Capcom rinnova nuovamente il marchio per Deep Down

Uno dei titoli più attesi al lancio di **PS4,** tanto da essere presentato al grande pubblico in contemporanea, fu ***Deep Down***, sviluppato da **Capcom** con il nuovo motore grafico **Panta Rhei**. Successivamente però, tra 2013 e 2014, non se ne seppe più nulla, a parte i costanti rinnovi del *trademark* da parte della software house, che sarebbero scaduti definitivamente questo mese, come da legge statunitense per i diritti commerciali. Ma a quanto pare, il nome è stato registrato ex-novo, il che potrebbe significare che il progetto è ancora in fase di sviluppo. L'ultima richiesta di estensione è ancora più confortante, motivata con "ricerca e sviluppo". Incrociando le dita, potremmo vederlo tra qualche giorno all'**E3** di Los Angeles.

Until Dawn: Rush of Blood

La **realtà virtuale** è agli inizi, finora abbiamo visto soltanto superficialmente cosa sia possibile fare: l'ambito gaming è certamente quello che ha offerto le migliori applicazioni, e gli sviluppatori della **SuperMassive Games** dimostrano egregiamente con ***Until Dawn: Rush of Blood*** come sfruttare al meglio alcune delle vere potenzialità di un mondo ancora tutto da scoprire.
Mixando sapientemente un'ottima grafica, un audio 3D eccellente e tempismo perfetto, il developer britannico offre un saggio di come sia possibile generare attimi di intenso terrore, alternate a corse adrenaliniche al cardiopalmo.

Uno sguardo al passato

Se *Until Dawn* ci aveva affascinato per una trama ricca e coinvolgente, mettendoci di fronte a decisioni che cambiavano il corso della storia, ***Rush of Blood*** punta in tutt'altra direzione.
Rush of Blood, spin-off di *Until Dawn*, deluderà chi si aspetti un titolo con storia approfondita e una certa caratterizzazione dei personaggi, sulla falsariga del precedente, mentre stupirà chi voglia invece approcciare a un titolo capace di sfruttare l'attuale potenziale della tecnologia VR e di mostrare come un sapiente mix di Audio 3D e Realtà Virtuale possano trasmettere **sensazioni reali** come ansia, senso di velocità, vuoti d'aria e attimi di intenso terrore a sorpresa.

Survival Horror o Sparatutto su Binari ?

Rush of Blood riesce nell'intendo di unire due generi, quello del survival horror, immergendoci in

un’ambientazione orrorifica à la **Stephen King**, e facendoci letteralmente accomodare in una giostra su binari con tanto di pagliacci assassini sulla quale si basa l’impianto shooter del gioco.
Sul nostro carrellino ci apprestiamo a fare un giro sulla “normalissima” giostra, la classica Casa degli Orrori; a guidarci un cordiale giostraio che ci introduce alla visita. Purtroppo fin da subito qualcosa va storto e l’innocua giostrina si tramuta in un inferno di sangue, maiali, lame rotanti, mostri e spiriti pronti a squartarci.
Dalla nostra parte avremo come mezzi di difesa una coppia di **pistole/fucili a canne mozze**, cariche e pronte a inondare di piombo tutto quello che ci si parerà davanti. Le due armi, controllate separatamente grazie al supporto dei **PlayStation Move**, rendono l’esperienza ancora più coinvolgente e accattivante. Una volta presa la mano con i controlli e con i movimenti si riusciranno anche a colpire due bersagli contemporaneamente, come un agente segreto esperto. Due torce elettriche direttamente apposte sulle nostre armi contribuiranno a rendere l’ambientazione (fittamente buia, come in ogni horror che si rispetti) ancora più suggestiva, ci troveremo spesso a spostarle in tutte le direzioni per scorgere qualche nemico in agguato nell’intensa oscurità che ci avvolge.
È un’ambientazione atta a trasmettere una costante sensazione di **ansia**, ci si aspetta costantemente un’aggressione alle spalle improvvisa e, non appena abbassiamo la guardia per rilassarci, ecco lì un **jumpscare** a farci **urlare di terrore** e a costringerci istintivamente a scaricare con rabbia tutto il nostro arsenale addosso al nemico (spesso condito da qualche parolaccia), quasi a volerci vendicare dello spavento.
Dal punto di vista visivo, si è di fronte a un **impianto grafico** ben curata, niente che faccia gridare al miracolo, forse a una PS4 PRO avrebbero potuto chiedere di più in termini di rendering poligonale. Il tutto è condito con qualche colorazione cartoonesca, che rende il tutto ancora più surreale e un po’ da *carnival game*.
Le **animazioni**, anche grazie a una grafica poligonale non troppo pesante, risultano estremamente fluide e assolutamente naturali.
L’eccellente **audio 3D** gioca un ruolo fondamentale nell’esperienza, ed è spesso sfruttato subdolamente per attirare la nostra attenzione verso una parte del ambiente, per poi farci saltare urlando dal divano con un jumpscare temporizzato alla perfezione.
Il coinvolgente doppiaggio in **italiano** è di qualità elevata, spicca tra tutti il noto doppiatore di **Joker**, **Riccardo Peroni**, che presterà la voce al nostro “amico” giostraio.
La trovata della guida su binari, seppur regalandoci sensazioni di velocità e a volte persino **vuoti d’aria**, riesce a eliminare completamente i possibili problemi legati al “motion sickness”.

