

IPM

N°4

**REMNANT FROM THE ASHES:
ARMI SEGRETE!**

LA CRISI DI GAMESTOP

**20 GIOCHI CON UNA
STORIA ENTUSIASMANTE**

Bentornati cari lettori, è un piacere accogliervi calorosamente qui, sulle pagine del quarto numero del nostro magazine.

Settembre è il mese del rientro, dell'addio definitivo alle vacanze, della scuola che ricomincia, della routine che riprende.

Anche il mondo dei videogiochi rinasce in questo mese, basti pensare alla **Games Week** che si terrà a breve a Milano, appuntamento imperdibili per gli appassionati. Anche noi, naturalmente, ci saremo, e nell'attesa vi lasciamo con gli articoli di questo magazine, scelti tra le decine che quotidianamente pubblichiamo su iCrewPlay.com.

I più attenti avranno già notato che il sito sta cambiando, abbiamo aggiunto la pagina delle uscite dei giochi e raccolto i titoli in archivi che ti renderanno più facile trovare le tue informazioni preferite. Ed è solo l'inizio, perché io e il mio team stiamo lavorando per rendere sempre più piacevole la tua permanenza sul sito.



Massimo Segante

iCrewPlay MAGAZINE
n.4—Settembre 2019

TEAM

Responsabile: Massimo Segante

Impaginazione e grafica: Valentina Paradiso

Copertina: Chiara Sephie

Autori: Diego Savio Branciforti, Leo Busco, Luigi Galletti, Stefano Greppi, Roberto Ligorio, Valentina Masciolini, Davide Saietti, Francesco Sales, Daniele Vercellese

Mail: redazione@icrewplay.com



icrewplay



icrewplaycom



icrewplaycom



icrewplay

INDICE DEGLI ARTICOLI

Armi segrete in Remnant: From The Ashes e come trovarle <i>Di Davide Saietti</i>	<i>Pagina 4</i>
GameStop: una crisi infinita. Ma perché? <i>Di Leo Busco</i>	<i>Pagina 6</i>
20 giochi con una storia entusiasmante <i>Di Luigi Galletti</i>	<i>Pagina 8</i>
WWE 2k20 i wrestler confermati fino ad ora <i>Di Francesco Sales</i>	<i>Pagina 9</i>
Come attivare il cross-play di Destiny 2 <i>Di Daniele Vercellese</i>	<i>Pagina 10</i>
Total War: Warhammer 2, in arrivo un rettile titanico <i>Di Stefano Greppi</i>	<i>Pagina 12</i>
Intervista a DadoBax: Feel the VideoGames <i>Di Roberto Ligorio</i>	<i>Pagina 14</i>
Capcom annuncia il ritorno di Rajang a ottobre su Iceborne <i>Di Valentina Masciolini</i>	<i>Pagina 18</i>
Yakuza: Like a Dragon arriverà in Europa nel 2020 <i>Di Diego Savio Branciforti</i>	<i>Pagina 19</i>

Armi segrete in Remnant: From The Ashes e come trovarle

Come penso saprai se lo hai acquistato e se sei qui in cerca di aiuto per allargare il tuo inventario di strumenti di morte, **Remnant: From the Ashes** è un gioco che fonde sparattutto e soulslike. Il titolo quindi, proprio come un souls, raccoglie **molti segreti** all'interno del suo mondo di gioco post-apocalittico. Alcuni dei segreti più preziosi consistono, oltre che in set di armature, in **armi nascoste** che puoi usare per ottenere un grosso vantaggio nella lotta contro i misteriosi Root. Chiaramente parliamo sia di armi da fuoco che di armi da mischia. In questa guida di Remnant: From the Ashes, ti forniremo **suggerimenti** su come sottrarre i segreti al un mondo di gioco **generato casualmente**. Tieni presente che la generazione procedurale dei vari mondi può rendere **impossibile** trovare le tue armi nella posizione prevista.

Un avvertimento in anticipo: questi suggerimenti contengono piccoli spoiler per quanto riguarda i boss di **Remnant: From the Ashes**. Sei stato avvisato!

Trovare le armi da fuoco in Remnant

Mitragliatrice (SMG)

Per la prima arma di Remnant, questa scheda informativa del complesso del Ward 13 ti aiuterà non poco con l'orientamento.

Per mettere le mani sulla mitraglietta senza perdere troppo tempo, fai come segue:

1. Prendi la keycard dopo aver usato il teletrasporto per la prima volta. La puoi tro-

vare su un tavolo vicino al punto di teletrasporto.

