

Valkyria Chronicles 4

Nonostante gli episodi usciti su **PSP**, *Valkyria Chronicles 4* si collega direttamente al primo episodio uscito nel lontano 2008 in esclusiva su **PS3**, un ibrido tra **JRPG** e strategico a turni con una grafica in cel-shading molto gradevole ai tempi dell'uscita. Nonostante le ottime recensioni, il gioco non fu un vero e proprio successo, e i seguiti furono dirottati sulla console portatile di casa Sony, i quali ebbero ottimi riscontri in Giappone ma non in Occidente, e dopo le scarse vendite del secondo episodio, uscito nel 2010, SEGA decise di non distribuire il terzo episodio se non in terra nipponica. Dopo anni la tendenza sembra essere cambiata, e oltre ad aver rilasciato l'intera saga di *Yakuza* e la remaster dei primi 2 *Shenmue*, nonostante il deludente spinoff *Valkyria Revolution*, SEGA ci riprova con il quarto episodio della saga principale di *Valkyria Chronicles*.

Il gioco non è un vero e proprio sequel: si svolge parallelamente al primo episodio, ma con un punto di vista differente, l'ambientazione è collocata in una realtà alternativa nella quale l'Europa del 1935 è al centro di una guerra che vede come antagonisti non più la Gallia e l'Impero del primo episodio, ma l'Impero e la Federazione Atlantica (di cui noi faremo parte). A differenza del primo episodio però non dovremo più difenderci dall'impero ma saremo impegnati ad attaccarlo (almeno nelle prime fasi di gioco), nei panni del comandante **Claude Wallace**, il quale essendo molto giovane commetterà degli errori che si ripercuoteranno nei rapporti con il resto della squadra, i personaggi sono caratterizzati dal tipico stile anime, presente anche negli altri episodi, e anche la storia si adatta benissimo a questo stile, alternando situazioni comiche ad altre dure e tragiche come solo gli anime giapponesi riescono a fare.

Lo stile grafico si rifà ai precedenti episodi, proponendo un cel-shading convincente, anche se con poche migliorie rispetto al prequel uscito su **PS3**, la conta poligonale non fa gridare al miracolo, ma la direzione artistica di gran livello permette di passare sopra a questo difetto, di certo non è un titolo per gli amanti della grafica ultra pompata.

Sul fronte sonoro ci troviamo anche vicini al prequel, con il quale il titolo condivide buona parte della colonna sonora insieme ovviamente a brani originali, anche gli effetti sonori sono molto simili, e il **doppiaggio** in inglese fa un discreto lavoro (questa volta però sono presenti i **sottotitoli in italiano** per la gioia di chi non mastica bene la lingua anglosassone), per chi invece volesse il doppiaggio in giapponese dovrà scaricare un dlc gratuito per poterlo attivare.



Purtroppo le similitudini (negative) con il primo capitolo non si riscontrano soltanto sul piano tecnico: il gameplay è praticamente invariato, con poche novità; è presente come nel prequel la **“modalità libro”**, dove possiamo sfogliare le pagine contenenti cutscene che sono fondamentali per capire la storia ma anche prendere parte alle missioni principali e secondarie, nonché accedere alla **caserma**, dove possiamo personalizzare la nostra squadra e addestrare i soldati, i quali possono aumentare di livello e apprendere nuove abilità grazie all’esperienza accumulata in battaglia. Risulta importante formare una squadra con dei membri che abbiano affinità tra di loro: non tutti vanno d’accordo fra loro, e questo può essere deleterio per la riuscita delle missioni.

Nelle missioni dovremo prima schierare la squadra esattamente come nel primo capitolo, e dovremo scegliere tra varie classi, anch’esse invariate rispetto al prequel con l’unica eccezione rappresentata dal **granatiere**, il quale può lanciare granate a lungo raggio con una potenza devastante, ma deve perdere molto tempo a ricaricare.

Le missioni si svolgono a turni, le unità possono muoversi fin quando la barra del movimento non si consumerà e poi attaccare, ognuna di loro avrà delle abilità uniche a seconda della classe e anche a seconda del personaggio stesso (ci sono ad esempio personaggi che potranno avere dei *malus* quando sono presi dal panico e via dicendo).