The Game

Il gioco si suddivide in **7 episodi** di difficoltà crescente: *Baita Infestata* (che rappresenta una specie di introduzione / tutorial), *Discesa Oscura, Hotel Horror, Braccio Folle, Città Fantasma, Miniere Mortali* e *Inferno Finale*.
Possiamo scegliere tra **5 livelli di difficoltà**, da **Facile** a **Folle**, modalità nella quale i nemici saranno molto più difficili da abbattere e i loro attacchi ci causeranno ferite più gravi, fino ad arrivare a **Psicopatico** in cui a vantaggio del realismo avremo soltanto una vita.
Il gioco supporta il classico **Dual Shock** che offre una discreta esperienza, ma il massimo del realismo e del divertimento si ottiene tramite i due **PS Move** che , permettendoci di controllare separatamente le due armi, ci lasciano liberi di sparare contro un nemico che ci aggredisce mentre ci troviamo girati a guardarci le spalle tramite la torcia dell’altra arma.
Il menù delle opzioni ci permette di calibrare in maniera semplice i controller e di scegliere la

sorgente audio che utilizzeremo (auricolari, TV Piccola, Home Cinema, ecc.), in modo da adattare il suono 3D, che gioca un ruolo fondamentale, al nostro “set-up casalingo“.

Must have in Realtà Virtuale

In definitiva *Rush of Blood* è un titolo che ogni amante della realtà virtuale deve avere nella propria collezione, da tirar fuori ogni qual volta qualche amico possa mettere in dubbio le emozioni trasmesse dal visore, in questo caso **di casa Sony**.
A renderlo ancora più appetibile è il prezzo davvero contenuto che, a oggi, si aggira intorno a 20 € (il gioco è stato anche distribuito gratuitamente con il PSPlus).
I cacciatori di **Platino**, dopo averlo completato la prima volta a livello normale, dovranno giocarlo ancora una volta al livello **Psicopatico** per ottenere il tanto agognato trofeo.
Nell’ancora non nutritissimo parco dei titoli offerti per chi possieda un headset per la realtà virtuale, il gioco di SuperMassive Games è insomma uno di quelli che non possono assolutamente mancare nella raccolta di tutti i fortunati possessori di **PlayStation VR**, capace di offrire ore di intenso divertimento a un prezzo più che commisurato.

The Seven Deadly Sins Knights of Britannia: pubblicati nuovi trailer e immagini

Bandai Namco, dopo l'annuncio della data d'uscita e del contenuto della Collector's Edition, ha rilasciato una serie di **trailer** e **screenshot** del nuovo picchiaduro, *The Seven Deadly Sins: Knights of Britannia*.
Le immagini e i trailer mostrano alcuni dei personaggi che appariranno in gioco. Ovviamente saranno presenti **Melodias**, **Diane**, **Ban**, **King**, **Gowther**, **Merlin**, **Hawk**, **Arthur Pendragon**, **Twigo**, **Gilthunder**, **Jericho**, **Guila** ed **Elizabeth**.
A quanto sembra, il gioco avrà circa 27 personaggi giocabili, ma Elizabeth e Diane saranno disponibili esclusivamente durante le missioni in modalità Avventura.
The Seven Deadly Sins: Knights of Britannia uscirà in esclusiva PS4 il 9 febbraio 2018.
Qui sotto potrete vedere tutti i trailer e le immagini del gioco.

Knack 2

Dopo i risultati non troppo esaltanti del primo *Knack*, **Mark Cerny** ci riprova: se il primo capitolo offriva poca varietà e un gameplay spesso troppo semplificato, con ***Knack 2*** la musica sembra cambiare: il gioco è migliorato sotto tutti i punti di vista, mostrandosi più divertente, longevo e vario, e avvantaggiandosi anche di un prezzo di lancio più adeguato.