2. Vai all'Area B2 nella Ward 13 (2 ° seminterrato verso il reattore) e cerca una porta scorrevole bloccata.

3. Apri la porta con la chiave magnetica e segui il corridoio in una stanza a sinistra e raccogli il fusibile.

4. Vai all'area B3 (Research) e posiziona il fusibile nell'interruttore di alimentazione sulla parete. Dopodiché, chiaramente, aziona il generatore.

5. Segui il passaggio verso la porta che prima non aveva alimentazione elettrica. Usa di nuovo la chiave magnetica e aprila. Entrerai in una grande stanza.

6. Spegni di nuovo l'alimentazione. Torna indietro e rimani nella grande stanza a sinistra, poi attraversa il condotto di ventilazione, precedentemente bloccato da una ventola che girava. Troverai la chiave principale per Ward 13.

Torna al livello B2 e segui il lungo corridoio che ti troverai davanti fino alla fine. Qui potrai aprire una stanza con la chiave principale e, finalmente, mettere nel tuo inventario la mitraglietta.

Fucile da cecchino

Questa arma è relativamente facile da trovare. Tutto quello che devi fare è raggiungere e finire la "boss" fight a a sopravvivenza nella **chiesa**. Ora prosegui attraverso il corridoio a sinistra e vai nel seminterrato. Qui troverai una pila di pallet di legno. Distruggili con la tua arma da mischia: dietro è nascosto il fucile di precisione.

Pistola del cacciatore

Trovare quest'arma può richiedere del tempo. Dovrai attraversare passaggi sotterranei della regione terrestre fino a quando non incontri una donna morente. Ti darà la **chiave del nascondiglio del cacciatore**, con la quale puoi aprire una stanza contenente la pistola del cacciatore alla fine del sotterraneo.

Magnum revolver

Per la pistola Magnum in Remnant è necessario un oggetto chiamato "**strana moneta**". Come si trovi questo oggetto non è ancora chiaro. Partiamo dal presupposto che si tratta di una drop totalmente casuale, che si trova insieme a un cadavere sul pavimento durante il primo dungeon terrestre o nel dungeon tra Westside e Arteria.

VUOI SAPERNE DI PIU'?

Leggi l'articolo completo su icrewplay.com, costantemente aggiornato con le ultime novità!

www.icrewplay.com

Negli ultimi anni, il mondo dei videogiochi e delle console sta subendo un continuo mutamento. Sempre più titoli infatti vengono rilasciati soltanto in versione digitale e spesso il loro prezzo è decisamente inferiore alla controparte fisica. A risparmiare sono anche gli sviluppatori, soprattutto quelli indipendenti, che invece di investire in digital copy preferiscono lanciare le loro opere su Steam o nei vari store online.

Purtroppo a subire i colpi di questa digitalizzazione è GameStop, che fino a poco tempo fa puntava tutto sul mercato e il riciclo dei giochi usati. Questa infatti è la manovra di marketing con la quale la nota catena statunitense ha fatturato per anni svariati milioni di dollari. Questa strategia si basa sia sulla permuta dell'usato, che ti permette di acqui-

stare merce a un prezzo ridotto. Il servizio qualche anno fa poteva far molto comodo, perché ti permetteva in un modo o nell'altro di risparmiare. Ora invece la situazione nella stessa GameStop è cambiata: in gran parte dei casi la valutazione dell'usato è minima, così come la differenza di prezzo che c'è tra titoli nuovi e quelli usati. La clientela in questo modo diventa diffidente e preferisce non optare più per questa formula d'acquisto, favorendo così la vendita privata o qualche altro punto vendita.

Cosa sta facendo GameStop per far fronte a questo problema? Qualche mese fa, i dirigenti annunciarono diversi cambiamenti che avrebbero permesso all'azienda di risollevarsi dalla crisi. Questi provvedimenti si sono tradotti

GameStop: una crisi infinita. Ma

perché?

di Leo Busco

GameStop®

POWER TO THE PLAYERS®



in licenziamenti, riduzione dello staff. Nelle scorse ore infatti, gli alti vertici di GameStop hanno annunciato che circa 200 punti vendita rischiano di chiudere definitivamente. La soluzione scelta è palese: limitare il personale e i negozi per cercare di racimolare quanto più denaro possibile da investire nel nuovo piano. Mossa astuta, ma non saggia.

L'attenzione che GameStop pone al cliente è alquanto subdola. Invece che trattarli con un occhio di riguardo, cercando di far nascere in loro il desiderio o il bisogno di scegliere uno dei loro negozi, sembrerebbe che per l'azienda l'utenza sia una macchina spilla soldi da cui ricevere quanto più denaro possibile. Quante volte hai ricevuto valutazioni ingiuste e troppo basse da GameStop? Quante volte lo staff ti ha proposto in modo quasi forzato l'acquisto della garanzia e della carta fedeltà? Quante volte invece cercavi di risparmiare acquistando un gioco usato, ma ti sei reso conto del-

la poca differenza di prezzo con il nuovo? Ci scommetto: almeno una volta nella vita anche tu sei stato trattato male dai suoi dipendenti.

