Destiny: stop agli aggiornamenti

L'ultimo settimanale di casa **Bungie** ha affrontato la questione dei futuri aggiornamenti che avrà ***Destiny*** anche dopo l'uscita del secondo capitolo e dopo l'***Era del Trionfo***, ultimo evento del suo genere. *Destiny* non riceverà altri aggiornamenti né ci dovrebbero essere altri eventi, anche se molti giocatori aspettano il rilascio di un nuovo update per il bilancio delle armi, viste le lamentele dei giocatori sul nuovo meta del **PvP,** ma il direttore della community David "**DeeJ**" Dague ha affrontato questo argomento, dicendo:

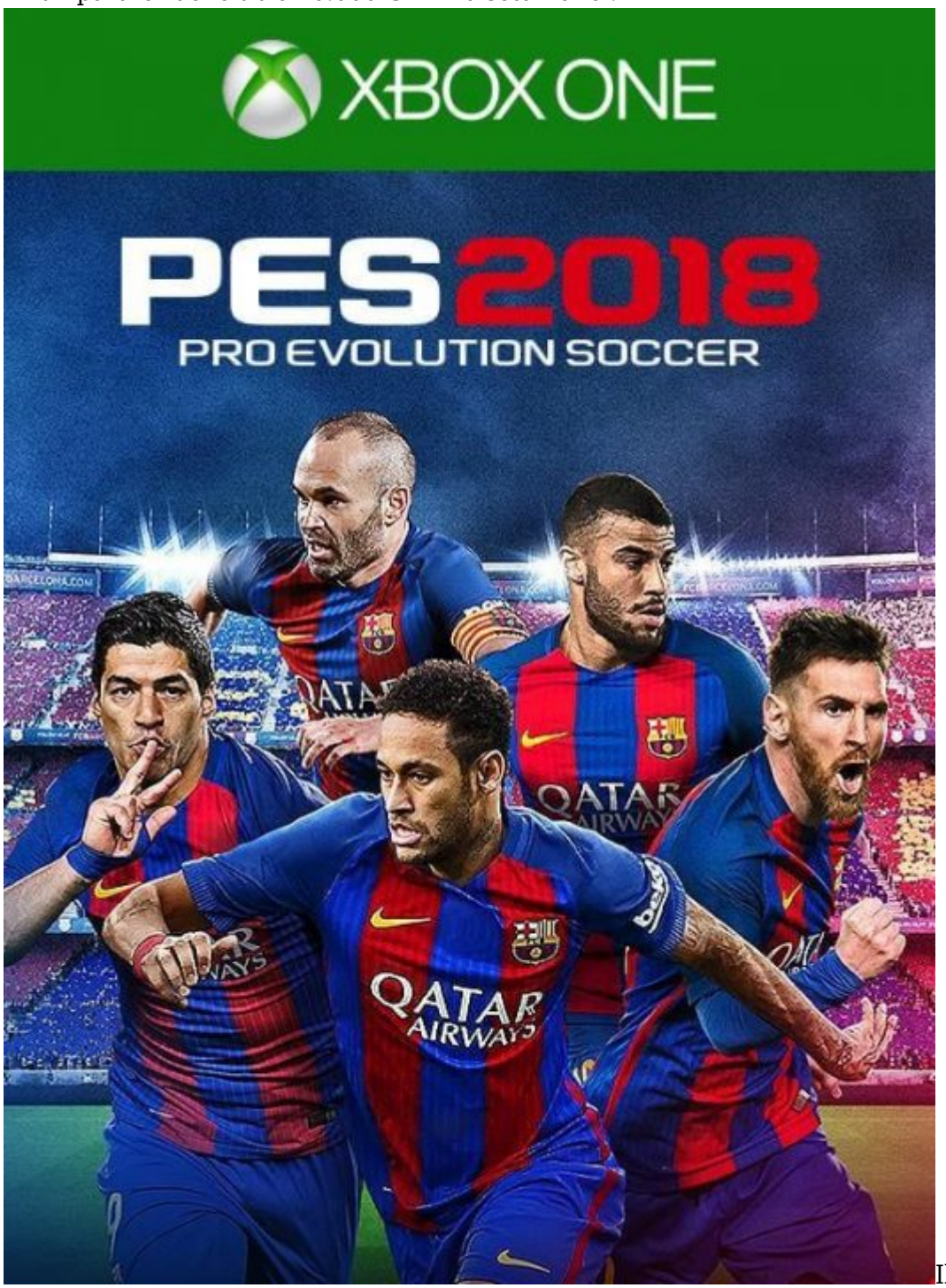
«Nel nostro costante monitoraggio della community, abbiamo sentito molti di voi chiedere se l'attuale **sandbox** avrà un altro aggiornamento. Il nostro unico focus in questo momento è *Destiny 2*. Tutte le mani di casa **Bungie** sono indaffarate a rendere *Destiny 2* un seguito degno per la community. Abbiamo in programma una Beta per quest'estate che richiede la nostra attenzione. Quest'autunno daremo inizio a un nuovo ciclo di aggiornamenti continui per un nuovissimo gioco che crediamo sia la risposta a tutti i vostri commenti e suggerimenti dal lancio dell'originale *Destiny*. Speriamo che percepiate quanto il vostro **feedback** sarà importante per noi quando metterete le mani su *Destiny2*. Come al solito, vi ringraziamo per le vostre opinioni che ci aiutano a creare giochi migliori.»