Storie di Goblin e antiche reliquie

Le origini del nostro eroe nel bene e nel male la conoscono ormai in molti: Knack è un essere fatto di antiche reliquie di una misteriosa e antica civiltà messe insieme dal **Dottor Vargas**, che hanno preso coscienza in un unico essere dai grandi poteri. Nel primo titolo, Knack si erge a paladino dell'umanità contro i Goblin e contro altri antagonisti che minacciano la terra. La questione qui non è tanto differente: abbiamo una storia adatta alla famiglie, dove gli eroi di turno si trovano nuovamente a dover difendere la terra dal tentativo di dominio dei Goblin, che tornano ancora più

agguerriti e in possesso di macchine e robot devastanti. La storia non presenta particolari picchi di originalità, ma scorre lineare e presenta anche una sua discreta solidità, conservando quelli che sono tutti gli elementi tipici del genere, mischiando il tema supereroistico al cartoonesco e non riducendosi a mero pretesto per andare in fondo al gioco: non ci sono particolari colpi di scena, ma il tono leggero risulta piacevole e riesce a offrire svariate ore di svago.

Danzando tra i colori

Non siamo di certo di fronte a un titolo che tende al fotorealismo e, pur non raggiungendo sul piano tecnico le vette di altre esclusive PS4 come ***Horizon: Zero Dawn*** o ***Uncharted 4***, ***Knack 2*** offre una grafica di tutto rispetto: l'enviroment è ben curato, ricco di colori, con vari spazi aperti suggestivi e modelli dei personaggi ben studiati, pur adagiandosi su un art-style probabilmente un po' troppo masticato, elemento che al contrario avrebbe potuto conferire originalità a un titolo da questo punto di vista poco coraggioso. Su PS4 PRO, dove si può scegliere se giocare a **1800p** con checkerboard rendering e frame rate variabile, oppure **1080p a 60 fps**, il gioco risulta godibile in entrambe le modalità, ma risulta preferibile probabilmente la seconda dove, sacrificando un po' di risoluzione, si ottiene comunque una buona resa grafica godendo di un frame rate certamente più stabile.

Se quindi sul piano visivo *Knack 2* risulta un bel vedere che non va oltre la norma, qualche lode in più può spendersi per il comparto sonoro: le musiche di **Anthony Willis**, suonate dalla **Nashville Scoring Orchestra**, risultano molto appropriate ai vari contesti, innestando in temi "eroici" sonorità giocose, in una piacevole alternanza di epico e brioso nella quale la musica si adatta al ritmo dell'azione di gioco e anche al variare della grandezza di Knack, la cui dimensione può andare da 75 cm a circa 10 metri in relazione alle reliquie acquisite. Il **doppiaggio italiano** risulta ben fatto ed efficace, con voci e intonazioni adatte a ogni personaggio e buone recitazioni che nulla hanno da invidiare a quello originale inglese, confermando che l'ottima scuola di cui gode il Bel Paese nel Cinema ben si adatta anche ai prodotti videoludici.

Agili pesantezze e nuove sfide

Ci sono diverse novità rispetto al primo capitolo anche in termini di gameplay e movenze: il mastodontico Knack si muove più agilmente, la gamma di mosse è più varia, è presente un albero delle abilità da sviluppare nel corso del titolo per potenziare il nostro eroe, le fasi platform sono più numerose e certamente più divertenti; l'inquadratura è rimasta fissa, e la telecamera non presenta problemi neanche quando Knack è alle sue massime dimensioni, risultando invece ben gestita (anche nelle cinematiche: ottima la sequenza a girare quando Knack si introduce nella città dei Goblin con attacco dall'alto). Infine, le fasi action sono migliorate, il gioco non è mai frustrante come accadeva a volte nel precedente capitolo e, pur risultando piuttosto facile per i giocatori più esperti anche al livello di difficoltà massimo, riesce a intrattenere quanto basta chi voglia godersi la storia e, al contempo, giocare a un titolo non troppo impegnativo che mischia l'abilità nelle piattaforme ai combattimenti.
Le modalità non si fermano alla sola Storia: chi abbia infatti completato il gioco, potrà infatti cimentarsi nelle sfide proposte ripercorrendo alcuni livelli del gioco nelle varie modalità: **Attacco a Tempo**, dove bisognerà completare la sfida entro un tempo massimo, e **Attacco Colosseo**, che consisterà nel contrastare orde di nemici in un'arena entro un tempo massimo.
Resta inoltre ferma la possibilità di rigiocare i vari livelli alla ricerca dei segreti e delle medaglie che permetteranno di sbloccare tutte le mosse per Knack e le 4 armature colorate che potenzieranno il protagonista conferendogli ognuna un'abilità speciale diversa.
Insomma, molto materiale per un prodotto pensato per intrattenere grandi e piccini, i quali potranno divertirsi giocando anche in **cooperativa** (altra novità del titolo) e sfruttando lì le combo assenti nel single player. La longevità si attesta tra le 10 e le 15 ore, che variano in relazione a quanto si voglia esplorare e quanti dei numerosissimi segreti si vogliano trovare per ottenere i relativi potenziamenti.