Cosa dovrebbe spingerti a continuare a scegliere GameStop? Perché dovremmo preferire il loro usato se abbiamo a disposizione una infinità di titoli digitali tra cui scegliere a un prezzo ragionevole? Soprattutto con l'avvento di Xbox Game Pass e PlayStation Now, l'intero sistema aziendale potrebbe saltare una volta per tutte. Spero che GameStop questo lo capisca e che cambi le sue manovre di mercato a favore del pubblico e non di se stessa. Sta di fatto che i riflettori sono puntati su tutti questi cambiamenti annunciati, cambiamenti che puntano a risollevarci l'azienda.



20 giochi con una storia entusiasmante

di Luigi Galletti

Con l'evoluzione dei videogiochi, sono avvenuti molti cambiamenti. Nonostante sia un media in continuo mutamento di cui ormai i prodotti non sono più classificabili in generi visto che molti di questi vengono mescolati, i punti cardini su cui si ergono le fondamenta di un buon gioco sono sempre gli stessi: gameplay e trama.

Proprio quest'ultima, specialmente nell'epoca moderna, gioca un ruolo importante al fine del successo di un titolo. Molte volte, la storia di un videogioco viene anteposta al gameplay stesso oppure è possibile scoprire nuovi frangenti della trama grazie proprio all'interazione con questo. Noi di iCrewPlay abbiamo selezionato alcuni giochi con una storia entusiasmante, spiegando cosa rende la storia di queste opere speciale, cercando però sempre di preservare l'esperienza di gioco del lettore mantenendoci in spoiler free.

Red Dead Redemption 2

Il modo in cui i personaggi sono caratterizzati è semplicemente spaventoso, Rockstar Games ci ha abituato alla qualità e anche in questo titolo riesce ad alzare l'asticella: dietro a questo West che non lascia scampo all'empatia, **si nasconde in realtà una storia emotiva** che difficilmente lascerà il giocatore indifferente.

God of War

Nonostante questo reboot sia godibilissimo anche senza conoscere le passate avventure di Kratos, chi ricorda le sue scorribande e la sua sete di vendetta **non potrà fare a meno di provare dei brividi in alcuni frangenti**, specialmente quando suo figlio gli pone delle domande riguardanti il passato del dio greco. Complimenti a Santa Monica Studios che è riuscita a costruire una trama solidissima e ricca di colpi di scena, capace di farci capire che nessuno sfugge ai propri errori... nemmeno il Fantasma di Sparta.

Fire Emblem: Three Houses

Possiamo apprezzare il gioco già in base alla scelta che gli sviluppatori ci propongono all'inizio, aggiungendo al roleplay ancora più profondità: inoltre, **risulterà particolarmente piacevole scoprire il background delle unità** che andranno a comporre la nostra truppa, dove, prima di essere miliziani, in realtà questi sono uomini con ciascuno le proprie emozioni e paure.

The Last of Us

Le premesse di The Last of Us possono sembrare abbastanza banali, ma Naughty Dog è stata maestra nel focalizzare il tutto sull'**enfasi del rapporto fra i due protagonisti**, riuscendo a realizzare qualcosa di unico invece di raccontare l'ennesima storia di zombie apocalittici.

Tutto qui? Certo che no, su iCrew-Play.com troverai gli altri titoli che, secondo noi, sono imperdibili per la storia che raccontano!



WWE 2k20 i wrestler confermati

di Francesco Sales

Ogni anno, la serie WWE di 2K presenta un gioco con un gigantesco elenco di lottatori tra cui scegliere, il che è davvero impressionante considerando tutti gli ingressi, i set di mosse, i costumi dei vari combattenti e le tantissime cose da riprodurre. Non c'è nes-

sun altro gioco che permetta di scegliere tra così tanti personaggi, e anche quest'anno 2k Games non vuole essere da meno con WWE 2k20.

Cosa sappiamo di WWE 2k20 fino ad oggi?

Il focus della modalità Showcase di WWE 2K20 sarà il ripercorrere l'ascesa delle cosiddette "fourhorse women", e ci saranno molti match da giocare. La campagna coprirà le carriere di Sasha Banks, Bayley, Charlotte Flair e la star della co-

ver Becky Lynch.

La modalità Torri di quest'anno, per WWE 2K20, presenterà una sfida basata esclusivamente sulla carriera della seconda star della copertina: Roman Reigns. Ci ritroveremo a giocare alcuni dei migliori match della sua storia contro alcuni dei suoi avversari più difficili. Ci saranno in totale 16 incontri da poter affrontare seguendo la regola di un gauntlet match.