Questo significa che tutti i **feedback** che verranno inviati saranno implementati in *Destiny 2*. Quindi, ancora una volta, **Bungie** ascolterà le lamentele e i consigli della community e li metterà in pratica con *Destiny 2*.
La beta si avrà quest'estate, con data ancora da decidere, ma **Bungie** sarà presente all'E3 e probabilmente avremo più informazioni.
La data di lancio di *Destiny* 2 è prevista per l'8 settembre e il titolo uscirà per **PS4**, **Xbox One** e **PC**, sulla piattaforma di **Blizzard**, **Battle.net**.
Passate con noi questo E3, saremo in live su Twitch per seguire in diretta tutte le conferenze e rimanere sempre aggiornati.

PES 2018: primissimi dettagli

Da pochi giorni sono apparse online nuove informazioni riguardanti ***Pro Evolution Soccer 2018***.
Il titolo vedrà l'introduzione di nuove funzioni, dai **dribbling strategici** alla funzione **Real Touch+ –** che renderà possibile al giocatore reagire con ogni parte del corpo consentita (petto, gambe, testa) alla ricezione della palla con un passaggio controllato che varierà in relazione ovviamente al modo (velocità, altezza, etc…) con cui arriverà il pallone – fino al nuovo sistema **REAL Capture**, grazie al quale si potrà gestire l'illuminazione negli incontri in maniera più realistica, sia di giorno sia di notte. Verranno introdotti nuovi menù e immagini reali del giocatore, sarà possibile competere con la **Lega PES** in nuove modalità – tra cui **myClub** – verrà aggiunta una modalità dedicata al **gioco co-op**, saranno introdotti **match di selezione casuale**, ci saranno nuovi **tornei pre-stagionali**, un miglior **sistema di trasferimento** e ci saranno varie migliorie grafiche che andranno dalle espressioni facciali ai movimenti del corpo. Sul piano **grafico**, gli sviluppatori promettono un'esperienza più coinvolgente dal punto di vista televisivo: saranno, infatti, presenti interviste pre-partita e immagini provenienti dallo spogliatoio come quelle dei match reali.Sono disponibili due

bundle di pre-ordine: il primo includerà due agenti partner Premium per **myClub**, **UCL Agent** per myClub e un **agente esclusivo** per myClub, nonché il contenuto bonus di myClub: 4x agenti iniziali, 1x un partner del club e 10.000 GP x 10 settimane .



Il **secondo bundle** di pre-ordine, ***FC Barcelona Edition***, comprenderà invece 1x FCB agente speciale, 1x FCB un agente leggendario speciale, 1.000 monete myClub e contenuti esclusivi che saranno annunciati al più presto.

L'uscita del secondo bundle è al momento prevista per il **12 settembre** in Nord America e il **14 Settembre** in altri continenti.

Need For Speed Payback: tutti i dettagli

Come già annunciato oggi è stato il giorno della presentazione del nuovo ***Need for speed***, denominato per l'occasione ***Payback.*** Gli si potrebbe tranquillamente affibbiare la denominazione "Playback", in quanto sembra un ritorno alle origini del franchise sotto molti aspetti.

Ritorno al passato

Partiamo subito dal **single player** che, per la prima volta dopo tanti anni, sarà completamente giocabile **offline**, e che offrirù qualcosa di molto vicino a quanto visto in ***Need for speed: The Run***, in cui la trama aveva un forte peso all'interno del gioco. A dire il vero, la qualità delle sceneggiature presentata in questi anni – non solo nei videogiochi ma anche nel lungometraggio – non lascia di certo ben sperare: stando a quanto si vede dal trailer ci si ritroverà in mezzo alle solite **crew**, ai soliti tradimenti e alle solite vendette. Per lo meno la spettacolarizzazione sarà un punto focale grazie all'utilizzo, come sembra, di molte e lunghe **cutscene** ricreate direttamente con il motore di gioco, il celeberrimo **Frostbite Engine**, divenuto il centro della galassia EA.
Saranno tante le missioni a disposizione, tutte ambientate a **Fortune Valley**, dove potremo impersonare **tre personaggi** differenti ma uniti da un singolo obbiettivo: vendicarsi de **La Loggia**, una pericolosa organizzazione che controlla i casinò della città, i criminali e le forze di polizia.

