# IO Interactive pronta a svelare “chicche” importanti su Hitman

Come sappiamo **IO Interactive** e **Square Enix**, hanno ormai interrotto la loro collaborazione e di conseguenza lo studio Danese è diventato indipendente riuscendo a mantenere, non prima di una negoziazione, il popolare brand di ***Hitman***.

Nelle ultime ore lo studio ha pubblicato su twitter un interessante post con un immagine: qualcosa su ***Hitman***, verrà rivelato il **prossimo 24 Ottobre**.

> New Content Reveal. October 24.https://t.co/dMvvskPXWB pic.twitter.com/6JnVIg8Z52
>
> — Io-Interactive (@IOInteractive) October 6, 2017

La brutta notizia per molti, è quella che, come specificato in un post ufficiale, non si tratta della seconda stagione del titolo già in commercio, piuttosto sembra riguardare qualcosa di nuovo sulla loro IP.

Il logo nello sfondo, anche se sfocato, di primo acchito sembra rievocare qualcosa di molto familiare, una nostra prima impressione è stata quella di pensare immediatamente ad una partnership con **Ubisoft**, azienda in fortissima crescita, il che non è proprio impossibile considerato che al momento, **IO Interactive**, non ha un publisher che lo supporti. Ma a una analisi più attenta possiamo notare che la spirale è inversa rispetto a quella di **Ubisoft,** il che quindi non ci porta a nulla, se non ad aspettare questo 24 Ottobre per scoprire cosa questa volta, **IO Interactive,** tirerà fuori dal cilindro.

---

# Left Alive: nuovo trailer e primi screenshot

Square Enix ha rilasciato un altro trailer e primi screenshot del nuovo survival-action shooter, ***Left Alive*,** che arriverà su PS4 e PC nel 2018. Le immagini ci offrono un primo assaggio di personaggi e ambientazioni, un mondo decadente e cupo, permeato dalla guerra.

---

# Left Alive sarà ambientato nell’universo di Front Mission

Alla conferenza stampa di Sony a Tokio, **Square-Enix** ha presentato ***Left Alive***, prodotto da Shinji

Hashimoto e diretto da Toshifumi Nabeshima. Ora i dettagli del gioco sono emersi grazie a **Famitsu**. Come molti sospettano, il gioco è ambientato nello stesso universo di ***Front Mission***, più in particolare tra gli avvenimenti di *Front Missione* 5 e *Front Mission Evolved*. Quello che è interessante è che si tratta di uno sparatutto con mech o Wanzers di cui potremo prendere possesso ma non personalizzare, e ci sarà un finale condizionato dalle scelte che il giocatore effettuerà durante il corso del gioco. *Left Alive* è basato su livelli, ma sembra che gli sviluppatori abbiano intrapreso un approccio **sandbox** per progettarli, permettendo ai giocatori diverse opzioni e percorsi. Il lato survival metterà il giocatore nella condizione di mettere trappole e costruire vari oggetti. Ci sono **tre personaggi principali** che si potranno cambiare durante il progresso della storia. Inoltre, è pensato anche per poter giocare offline.

---

# Svelato Left Alive, nuovo shooter di Square Enix

Square Enix Ltd. ha svelato oggi ***Left Alive***, nuovo action-shooter in arrivo nel 2018 su PS4 e Steam. Alla creazione del gioco stanno lavorando gli sviluppatori **Yoji Shinkawa** (già noto per essere il character designer di vari *Metal Gear*), **Toshifumi Nabeshima** (direttore della serie *Armored Core*) e **Takayuki Yanase** (che è stato mecha designer di titoli del calibro di *Ghost in the Shell: Arise*, *Xenoblade Chronicles X, Mobile Suit Gundam 00*).

*Left Alive* è stato presentato oggi con un **trailer** mostrato oggi alla conferenza stampa di PlayStation in Giappone. Ulteriori dettagli verranno svelati Alla fine di questa settimana al **Tokyo Game Show 2017**.