Sono anche state rilasciate delle informazioni sul DLC "Bump in the Night", che verrà dato gratuitamente preordinando il gioco. Il pacchetto aggiungerà alla lista di lottato la nuova gimmick di Bray Wyatt ovvero "The Fiend" oltre alle versioni horror di alcuni wrestler.

Ci sono anche nuove aggiunte a questo nuovo capitolo di WWE 2k, inclusa la modalità WWE Originals. Ancora non sappiamo molto su quest'ultima, ma sembra che includerà più elementi arcade, che sono stati introdotti per la prima volta in WWE 2K19.

Tuttavia, ai fan della serie interessa sapere quali wrestler potranno utilizzare quest'anno. L'edizione dell'anno scorso ha dato ai giocatori oltre 200 lottatori tra cui scegliere, incluse alcune varianti, come Sting con facepaint di colore diverso o una versione di annate differenti

di uno stesso personaggio. Indipendentemente da ciò, la serie WWE 2K fa del suo meglio per includere quanti più wrestler possibili dei roster WWE contando leggende e hall of famer ogni anno.

WWE 2k20 sarà disponibile dal 22 ottobre per PlayStation 4, Xbox One e PC.

I wrestler confermati

Al momento abbiamo una lista di 80 lottatori confermati che verrà sicuramente ampliata nelle prossime settimane, tra le superstar di Raw, SmackDown, NXT, 205 Live, e la divisione femminile. Volete scoprire la lista aggiornata? La troverete su icrewplay.com.



Come attivare il Cross Save per Destiny 2

di Daniele Vercellese

Oggi parliamo di una nuova funzionalità attesa da tempo: il Cross Save per Destiny 2. Si tratta di un servizio gratuito che permette di spostare tutti i progressi di gioco da una piattaforma, o console che sia, all'altra. Ovviamente, prima di iniziare è necessario che tu possieda già un account Bungie.net, esso si genera automaticamente una volta entrato in-game per la prima volta. Se hai già giocato a Destiny 2, possiedi già un profilo su Bungie.net.

Visita la pagina www.bungie.net/CrossSave, se non sei pratico con l'Inglese, scorri sul fondo della pagina. Lì troverai il pulsante per cambiare la lingua del sito.

- Clicca sul pulsante "Get Started" ("Inizia");
- Scegli la piattaforma collegata al tuo account principale in-game, il profilo che sceglierai sarà quello che verrà reso disponibile su tutte le console;
- Quando il processo sarà terminato, torna alla pagina iniziale di Bungie.net ed effettua il login (con l'apposito tasto in alto a destra);
- Clicca sul tuo profilo, ovvero l'immagine tonda che trovi in alto a destra, e seleziona "Settings" ("Impostazioni");
- Scorri nella sezione "Account & Linking" ("Account e Collegamenti"), qui puoi accedere con gli account delle piattaforme su cui vuoi spostare i dati di gioco. Fai l'accesso con i profili che desideri e, se non lo avevi

ancora fatto, verificali con l'email di conferma;

Da questa pagina (Account & Linking) puoi cambiare in ogni momento l'account principale, quello di cui vuoi condividere i progressi in-game tra tutte le piattaforme.

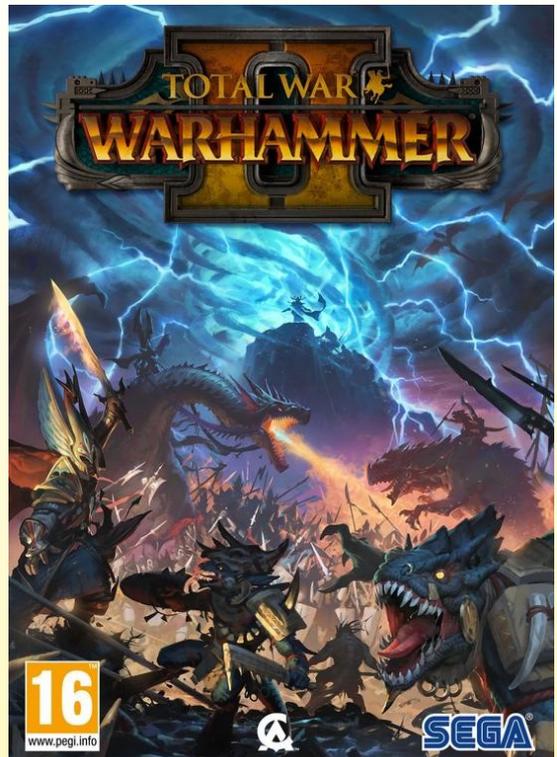
Spostando i progressi da una piattaforma all'altra non si cancellano quelli già presenti: se hai giocato a Destiny 2 sia su PlayStation 4 che su PC e scegli di utilizzare i dati della versione PS4 come principali tramite il Cross Save, i progressi della versione PC non saranno cancellati. Questi dati saranno messi solamente in "ibernazione", disattivando il Cross Save potrai recuperarli senza problemi.