Pimp my ride

Da tempo i fan chiedono a **Electronic Arts** un ritorno alla personalizzazione completa del mezzo come in ***Need for speed Carbon***, dove le modifiche alle vetture erano davvero minuziose.
Nei diversi titoli usciti da allora non si è mai raggiunto quel livello: alcuni episodi erano addirittura sprovvisti di questa feature. ***Payback*** porterà finalmente a compimento questa richiesta, che sicuramente non sarà ai livelli di ***Carbon***, ma che continua un percorso portato avanti dall'ultimo ***Need for Speed***: non solo sarà possibile personalizzare le auto sia meccanicamente che esteticamente, ma sarà possibile anche ricostruirle grazie al ritrovamento di alcuni rottami sparsi per tutta la mappa, un po' come avveniva con ***The Crew*** o ***Forza Horizon***, ma qui su un altro livello.
Anche il parco auto sarà vasto, arricchito da **cinque tipologie di veicoli**, di cui una probabilmente dedicata a vetture fuoristrada.

Un quarto di miglio alla volta

Ritornano inoltre i classici must della serie: mappa enorme – forse la più grande mai vista in un *NFS* – completamente esplorabile in cui cimentarsi in diverse prove secondarie, sia online che offline.
Fanno il loro ingresso anche delle vere e proprie scommesse tra i vari utenti, dove sarà possibile giocarsi i propri crediti (non è chiaro se sarà possibile mettere in palio le proprie auto) lanciandosi in una gara dove si potrà moltiplicare il contenuto del proprio portafoglio o rischiare di perdere tutto.
Queste gare – così come la **campagna principale** – saranno contornate dal ritorno in grande stile

della **polizia** con i suoi diversi gradi di pattugliamento e inseguimento atte a rendere il tutto più spettacolare possibile. Già dal trailer è possibile vedere un buon lavoro da questo punto di vista soprattutto dal **comparto grafico** con ottima mole poligonale, dettagli delle auto ai massimi livelli e ottimo comparto luci.

Come al solito arriveranno anche diverse versioni del titolo come la **Deluxe edition** che permetterà di avere il gioco ben tre giorni prima la data d'uscita, personalizzazioni esclusive e il **Platinum car pack** contenente cinque auto personalizzate per il lancio.
Ci aspettiamo altre novità all'**E3** di Los Angeles, soprattutto dei **gameplay** in modo da cominciare a saggiare le novità di un titolo che ha preso un anno di pausa per essere sviluppato al meglio.
Need for Speed Payback sarà disponibile su **Playstation 4**, **Xbox one** e **PC** a partire dal **10 Novembre 2017**.

Oggi il reveal del nuovo Need For Speed

Con un'immagine pubblicata sulla propria pagina Facebook, **EA** ha comunicato che alle **15:00 di oggi** verrà presentato il nuovo ***Need for Speed***. Sul titolo si sa veramente poco tranne qualche rumor che lo collocherebbe per le vie di **Las Vegas**.
Il nuovo *NFS* torna dopo un capitolo che non ha avuto il successo sperato, per cui ci si aspettano grossi cambiamenti in termini di gameplay, richiesti tra l'altro a gran voce dai fan. L'unica certezza è l'utilizzo del **Frostbite Engine**, che ha già mostrato i muscoli nel titolo del 2016.
Un'ulteriore considerazione è sul perché fare un **reveal** così importante a pochi giorni dall'**E3**, un palcoscenico perfetto per uno dei titoli di punta per **Electronic Arts**. Probabilmente l'importanza di questa conferenza sta via via affievolendosi.

Restate in attesa per ulteriori aggiornamenti con un articolo d’approfondimento dedicato all’evento di quest’oggi.

In arrivo Project Rap Rabbit

Una campagna Kickstarter probabilmente per il più atteso rhythm game dell’anno:
dai creatori del famosissimo ***PaRappa The Rapper*** arriverà infatti ***Project Rap Rabbit***,
un’avventura che si prospetta ricca di ironia e spiritualità farcita di battaglie rap, in cui i giocatori

dovranno imbracciare la forza della musica per affrontare un viaggio in nome della verità, giustizia e libertà.
Impersonando creature di stampo orientale, dovremmo sgominare i nostri avversari a suon di pugni o calci andando a tempo con la musica ed gli sviluppatori stessi ci sottolineano che saremo noi a controllare il rap e di conseguenza la modalità di combattimento.

Il gioco si presenterà come un mix tra ***PaRappa The Rapper*** e i duelli di insulti tratti da ***The Secret Of Monkey Island***, con tanto di modalità singleplayer e competitiva online.
Il gioco uscirà per PC e P4.