Il gameplay è quindi rimasto sostanzialmente invariato rispetto al primo capitolo, dicevamo, con leggerissime differenze, ma questo non deve necessariamente essere considerato un difetto, in quanto stiamo parlando di un ottimo gioco, con un bel ritmo e missioni molto impegnative, quindi anche se non innova rimarremo comunque soddisfatti dalla lunga campagna che dovremo affrontare.



In conclusione, **Valkyria Chronicles 4** è un ottimo titolo che ci riporta alle origini della saga, sia perché è contemporaneo al primo capitolo, ma anche perché ha un gameplay sostanzialmente in continuità, seppur con qualche eccezione: il gioco è impegnativo al punto giusto, la storia è ben raccontata e ci terrà incollati fino alla fine dell'avventura di **Claude Wallace** e della sua squadra.

[Speciale E3 2018: PC Gaming Show](#)

A cavallo tra la conferenza **Ubisoft** e quella **Sony**, trova spazio il **PC Gaming Show**, giunto al suo terzo anno di vita. Quest'anno si è deciso di cambiare obiettivo, puntando più sui giochi e meno sull'hardware: andiamo a vedere quali titoli sono stati annunciati!

Lo show è stato inaugurato da **Satisfactory**, titolo di **Coffee Stain Studios** che ci vedrà alle prese con una gigantesca macchina da usare come una catena di montaggio.

Si passa, quindi, al trailer di un titolo indie quale **Neo Cab**, che ci metterà nei panni di un tassista alle prese con delle scelte importanti per il proseguo del gioco, e ambientato in un mondo a metà tra il futuristico e il noir.

Si cambia radicalmente genere con ***Maverick's Proving Grounds***, che, come si può intuire dal titolo, è un **battle royale** dalla smodata ambizione, visto che punta ad avere 1.000 giocatori in una singola mappa!

Dopodiché arriva il momento di ***The Forgotten City***: popolare mod di ***The Elder Scrolls V: Skyrim***, che adesso verrà "promosso" a titolo **standalone**. Il gioco avrà qualche miglioramento audiovisivo e uscirà per il 2019.

È il turno di ***Star Control: Origins***, ambizioso strategico fantascientifico che offrirà un massiccio supporto alle **mod**. La beta è già disponibile su [Steam](#) al prezzo di 34,99€.

Si è visto anche ***Hunt: Showdown***, FPS horror in prima persona di **Crytek** che presenta nuove armi, come un coltello da lancio e vari tipi di balestra. Il titolo è già disponibile su [Steam](#) al prezzo di 29,99€ e uscirà dallo stato di early access il 17 luglio.

Si è fatto rivedere anche il fu ***Call of Cthulhu***, ora conosciuto come ***The Sinking City***. Si è visto anche qualche spezzone del titolo di **Frogware**, ispirato all'omonima storia dello scrittore horror **H.P. Lovecraft**, oltre a qualche aggiornamento riguardo lo sviluppo del gioco.

Buona notizia per tutti gli appassionati di ***Warframe***: il popolare free to play riceverà un'espansione chiamata ***The Sacrifice*** entro la fine di giugno 2018.

Viene successivamente mostrata una carrellata di giochi **SEGA** in arrivo su **Steam**: tra i titoli troviamo ***Shining Resonance: Refrain***, le remaster dei due capitoli di ***Shenmue***, e tre novità: ***Valkyria Chronicles 4***, e, per la prima volta su PC, ***Yakuza Kiwami*** e ***Yakuza Zero***!

Arriva un'espansione anche per l'apprezzato FPS ***Killing Floor 2***: questa volta dovremo vedercela con un branco di clown assetati di sangue. L'espansione, chiamata ***The Summer Sideshow: Treacherous Skies*** è già disponibile gratuitamente.

Sempre a cura di **Tripwire Interactive**, arriva il particolare ***Maneater***, un open world dove controlleremo uno squalo mangia uomini. Il titolo è attualmente in sviluppo e non ha una data d'uscita.

Si cambia genere con ***Bravery Network Online***, particolare mix tra **MMO** e **strategico a turni** con una grafica cartoonesca e una colonna sonora composta dalla musicista jazz Mickie.

Overwhelm è un platform in stile retrò ambientato in un mondo horror. È già disponibile su **Steam** al prezzo scontato di 6,55€

Arriva quindi il momento del particolare ***Morning Star***: simulatore di fattoria post-cyberpunk, sviluppato da **Untitled Publisher**, dove i computer e i dati informatici prendono il posto della terra

e dei semi.