Quando Destiny 2 passerà da Battle.net a Steam (con il lancio di Shadowkeep del primo ottobre) sarà indispensabile collegare anche un account Steam. Attivando il Cross Save per la prima volta ti verrà chiesto esplicitamente se desideri già aggiungere un profilo Steam per quando avverrà il trasferimento della versione PC.



Total War: Warhammer 2, in arrivo un rettile titanico

di Stefano Greppi



Quando si parla di **Total War**, e in particolare dei giochi basati sul mondo fantasy di **Warhammer**, più una cosa è grande e meglio è, ovvero è un'ottima notizia che il **DLC The Hunter & The Beast** per **Total War: Warhammer 2** stia portando questo concetto ai suoi massimi livelli con **l'unità più grande in assoluto del gioco: il Dread Saurian**, che puoi vedere nel **trailer qui sotto**.

Sebbene non sia alto come altri mostri grandi del gioco, il Dinosaurio è sicuramente il più imponente come stazza e riempie facilmente la schermata di gioco mentre spazza via i reggimenti nemici.

Inoltre ci sono molte altre **nuove unità in arrivo**, tra cui Kroxigor Ancients, Razordon Hunting Pack, War Wagons e i cacciatori, tutte pronte a darsi battaglia per il dominio della giungla. Come da titolo, The Hunter & The

Beast aggiunge anche un paio di **nuovi Lord leggendari** per comandare gli eserciti o combattere direttamente.

Nakai The Wanderer è un grosso eroe dei Lizardmen simile a un coccodrillo, svegliato da un sonno secolare solo per far fronte a un'invasione della sua giungla da parte degli umani.

Per le fazioni imperiali c'è il **Maresciallo Cacciatore Markus Wulfhart**, comandante che non aspetta altro che di passare sui cadaveri dei Lizardmen per estendere i territori dell'impero. Naturalmente, come sempre **Creative Assembly è attenta anche a chi non acquista i DLC**, quindi ci saranno alcune nuove introduzioni anche per i giocatori che non lo acquisteranno, come un Lord leggendario gratuito (ma ancora anonimo) in arrivo per tutti, oltre a un **"aggiornamento mol-**

to atteso per il Vecchio Mondo”, che dovrebbe essere una notizia ottima per chiunque ami la modalità Mortal Empires.

Il DLC di Hunter & The Beast è arrivato su Total War: Warhammer 2 l'11 settembre, al prezzo di € 8,99 e puoi trovarlo direttamente su **Steam**.

ICREWPLAYCOM

Segui iCrewPlay anche su Instagram! Ogni giorno foto e meme dal mondo dei videogiochi!

Sii protagonista!



Libri.icrewplay.com

Ebook 0,99€

Lo trovi solo su Amazon!
A breve anche la versione cartacea

E' uscito il primo dei 4 libri di iCrewPlay!

Nelle prossime settimane troverai su Amazon anche i volumi a cura del settore cinema e serie TV, anime e manga e, a concludere, quello di iCrewPlay.com videogiochi.



Intervista a DadoBax: Feel the VideoGames

Di Roberto Ligorio

Ho avuto l'opportunità in esclusiva per **iCrewPlay** di fare quattro chiacchiere con uno dei più importanti youtuber del settore videoludico nazionale. Si è parlato di **Efootball PES 2020**, **Ghost Recon Breakpoint**, **Death Stranding**, **Control** e molto altro. Di seguito vediamo alcune domande che gli abbiamo posto e come ci ha risposto.

Parliamo di Efootball PES 2020: in questi giorni sul secondo canale stai portando diversi contenuti riguardo a questo titolo, a partire da guide e tutorial fino alla Master League con il tuo storico Real Cannuzze. Quali sono i miglioramenti più importanti che hai

notato su questo nuovo capitolo, a livello di gameplay/a livello grafico?