Ecco i titoli PS PLUS disponibili per il mese di giugno 2017

Ieri sono trapelate alcune informazioni sui titoli **PS4** per il **PS PLUS** di giugno, oggi sono stati resi noti i titoli ufficiali:

Killing Floor 2 (PS4)
Life is Strange (PS4)
Abyss Odyssey (PS3)
WRC 5: World Rally Championship (PS3)
Neon Chrome (PS Vita – cross-buy con PS4)
Spy Chameleon (PS Vita)

I giochi gratis per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **6 giugno**.

Leak di Life is Strange 2: prologo?

Sviluppata dalla **Dontnod Entertainment,** *Life is Strange* è stata con un bel **metacritic** di **85** una delle avventure grafiche di maggior successo dell'ultimo periodo incentrata attorno alle vicende di **Maxine Caulfield**, studentessa che scopre di possedere l'abilità di riavvolgere il tempo.
Dagli screenshots emersi su **Imgur** vien da pensare alla possibilità che si tratti di un prequel (questa volta sviluppato da **Deck Nine**) del quale il personaggio principale sarebbe **Chloe Price** e che ci racconterebbe come **Chloe** e **Rachel Amber** siano diventate amiche dopo che **Maxine** (finora migliore amica di **Chloe Price** appunto) partì senza dare più notizie alla volta di Seattle.

https://imgur.com/a/0UGL0

GOOD LUCK SENIORS!

Questi gli screenshots. Vi lascio sperando di avere nuove informazioni al più presto magari proprio durante l'**E3**.

Life is Strange – Prequel Leaks

Life is Strange e Killing Floor 2 saranno i titoli PS Plus di giugno

Dopo i **leak**, di qualche giorno fa, che vedevano protagonisti ***Life is Strange*** e ***Killing Floor 2*** come giochi **gratuti** nel mese di **giugno** per gli abbonati al **PlayStation Plus**, il tutto è stato confermato da un video su YouTube.
Playstation EU ha pubblicato – per sbaglio, pare – un video presentazione dei titoli PS Plus, che doveva essere caricato sul canale come **non in elenco**, confermando il leak.

L'annuncio di un ***Life is Strange 2*** da parte di **Dontnod**, casa sviluppatrice del primo capitolo, ha risvegliato l'interesse per il titolo, al quale potranno giocare (e consigliamo di farlo) tutti gli abbonati al servizio **PS Plus nel mese di giugno**.

Final Fantasy VII Remake torna all'ovile

Square-Enix decide di riprendere le redini dello sviluppo di ***Final Fantasy VII Remake*** e di continuare a lavorare sul progetto "**in casa**". Secondo alcuni commenti durante una trasmissione è stato rivelato che Naoki Hamaguchi, responsabile dello sviluppo di ***Final Fantasy Mobius***, avrà un ruolo di punta anche per il nuovo **FFVIIR**.
Questi i commenti di Hamaguchi durante la trasmissione: "Fino a ora lo sviluppo di ***Final Fantasy VII Remake*** era affidato ad aziende esterne. La società, vista la necessità di dover garantire l'alta qualità del prodotto una volta iniziata la produzione di massa, ha deciso di riprendere in mano il progetto e svilupparlo interamente in casa per garantire la qualità del gioco".

Sembra proprio che l'attenzione di Naoki Mamaguchi adesso sia focalizzata su ***FFVIIR***, visto anche il nuovo elenco di reclutamento per le varie posizioni del team di sviluppo.
Tutt'ora non si conoscono le posizione prese da Square-Enix nei confronti delle vecchie collaborazioni esterne come per esempio la **CyberConnect 2**.
Si sa inoltre che ***Final Fantasy VII Remake*** è attualmente in sviluppo per **PS4.**

Monster Hunter 5 sarà esclusiva PS4?

Dopo l'uscita del trailer che annuncia l'uscita di ***Monster Hunter XX*** per **Switch**, la community ha cominciato a parlare di un nuovo titolo della saga, ma in esclusiva **PlayStation 4**.
Il rumor proviene da un **insider**, **Mr. Pointy**, il quale sostiene che la **Capcom** abbia accordato a Sony già l'anno scorso l'esclusiva su ***Monster Hunter 5***. Se questo fosse vero darebbe del filo da torcere a **Nintendo** che non vedrebbe arrivare il nuovo *Monster Hunter 5* né su **3DS** né su **Switch**.
Il titolo dovrebbe uscire nel **2018**, con delle migliorie in campo **multiplayer** per facilitare il gioco anche ai giocatori occidentali. La notizia va presa con le pinze, ma finora non sono arrivate né conferme né smentite da **Capcom**.
Monster Hunter XX uscirà, invece, quest'estate, precisamente il **25 agosto**, e presenterà alcune novità di questo titolo fra cui il **cross-play** con la versione per **Nintendo 3DS** e il **cross-save** con il precedente capitolo, *Monster Hunter X*.