Secondo titolo ambientato in un taxi questo **Night Call**: le somiglianze con **Neo Cab**, presentato in precedenza, finiscono qui, visto che il gioco di **Raw Fury**, in uscita per il 2019, sembra più dark e con un taglio artistico molto più vicino ad una graphic novel.

Aggiornamento in arrivo per **Star Citizen**, immenso **MMO** fantascientifico di **Cloud Imperium**, che si prepara all'arrivo dell'alpha 3.2.

Viene presentato **Sable**, un'avventura coadiuvata da un art design che ricorda i lavori dello **Studio Ghibli**. Il titolo di **Shedworks** è in arrivo per PC e console per il 2019.

Nuova espansione anche per **Don't Starve**, apprezzatissimo survival di **Klei Entertainment**. **Don't Starve: Hamlet** uscirà per l'inverno del 2018 e aggiungerà una serie di nemici alla caccia del protagonista, lo scienziato **Wilson**.

Irrompe sulla scena **Team 17**: il popolare sviluppatore di titoli come **Worms** torna indietro nel tempo con un FPS fantascientifico, che ricorda un'altra hit degli sviluppatori britannici, come **Alien Breed**.

Questo **Genesis Alpha One** uscirà a settembre per **PC**, PlayStation 4 e **Xbox One**.

Buone notizie per gli amanti di **The Walking Dead**: infatti, è stato presentato l'attesissimo **Overkill's The Walking Dead**, che, al contrario dell'avventura grafica di **Telltale**, è un FPS con alcuni elementi gestionali.

Il titolo uscirà in Nord America il 6 novembre 2018, e, due giorni più tardi, nel resto del mondo.

Ottime notizie per tutti i fan dei gestionali e di una gemma del genere come **Theme Hospital**: infatti è stato presentato il successore spirituale **Two Point Hospital** con dei divertenti spezzoni di gameplay che ricordano molto lo storico gioco di **Bullfrog**.

Il titolo è in uscita su **Steam** per l'autunno del 2018.

Torna, dallo scorso E3, **Noita**: platform bidimensionale che ricorda **Terraria**, e che ha la particolarità di applicare una fisica realistica per ogni pixel del gioco. Il titolo non ha ancora una data d'uscita, e sarà disponibile, a detta di **Nolla Games**, "quando sarà pronto".

Ooblets, sviluppato da **Double Fine**, è un colorato e pacifico titolo che sicuramente farà la felicità degli amanti di titoli come **Stardew Valley** e **Pokémon**.

Ennesimo **battle royale** in arrivo, questa volta con i personaggi delle popolari strisce fumettistiche di **Cyanide and Happiness**, catapultate in un universo 3D isometrico.

Rapture Rejects, questo il nome del titolo, è sviluppato da **Galvanic Games** ed è attualmente disponibile in alpha su RaptureRejects.com.

Lo show si conclude con l'annuncio di **Hitman 2**, popolare saga stealth pubblicata da **Square Enix**.

È stato annunciato che il titolo non sarà più diviso in episodi, e che uscirà il 13 novembre su **PC**, **PlayStation 4** e **Xbox One**.

[Svelato il primo gameplay di Valkyria Chronicles 4 insieme a nuovi personaggi](#)