*“I miglioramenti del titolo sono evidenti, sia a livello di gioco, con meccaniche di gameplay profondamente rivoluzionate e rinnovate rispetto al suo predecessore, sia a livello grafico. I **cambiamenti** di più grande impatto che ho potuto riscontrare sono principalmente **tre**: innanzitutto, i giocatori in questo capitolo mostrano **espressioni facciali** che esprimono emozioni in maniera incredibilmente realistica. I volti non hanno una rigidità macchinosa, bensì esprimono sentimenti, a seconda del proprio umore con i movimenti del viso, affaticamento...*

*In secondo luogo, una caratteristica chiave di cui tenere conto è il **Physics Momentum Lag**: per spiegarlo in breve, è quella meccanica che consente al personaggio che stiamo impersonando*

durante una sessione di gioco di avviare l'animazione, mettiamo caso di un passaggio, e di metterci del tempo più o meno realistico per compierla. Questa meccanica, considerata da chi non conosce il titolo un difetto, permette invece maggiore realismo nei movimenti, soprattutto se affiancata a quello che viene chiamato **Animation Canceling**, che in questo titolo non è minimamente presente: si tratta di quella meccanica che, come in altri titoli che puntano al realismo nelle animazioni, permette al giocatore di modificare in corsa un'azione che ha cominciato a svolgere.

Per esempio: se al calciatore è stata indicato inizialmente di dover effettuare un passaggio, e noi giocatori cambiassimo idea all'ultimo cliccando il tasto del tiro, questi dovrà prima terminare la prima animazione per poi compiere quella successiva. Il movimento iniziale in questo titolo non si annulla dunque, e ciò conferisce un realismo quasi rivoluzionario per un gioco calcistico. Infine, l'ultimo grande cambiamento di EFootball PES 2020 riguarda la **Master League**, di cui ho parlato già abbondantemente sul mio canale.”

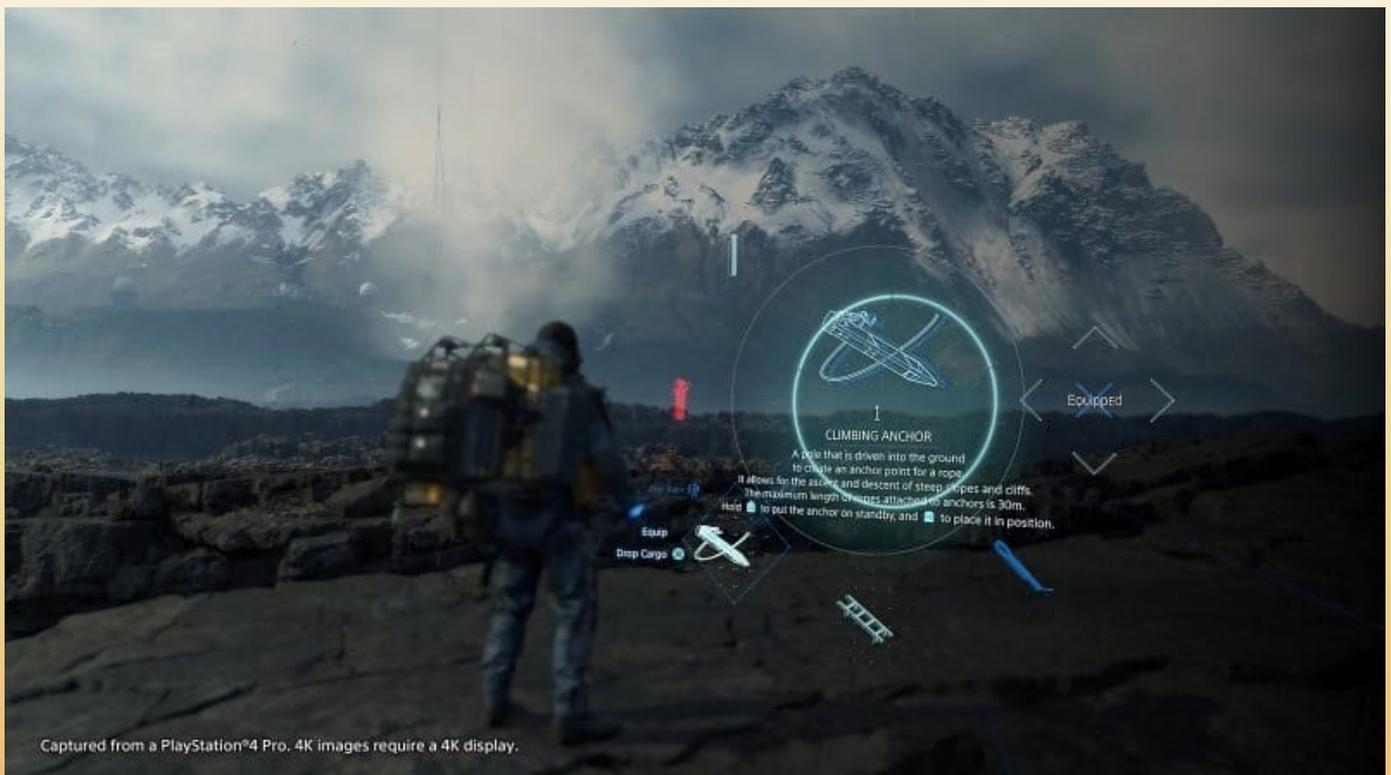
È indubbio che la questione delle esclusive (Piemonte calcio su tutte) abbia portato maggiore attenzione mediatica sul titolo. Pensi che questo tipo di acquisizioni possa aver giovato alle vendite e che possa un giorno rivaleggiare da un punto di vista di guadagni?