Due, senza tre

Mark Cerny ci ha riprovato, dicevamo, ma forse i risultati non sono quelli che ci si aspettava: nelle intenzioni di Sony vi era fin dall'inizio probabilmente la volontà di creare un'IP di successo che unisse i gamer di ogni età, partendo dai più giovani. Il primo capitolo non ha mai raggiunto i **2 milioni di unità vendute**, un risultato tutt'altro che desiderabile in poco più di 4 anni, e il secondo non ha ancora raggiunto le 150.000 unità vendute. Difficile aspettarsi un ulteriore sequel, con questi numeri. Eppure questo ***Knack 2*** non è affatto male: le vendite devono aver sofferto della fama del precedente e di un'accoglienza piuttosto fredda da parte della critica che, se da un lato a buon ragione non lo ha esaltato, d'altro canto lo ha accolto in genere con sospetto, a volte bastonandolo anche eccessivamente in termini di voti proprio in ragione del suo risultare un gioco senza guizzi di sorta, pur presentando oggettivamente pochi difetti. I vizi di dell'IP Sony stanno alla base, e sono quelli che, anche in presenza di un buon prodotto, non le consentiranno di affermarsi nell'immaginario collettivo dei giocatori: Knack è un personaggio piacevole e bonario, ma privo di spessore, un eroe con poca personalità, che risulta a tratti un Frankenstein tenace e un po' tonto, un braccio armato incapace di infiammare i cuori dei fan. La storia sembrano sempre orientarla gli umani, mentre Knack sta lì a fungere da arma, animato da vaghi ideali di giustizia di cui mostra livello di consapevolezza superficiale e trainato soprattutto dalla fedeltà verso i suoi amici. Non tanto diverso da un cane fedele, insomma, e si capisce bene come di fronte a **Nathan Drake, Aloy, Kratos** e altri non riesca a stagliarsi nel Pantheon dei personaggi Sony. Altro vizio di fondo è la storia, dicevano, che pur risultando lineare e priva di grosse falle, risulta troppo semplicistica anche per un pubblico giovane più smaliziato e oggi per certi versi più pretenzioso, che faticherà a stupirsi. Vizi che, come si diceva, indeboliscono un'IP in cui probabilmente Sony non reinvestirà a breve, e che non inficiano però la qualità di fondo di un gioco riuscito, anche grazie all'ottimo lavoro di uno sviluppatore straordinario come **Japan Studio**, che qua ha svolto un buon lavoro, correggendo i difetti del primo capitolo. *Knack 2* è infatti un gioco migliore sotto tutti i punti di vista rispetto al prequel, offrendo tante ore di divertimento rifuggendo la noia e la frustrazione, con ambientazioni varie, un gameplay ben giocabile, con un buon bilanciamento tra action e platform, e, pur non offrendo una grafica memorabile e presentando le maggiori debolezze in termini di screenplay e

personaggi, può comunque risultare un buon titolo (dal buon rapporto qualità prezzo, oggi che si trova a 30 €) per tutte le famiglie che vogliano godere insieme alcune ore di divertimento e spensieratezza.

*(Si ringrazia **Alfonso Sollano** per il contributo dato a questa recensione)*

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.