---

# Dragon Quest Builders sbarca su Switch

Dopo aver annunciato il rilascio delle versioni **Nintendo Switch** e **PS4** di *Dragon Quest Builders 2*, **Square Enix** ha confermato che anche il primo capitolo della serie, sviluppato l'anno scorso per più piattaforme, sta per essere lanciato anche in versione Switch.
Una delle principali novità presenti in ***Dragon Quest Builders*** sarà la possibilità di usare **Great Sabrecub** in **Free Construction Mode**. Sabrecub offrirà un movimento più rapido e avrà la capacità di recuperare materiali speciali per sconfiggere i nemici.
A detta di Square Enix, la release per Switch arriverà la primavera prossima, ma non si sa ancora la data ufficiale del lancio.

---

# Final Fantasy XV in arrivo anche su pc

Uscito quasi un anno fa su PS4 e Xbox One, *Final Fantasy XV* **vedrà la luce anche su computer**, ma con tante nuove migliorie che di certo renderanno molto più appetibile l'esperienza di gioco su questa piattaforma che sulle altre. Annunciato oggi durante il Gamescom da Hajime Tabata di **Square Enix**, la "Windows Edition" (così chiamata nel trailer), la cui uscita è prevista per **l'inizio del 2018**, sarà una versione molto migliorata rispetto a quella per console, sopratutto dal punto di vista grafico: si parla di risoluzione in 4K, suono Dolby Atmos, simulazione iper realistica dei movimenti dell'erba e dei capelli dei personaggi (che può sembrare una minuzia, ma in un gioco del genere questi sono elementi molto presenti scenicamente), una nuova telecamera in prima persona e tanto altro. Il gioco, inoltre, conterrà tutti i DLC finora usciti.

<

p style="text-align: justify">Questa è sicuramente un'occasione perfetta per chi magari abbia voglia di provare per la prima volta un *Final Fantasy* vero e proprio o per chi voglia riavvicinarsi alla saga dopo i capitoli delle vecchie generazioni ma è sprovvisto di una console.
Qui il trailer della Windows Edition:

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUlMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGS09Wd3hmMUV5OEUlMjIlMjBmcmFtZWJvcmRlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UlM0MlMkZpZnJhbWUlM0U=

---

# Life Is Strange: Before The Storm è platinabile solo nella Deluxe Edition

È stata rilasciata ieri la lista dei trofei che si potranno sbloccare giocando a *Life Is Strange: Before The Storm*, ma gli utenti si sono subito accorti che per riuscire a ottenere il **trofeo platino** per PS4 (o il completamento al 100%, su Xbox One) bisogna giocare e completare un episodio bonus, giocabile solo da chi comprerà l'**edizione deluxe** del gioco, la quale comprende, oltre all'inedito quarto episodio, anche un set di vestiti per Chloe e la colonna sonora in digitale.
**Square Enix** si è subito scusata per l'inconveniente e ha dichiarato che sta lavorando per sistemare il tutto, rendendo disponibile a tutti l'ottenimento del trofeo platino.
Il primo dei 3 episodi di *Life Is Strange: Before The Storm* uscirà il **31 agosto** per PlayStation 4, Xbox One e PC.