“A mio avviso la questione delle licenze, per quanto riguarda questo nuovo capitolo, ha portato sì maggiore attenzione mediatica sul gioco, ma che sia in fin dei conti abbastanza irrilevante, soprattutto tenendo conto del fatto che su PES sono presenti Mod che vanno a modificare squadre, loghi... Sono convinto che la forza di PES quest'anno sia di riuscire a trascinare a sé quei giocatori di Fifa che, dopo aver giocato il nuovo capitolo sviluppato da EA, saranno insoddisfatti e passeranno alla controparte Konami.”

Dall'inizio di questo 2019 sono usciti tantissimi titoli meravigliosi, ma anche giochi che attendevi con certo hype e che non hanno rispettato le tue aspettative: qual'è per te, ragionandoci un attimo, la più grande delusione di quest'anno finora, considerando ciò che ti aspettavi?

“Sinceramente di quest'anno anche pensandoci approfonditamente non ricordo delusioni cocenti o che mi hanno lasciato particolarmente amareggiato. Posso però farti una mia previsione in vista dell'arrivo della fine dell'anno: temo che **Death Stranding** si rivelerà purtroppo un flop per i più, e ti spiego la motivazione. Avendo visto relativamente poco del titolo, almeno fino a poche settimane fa, ognuno si è fatto una diversa immagine mentale di quello che si potrebbe rivelare il gioco. Da quello che è emerso però dal recente video gameplay del gioco al Tokyo Game Show, sembra essere molto diverso

da come lo ci si aspettava. La mia previsione è che in molti possano rimanere profondamente delusi, soprattutto considerato l’hype alle stelle con cui è atteso.”



Ad oggi non sono ancora stati annunciati i candidati al GOTY. Quali sono secondo te per questa parte dell’anno i titoli che potrebbero meritare una candidatura?

*“Penso che per ora alcuni tra i probabili candidati a **Gioco Dell’Anno 2019** possano essere **Sekiro** e **Control**, giochi che ho apprezzato particolarmente e per cui ho portato alcuni video: sul gioco sviluppato da From Software ho portato una guida sul mio secondo canale (**Dadobax: Giocare con Creatività**), mentre il secondo reputo reinterpreti il concetto di **TPS** lasciando pieno controllo al giocatore, come dico in un video dedicato sul canale principale.”*

Restando sul tema Control: la direzione del gioco sembra essere diretta verso un probabile flop commerciale. Purtroppo non ha venduto finora quanto si aspettava Remedy, non é nemmeno entrato nella top 20 dei giochi più venduti in Nord America e non compare nemmeno nelle singole top 10 per piattaforma. Insomma i risultati non sono per ora incoraggianti. In cosa credi abbia sbagliato Remedy?

“Innanzitutto è d’obbligo sottolineare che si tratta di un titolo doppia A, con budget ridotto rispetto a tantissime altre produzioni secondo me anche molto meno riusci-

te. Purtroppo non ha mai goduto dell'attenzione mediatica che meritava: lo reputo un gioco **impressionante** per la libertà garantita al giocatore, ma il reparto comunicazione non è stato dello stesso livello e la poca pubblicità ha sicuramente influito parecchio sul flop commerciale.”



Sei stato con i Playerinside all'evento a Parigi dedicato a Ghost Recon Breakpoint: cosa ti ha stupito di più? (Gameplay, meccaniche particolari)...

“Il gioco mi ha colpito parecchio e ne sono rimasto piacevolmente soddisfatto, soprattutto per alcune novità interessanti. Molti lo reputano un **More Of The Same** del precedente **Ghost Recon Wildlands**, e sinceramente in parte è vero, ma sono convinto non debba considerarsi una cosa prevalentemente negativa: è infatti una **re-skin** del predecessore, ma aggiunge meccaniche che lo rendono più completo e parecchio migliorato. Quello che mi ha colpito di più è stato lo sviluppo delle **classi**: al giocatore è lasciata libera possibilità di scegliere il tipo di interpretante per una missione in Co-op online, ed in base al tipo di personaggio scelto si guadagnano punti per avanzare di livello (se impersoniamo un cecchino per esempio, un colpo alla testa garantirà più punti abilità). Quello che mi ha stupito però è il fatto che se d'un tratto avessimo intenzione di cambiare classe anche solo per una particolare missione, le abilità guadagnate non si azzerano bensì si trasferiscono in maniera parallela alle capacità acquisibili con l'altra classe, permettendo così al giocatore di non restare indietro ad i compagni.”