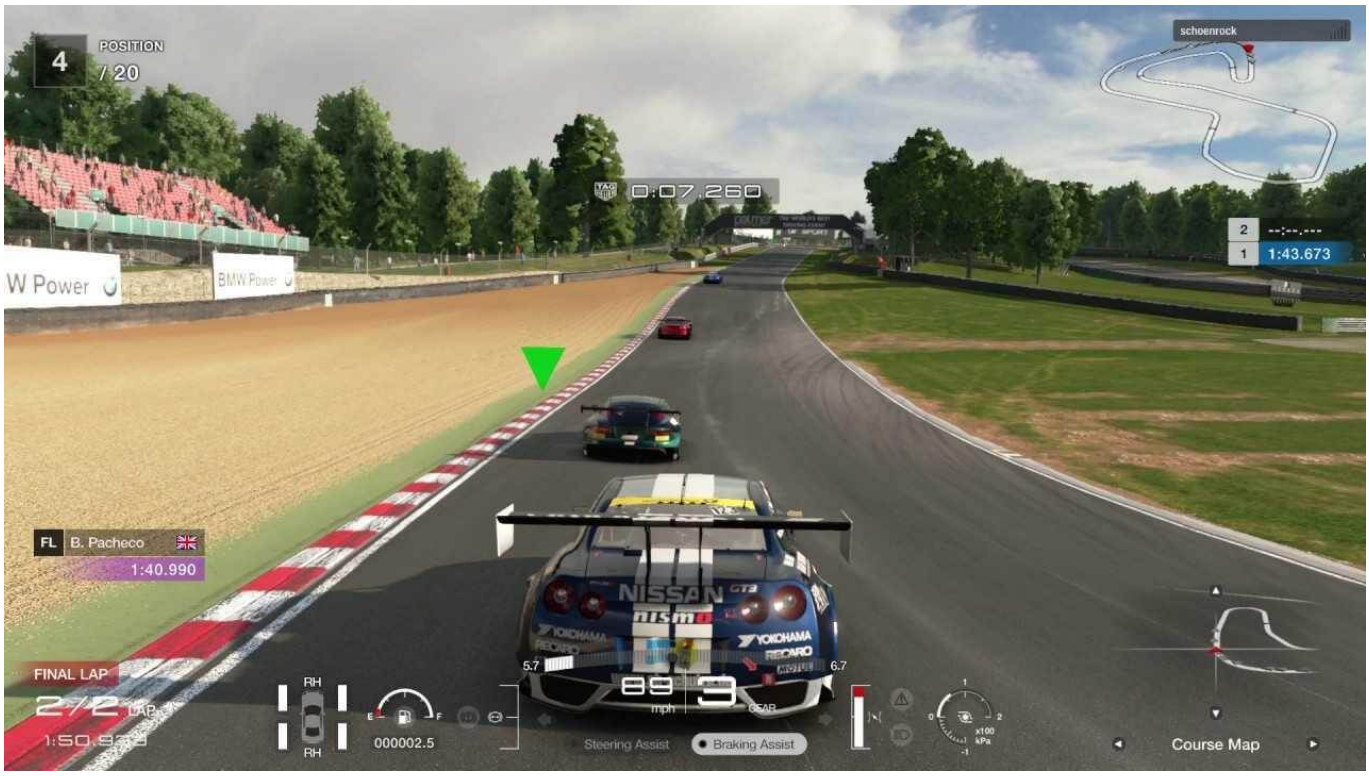
GT Sport

Finalmente dopo 4 anni **Polyphony Digital** rilascia al grande pubblico ***GT Sport***, il nuovo capitolo della celebre serie automobilistica nata in esclusiva per le piattaforme **Sony**. Le immagini e i video promozionali rilasciati dalla casa produttrice tempo addietro avevano nutrito positivamente la curiosità degli appassionati del genere che da tempo aspettavano il grande, roboante ritorno di **GT** sulle console nextgen.
Dopo aver testato e analizzato il gioco a fondo emergono lati positivi che non sempre riescono purtroppo a controbilanciare quelli negativi.

Tanto rumore per nulla

Analizzando quello che è il contorno, non possiamo non apprezzare l'ottimo lavoro svolto dal team di sviluppo: un menù ben strutturato e stilisticamente impeccabile, che tramite didascalie e immagini ci accompagna in un viaggio emozionale durante la nostra esperienza di gioco, raccontandoci la storia dell'automobilismo. **Graficamente impressionante**, anche grazie a un supporto HDR editabile, che rende la visualizzazione del gioco il più naturale e realistica possibile, ovviamente TV permettendo.
Pollice in su per la nuovissima sezione "livree", tramite la quale sarà possibile customizzare casco,