Sega, durante una sua livestream, avvenuta proprio oggi, ha svelato il primo gameplay del suo nuovo **JRPG**, *Senjou no Valkyria 4: Eastern Front*, che sarà rilasciato in Occidente con il nome di *Valkyria Chronicles 4*. Questo gameplay, trasmesso in live, ha mostrato due missioni. La prima è una finta battaglia contro la squadra di **Minerva Viktor**, che sembra essere la rivale perfetta per **Tsundere**. La battaglia è ambientata in una mappa cittadina, in cui possiamo vedere i nuovi membri della squadra in azione, tra cui **Theresa** nel ruolo di Scout, ma che non durerà a lungo, **Rebecca**, Ingegnere della squadra, **Zaiga** nel ruolo di Shocktrooper, **Kai** che sarà soggetto di numerosi commenti, come l'invulnerabilità di **Raz**, che verrà immediatamente smentita. Purtroppo le abilità di Grenadier di **Riley** non verranno molto acclamate. Facciamo notare come i carri armati possano distruggere le barriere di legno. Ma la squadra non finisce qui, infatti ci sono anche **Kurt**, **Godwin**, **Rosetta**, **Niko**, **Millenia**, **Scott**, **Viola**, **Furett**, **Ferie** e **Lauren**. Notiamo come la prima missione sia stata giocata pessimamente dall'host, mentre per la seconda, invece, **Sato-san** prende il controllo e si può godere di un gameplay giocato molto meglio rispetto al primo. Ma questa seconda missione si trova più avanti nel gioco, infatti i membri della squadra hanno già acquisito lo status di **Elite** e **Minerva** è un personaggio giocabile. Viene anche presentato un'altro membro della squadra, **Koner**, nel ruolo di Grenadier. Proprio parlando di Grenadier, notiamo come siano un'elemento interessante per il titolo, in quanto saranno attivi durante il turno dell'avversario, lo stesso varrà per il nostro turno, quindi si potrà essere immediatamente colpiti dalle granate mentre si corre, aggiungendo un'elemento di imprevedibilità. Questa seconda battaglia si svolgerà sul nuovo **Snow Cruiser Centurion**, che è stato preso di mira dalle bombe paracadutate. Ultimo, ma non per importanza, si potrà vedere uno scorcio della missione del DLC "Joint Operation with Squad 7", che sarà incluso nella **Japanese Collector's Edition**. *Valkyria Chronicles 4* verrà lanciato sia in Nord America che in Europa nel 2018, su **PS4**, **Nintendo Switch** e **Xbox One**. In Giappone verrà invece lanciato su **PS4** il 21 marzo 2018, e per **Nintendo Switch** è previsto durante il periodo estivo. Vi mostriamo qui in fondo le tre parti della live citata e alcune slides che mostrano i personaggi del gioco, i bonus specifici per per il Giappone con le illustrazioni di **Raita Honjou**, gli speciali adesivi del carro armato e la confezione originale del titolo.

[Annunciato Valkyria Chronicles 4 per](#)

Playstation 4, Xbox One e Switch

Sega oggi ha annunciato che l'uscita di **Valkyria Chronicles 4** è prevista per la primavera 2018 per **Playstation 4, Xbox One e Nintendo Switch**.

Valkyria Chronicles 4 è ambientato nella stessa timeline dei precedenti giochi e prende luogo nel 1935, in uno scenario simile alla Seconda Guerra Mondiale che vede da un lato la **Federazione Atlantica** e dall'altro l'**Alleanza Autocratica Imperiale dell'Est**.

«Sebbene la Federazione combatte valorosamente contro l'impero, l'implacabile armata imperiale minaccia di distruggerli», legge un rigo della conferenza stampa Sega. «A pochi passi della vittoria, la Federazione dà il via all'operazione Northern Cross: un ultimo disperato tentativo per conquistare la capitale e mettere fine alla guerra. Il comandante Claude Wallace con i suoi fedeli amici d'infanzia all'interno della Squad E sono inviati a combattere per il successo della disperata operazione, ma dovranno affrontare un freddo clima ostile, orde di soldati imperiali, una terrificante Valkyria... e fare una scoperta che scuoterà la realtà fino alle fondamenta».

Valkyria Chronicles 4 è ancora un **RPG tattico** le cui artwork, spiega **Sega**, saranno "in uno stile vibrante ed evocativo, come una tela in acquarelli che prende vita".

Il sistema di combattimento in **Valkyria Chronicles 4** mischia elementi di **strategico a turni, RPG e third person shooter**. Le novità in **Valkyria Chronicles 4** vedono una nuova classe, il **granatiere**, insieme a più opzioni di supporto per le corazzate.

Il compositore della saga, **Hitoshi Sakimoto**, tornerà per comporre la colonna sonora per **Valkyria Chronicles 4**. Un [sito teaser](#) per il gioco è stato aperto ma non c'è molto al suo interno. Per adesso potete solo guardare il trailer nel sito o qui sotto.

La serie di **Valkyria Chronicles** è cominciata nel 2008 con **Valkyria Chronicles** su **Playstation 3**, seguito da un sequel su **PSP** nel 2010. Il sequel **Valkyria Chronicles 3** è stato pubblicato solo in Giappone per **PSP**; non esiste un rilascio ufficiale di una versione in inglese ma i fan hanno tradotto il gioco per [conto loro](#).