CONTINUA SU ICREWPLAY.COM

MONSTER HUNTER WORLD ICEBORNE™

Di Valentina Masciolini

Capcom annuncia il ritorno di Rajang a ottobre su Iceborne

Una new entry è in arrivo per l'attesissimo Monster Hunter World: Iceborne. Questo ottobre verrà introdotto, con un aggiornamento gratuito, il noto mostro "Fanged Beast", Rajang!

Il mostro era stato precedentemente introdotto in Monster Hunter 2 e fra pochissimo approderà più minaccioso e feroce che mai sulle nostre console.

Capcom, lo annuncia ufficialmente con un breve video-trailer che mostra uno scorcio delle movenze e degli attacchi di Rajang; seppur in modo sfuggente, riusciamo a renderci conto della sua pericolosità e aggressività.

In effetti il mostro dall'aspetto taurino e occhi rossi come il fuoco, è noto fin dai tempi di Monster Hunter 2 (videogioco sviluppato per PlayStation 2) per la sua rabbia incontrollabile.

Il suo habitat è fisso e completamente immerso in una foresta e il suo elemento è il fulmine. Graficamente risulta molto coinvolgente.

Dunque sembra che le novità non cessino almeno per ora e che Capcom sia intenzionato a dare sempre più valore al DLC, per offrire una bellissima esperienza ai numerosi fan del titolo.



Una delle serie videoludiche più belle mai create da SEGA sta per tornare sul panorama videoludico internazionale con il suo settimo capitolo e con un “pacco” pieno di novità per la gioia di tutti gli appassionati delle storie sulla famigerata Yakuza. Il prossimo gioco open world action dal titolo Yakuza: Like a Dragon si prepara ad arrivare sulle PlayStation 4 del “Sol Levante” durante la prima parte del prossimo anno e in occasione del 15° anniversario dell’omonima serie. Per questa particolare occasione le voci dei protagonisti del nuovo Ryu Ga Gotoku 7 arriveranno direttamente dai migliori attori nipponici quali: Shinichi Tsutsumi, Ken Yasuda e Kiichi Nakai – mentre il protagonista Ichiban Kasuga parlerà con la voce di Kazuhiro Nakaya.

Preparatevi a conquista-

re il Giappone con la furia del Drago!

Yakuza: Like a Dragon arriverà in Giappone il prossimo 16 gennaio 2020, portando con sé tantissime novità legate a un combat system completamente rinnovato, capace di fondere sapientemente le iconiche meccaniche action della serie con un nuovo sistema di gioco RPG. A tutto questo si aggiungono nuove bellissime ambientazioni e carismatici personaggi. Proprio a quest’ultima categoria appartiene il nuovo protagonista principale Ichiban Kasuga, per la prima volta dall’inizio della serie, che prende il posto dell’iconico Kazuma Kiryu del clan Tojo. Il nuovo protagonista è un membro della malavitosa Yakuza che vuole dimostrare a tutti i costi il proprio potenziale, cominciando la scalata verso le

Yakuza: Like a Dragon arriverà in Europa nel 2020

龍が如く7
光と闇の行方

Di Diego Savio Branciforti

vette più alte della stessa organizzazione partendo dal livello più basso. Yakuza: Like a Dragon racconta tutta la storia di Ichiban Kasuga e del suo variegato gruppo di eccentrici alleati durante il loro viaggio all'interno della città di Ijincho in Yokohama, tra risse sanguinose e rapine cruente.

Lo stesso titolo rappresenta un vero e proprio cambiamento di direzione da parte della serie di Yakuza, che intende lasciare il segno nella storia videoludica del mondo in occasione

del suo 15° anniversario.



Avete mai avuto un sogno? Uno di quelli strani, che ti svegli e senti la sua presenza nel tuo cuore, un tarlo nella mente. Cerchi di eliminarlo, di dirti non avrò mai il tempo per realizzarlo; le paure ti bloccano, l'ansia sembra avere la meglio, ma poi finalmente il silenzio: ci sei tu e il tuo sogno. Uno dei nostri sogni è scrivere e per questo collaboriamo con **libri.iCrewplay.com**. La redazione è composta da figure con compiti differenti a seconda delle competenze. Tra i redattori si contano persone con alle spalle varie esperienze che un giorno si sono sedute davanti al proprio pc e hanno dato forma a dei racconti.

Questa è una raccolta di racconti che spaziano in vari generi letterarie e hanno le cui trame non potevano essere più diverse.

Il primo libro targato iCrewPlay è su Amazon! In formato cartaceo e digitale.