tuta e ovviamente veicolo, mentre rimangono il solito marchio di fabbrica le prove per le patenti.
Un colpo al cuore invece è stato purtroppo vedere che, ancora una volta, **Polyphony** ha tristemente deciso di glissare sull'implementazione dei danni sulle vetture, con impatti che risultano fisicamente ridicoli: sotto questo punto di vista poco pare essere cambiato dal lontano 1997, anno in cui venne rilasciato l'originale ***Gran Turismo***. Non è tutto oro quel che luccica in ***GTsport***, erede che per certi versi non rende onore allo spessore storico del brand: **Yamauchi**, creatore del gioco allo sviluppo del quale ha partecipato con grande attenzione e dedizione, spiega: «guidare un'auto, non è così difficile come si lascia intendere in molti giochi. Avendo provato personalmente sia l'esperienza su strada che su pista, posso confermare che è sbagliata l'idea di simulazione data dagli altri titoli automobilistici». Ammetto che mi piacerebbe credere alle sue parole, ma purtroppo noi che abbiamo giocato ***GTsport***, sappiamo bene quanto possa risultare incredibilmente distorta la visione dell'autore. Della tanto amata modalità **Carriera** non rimane che un mero ricordo, a sostituirla è presente una sezione di gioco nella quale ci limiteremo a superare delle sfide – anche abbastanza elementari – nei circuiti a disposizione.
Inoltre è davvero inaccettabile che ancora oggi le auto non abbiano una fisica degna di nota: schianti inesistenti, anche lanciati a tutta velocità contro un muretto di cinta, con il risultato di vedere l'auto bloccarsi senza alcun tipo di reazione realistica. Insomma gli studi della dinamica non hanno avuto un buon esito, e nello specifico basterà notare quanto sia banale la differenziazione tra un auto da competizione e una semplice auto sportiva, le quali in curva si comporteranno quasi allo stesso modo, pur disabilitando ogni ausilio alla guida, con manovre delle vetture che rimangono semplicistiche e abbastanza innaturali. Di certo il feeling con i controlli risulta ottimo: attenzione però, questo non dipende da una ben gestita complessità del sistema di guida ma piuttosto dalla semplicità del controllo delle vetture, che sembrano calcare un po' uno stile di guida "ibrido", in bilico tra arcade e simulazione.



Dov’è finito Gran Turismo?

Questo è proprio quello che ci piacerebbe sapere. Tutti ci aspettavamo un ***GT*** alla riscossa, invece abbiamo avuto in cambio un gioco tendenzialmente piatto, che non spinge il piede sull’acceleratore. Niente modalità “Carriera”, un numero ridicolo di automobili a disposizione, poche impostazioni di setup del veicolo, questa gravosa faccenda dei salvataggi, possibili solo se connessi a internet. Insomma, a cosa stiamo giocando? Tra le mani abbiamo un gioco di guida che sembra essere un’opera incompiuta, che avremmo potuto giustificare qualora si fosse intitolata ***GT Prologue 2***.

Per concludere

Non ho voluto giocare a fondo alla open-beta per non rovinarmi la sorpresa avendo prenotato il gioco per prenderlo successivamente al day-one del 18 ottobre. Credo sinceramente che, qualora lo avessi fatto, avrei probabilmente rivisto la mia scelta, evitando di comprare un ***Gran Turismo Sport*** rivelatosi alquanto triste.

Uncharted 4 riceverà un aggiornamento al multiplayer il 22 di agosto

L’uscita di ***Uncharted: The Lost Legacy*** è alle porte, ma **Naughty dog** ha ancora una sorpresa riservata ai fan di ***Uncharted 4***, il quale riceverà un massiccio aggiornamento per quanto riguarda

la componente multiplayer, con l'aggiunta di un nuovo personaggio, nuove skin e una nuova modalità chiamata **Survival Arena**.
Questa modalità offrirà la possibilità di giocare in co-op fino a 3 giocatori in contemporanea, che dovranno difendersi da 100 ondate di nemici, sarà disponibile su tutte le mappe con nuovi nemici, modificatori e zone assedio; infine i giocatori che riusciranno a sopravvivere alle 100 ondate riceveranno una nuova skin.

La modalità **Survival Arena** sarà giocabile gratuitamente per tutti i possessori di ***Uncharted 4*** e ***Uncharted: The Lost Legacy*** .

Speciale E3 – Sony punta molto su Spider-Man

La conferenza **Sony** si è conclusa con un titolo molto atteso: *Spider-Man*.
Sony ha puntato molto su questo nuovo titolo, facendo vedere minuti e minuti di **gameplay**. Gameplay che ha lasciato entusiasta il pubblico e che ha interessato anche chi era diffidente, Sony anche questa volta è riuscita a stupire i suoi spettatori.
Spider-Man vedrà la luce durante il 2018.