---

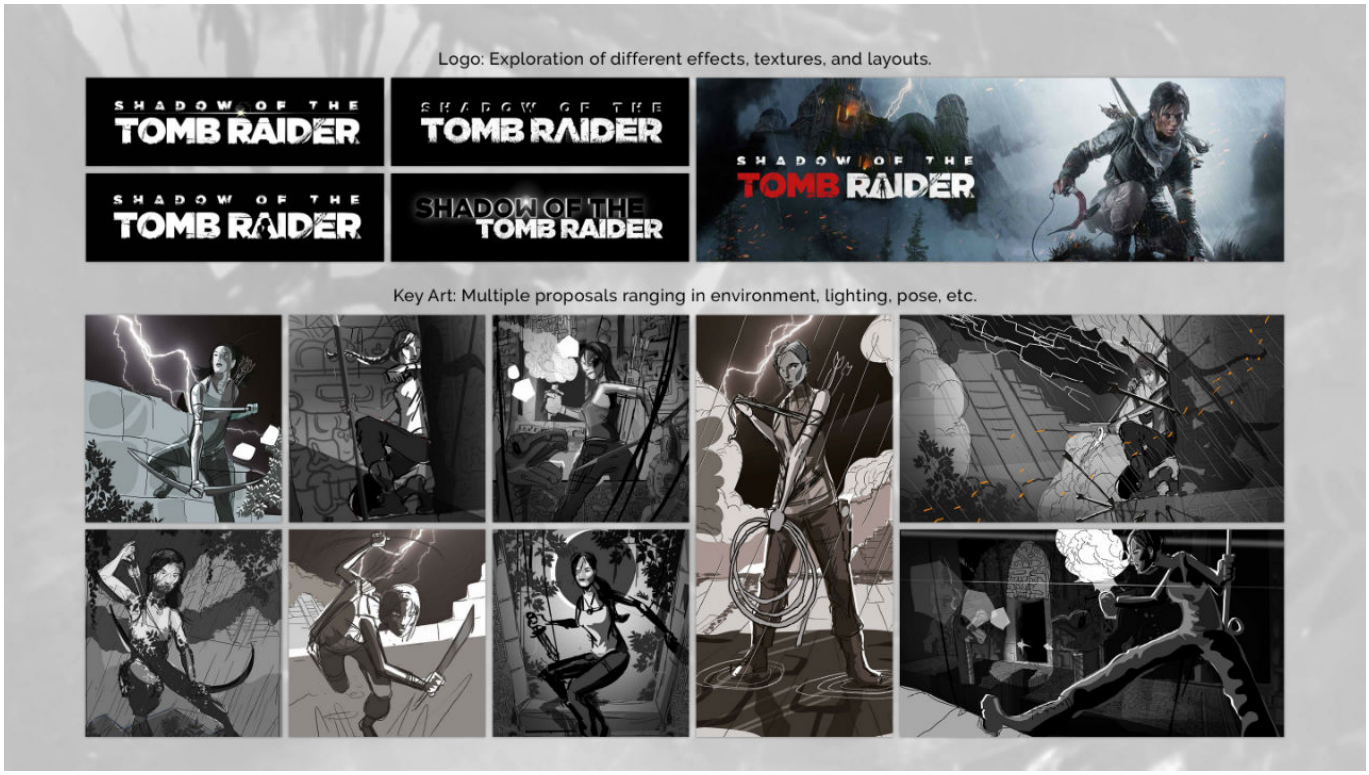
# Antique Carnevale: Amelia viene presentata tramite un trailer

**Square Enix** ha appena pubblicato l'ultimo trailer per presentare **Amelia**, ultimo personaggio della sua nuova ip ***Antique Carnevale***.
Amelia, cameriera presso la casa del presidente della società **Avalon**, ma nata come una ragazza di campagna, è l'incarnazione della bestia chiamata **Carbuncle**.
Al momento non si conoscono le piattaforme su cui uscirà il gioco, ma il **18 luglio** pare saranno rivelate alcune importanti informazioni .

---

# Shadow of the Tomb Raider: Lara torna a far parlare di sè

Nei mesi passati abbiamo sentito vociferare di possibili leak e notizie non molto fondate. Ma oggi abbiamo qualcosa di ufficiale tra le mani. L'agenzia di marketing Takeoff USA ha pubblicato in queste ultime ore un immagine che ritrae degli artwork con annesse varianti del logo del gioco in questione: ***Shadow of The Tomb Raider***.



Di Lara all'**E3** neanche l'ombra, ma questo lo sapevamo già grazie alle dichiarazioni rilasciate dalla **Senior Community Manager** del franchise **Maegan Marie** che ha rassicurato comunque i fan dicendo di star preparando una grossa sorpresa per loro. Ancora è incerto se **Square Enix** sarà affiancata dai ragazzi di **Eidos Montreal** oppure se la palla rimarrà nelle mani della **Crystal Dynamics,** anche se entrambe in ogni caso risulterebbero essere impegnate con il nuovo gioco degli Avenger.
Ad ogni modo sappiamo per certo che non vedremo alcun ***Tomb Raider*** prima del 2018. Anno in cui uscirà anche il nuovo lungometraggio che vedrà l'attrice **Alicia Vikander**, vestire i panni di **Lara Croft**. L'uscita del film è prevista per il 16 Marzo.

Che possano quindi presentare il gioco in concomitanza con l'uscita del film?

---

# 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.**