doppiaggio relativo a Jimenez, un personaggio del gioco:
(9 giugno 2017)

Il doppiatore del personaggio è Takahiro Sakurai.

Beyond Good and Evil 2: ecco cosa ci aspetta

Dopo quasi un decennio di attesa finalmente *Beyond Good & Evil 2* è stato confermato. **Michel Ancel** rilasciando un'intervista a **Kotaku** aveva dichiarato che il gioco era ormai in fase di sviluppo da anni, e che proprio in quel momento si trovava a giocare la "Day Zero version" (una prima versione di debug del gioco solo disponibile agli sviluppatori).

Enorme l'hype generato dal trailer rilasciato nel 2008 ma, per colpa di numerosi problemi interni al team di sviluppo, il gioco svanì nel nulla. A differenza della vecchia produzione "cestinata" che sarebbe stata un sequel al primo capitolo il gioco mostrato da **Ancel** e **Gabrielle Shrager** (narrative designer) durante la conferenza **Ubisoft** svoltasi all'**E3** di Los Angeles sarebbe un prequel.
Durante una dimostrazione a "porte chiuse" del gioco, Ancel avrebbe detto "non fate attenzione alla grafica", in quanto molti degli asset della versione mostrata sarebbero momentanei e con molta probabilità saranno cambiati.
La dimostrazione proseguì dimostrando come in ***Beyond Good and Evil 2*** lo spazio venga simulato e come i cicli del giorno e della notte non siano solamente un cambio di colore dello cielo o del sole come avviene oggi in moltissimi giochi ma una simulazione accurata del movimento delle stelle.

"Quando vedi un tramonto in *Beyond Good and Evil 2*, quel tramonto è reale"

Ancel quindi ingrandì la visuale zoomando all'indietro facendo notare come senza caricamenti riuscisse a muoversi dal livello del terreno fino allo spazio più profondo. Continuò spiegando che chi adora la fantascienza ama il senso di libertà e di esplorazione e che questi elementi sarebbero castrati in presenza di frustanti attese di caricamento.
Questo solo un brevissimo esempio dell'ambizione degli sviluppatori che stanno lavorando a *Beyond Good and Evil 2*; **Ancel** spera di riuscire a rilasciare una versione beta del gioco disponibile ai giocatori entro la fine dell'anno.

Speciale E3 – Secondo giorno per Nintendo Treehouse

Oggi è stato trasmesso in streaming il secondo giorno dell'E3 per la **Nintendo Treehouse**. Oggi non ci sono state delle novità ma sono stati presentati dei gameplay su ***Pokkén Tournament DX***, ***Yoshi***, ***Splatoon 2, Super Mario Odyssey.***

Secondo giorno di Nintendo Treehouse all'E3 e grande spazio ai gameplay.
La giornata si apre con uno degli eventi più importanti e coinvolgenti, il ***Pokkén Tournament DX Invitational***, un torneo in cui si sono sfidati dei giocatori che, diventando i campioni, hanno ricevuto una bella sorpresa: i due vincitori, con i nickname di **"Matpat"** e "**Allister Singh"**, hanno infatti avuto l'onore di giocare contro gli sviluppatori del gioco, **Mr. Hoshino** e **Mr. Suzaki.** (**Hoshino-san** e **Suzaki-san**, per dirla alla maniera nipponica).
I match si sono svolti in quest'ordine:

1. Mr. Hoshino contro Matpat:
   Mr. Hoshino ha utilizzato **Croagunk**, mentre Matpat ha utilizzato **Empoleon** con cui ha dominato il torneo e soprattutto la finale.
2. Il secondo scontro, invece, è stato caratterizzato da Mr. Suzaki contro Allister Singh.
   Mr. Suzaki ha utilizzato **Charizard** mentre Allister ha utilizzato **Pikachu**, e quest'ultimo ha stupto tutti poiché ha dominato il torneo e la finale grazie al suo **Suicune**.

La vittoria è andata al team degli sviluppatori, nonostante abbiano sudato non poco contro i campioni. Momento finale dedicata alla foto dei 4 finalisti con in mano il premio, un "quadro" di *Pokkén Tournament DX*.

In seguito è stato mostrato il gameplay di ***Yoshi***, il nuovo gioco della serie per Nintendo Switch. È stato possibile vedere il gameplay del primo livello da due prospettive diverse, fronte e retro. Inoltre sono stati svelati anche dei segreti relativi al gioco.

Il terzo gameplay è stato occupato da ***Splatoon 2***, in cui sono state giocate un paio di partite tra commenti ironici dei giocatori e sviluppatori, tra cui “Non ridete vi prego, sappiamo di fare schifo a questo gioco” (dicendo la verità, ma il modo ironico con l’hanno detto ce li rende simpatici).

Come se il gameplay di ieri non fosse bastato, anche oggi un gameplay di ***Super Mario Odyssey***, dove sono stati mostrati altri segreti riguardo il primo livello e piccole gaffe divertenti da parte dei giocatori.Il Treehouse è attualmente in corso con il gameplay del nuovo DLC di ***The Legend of Zelda: Breath Of The Wild***, ***The Champions' Ballad***, e c'è da restar soddisfatti anche di questa giornata di E3 nella parte dedicata a Nintendo, ma rimane ancora un po' di dispiacere per la mancanza di dettagli su ***Shin Megami Tensei Deep Strange Journey*** (redux nel gioco giapponese), titolo molto atteso dai fan. Vi terremo aggiornati se ci saranno ulteriori novità di rilievo.

Speciale E3 – Rivelata la data d'uscita di

Super Mario Odyssey

Il gran finale dello spotlight di **Nintendo** è stato dedicato all'ultimo capitolo del nostro amato ***Super Mario***, che si mostra in tutto il suo splendore con un nuovo trailer. In questo capitolo della saga, il nostro protagonista dovrà ancora una volta salvare la principessa **Peach** dalle grinfie di **Bowser**, questa volta intento a sposarla. ***Super Mario Odissey*** si mostra a noi con un gameplay quasi del tutto rinnovato, uno stile di gioco diverso e, per la prima volta, con il cappello di **Mario** a far da arma principale. Il nostro protagonista potrà prendere il controllo di tantissimi esseri viventi/oggetti (esseri umani, razzi, cavi elettrici, etc…). *Super Mario Odyssey* sarà strutturato in mondi, ognuno dei quali avrà a caratterizzarlo nemici e boss peculiari e costumi che il nostro protagonista potrà indossare: sarà, infatti, possibile cambiare vestiti e tipologia di cappello. In questo capitolo sono presenti inoltre dei collezionabili come **monete** (che si porteranno in tutti i mondi), **monete speciali** (che saranno di diverso tipo in ogni mondo), **la Luna** (che si otterrà superando dei mini livelli all'interno dei mondi) e **la Grande Luna** (che si otterrà sconfiggendo un boss). Quel che è di bello è che abbiamo una data: questa fantastica avventura sarà infatti disponibile dal **27 Ottobre 2017**.

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUlMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGd0dRSFFjXzN5Y0UlMjIlMjBmcmFtZWJvcmRlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UlM0MlMkZpZnJhbWUlM0U=

Speciale E3 – GameFreak sta lavorando su un RPG a tema Pokémon

Lo **spotlight** di **Nintendo** sta riservando delle belle novità. Dopo l'annuncio di ***Pokken Tournament DX*** e ***Pokémon Ultrasole*** e ***Ultraluna***, **Tsunekazu Ishihara**, presidente di The Pokémon Company, ha annunciato che **GameFreak** sta lavorando su un **RPG** a tema *Pokémon*, di cui non si hanno ancora altri dettagli.