Kingdom Come: Deliverance sarà adottato da un'Università per lo studio della storia medievale

Il noto story-driven open-world RPG ***Kingdom Come: Deliverance*** sarà utilizzato in ambito universitario per l'insegnamento della storia. Il titolo sviluppato da **Warhorse Studios** e distribuito da **Deep Silver**, è ambientato in epoca medievale nel regno di Boemia e, grazie alla sua particolareggiata ricostruzione storica, sarà adottato dall'**Università Masaryk** di Brno, in Repubblica Ceca, per il **corso di Storia Medievale**.

> Czech university is gonna use our game in a course teaching medieval history. They are "very excited" about the game and our approach. Seems that nobody told them what all those self appointed tumblr experts who spent MINUTES researching Czech history on Google think about it ?
>
> — Daniel Vávra (@DanielVavra) 16 marzo 2018

Il rapporto fra videogame e metodi didattici si fa sempre più stretto ed è ormai sempre più importante una meticolosa cura dei contenuti nello sviluppo di un'opera videoludica in termini di realismo e veridicità storica. Il risultato sancisce un'ottimo risultato per un developer che può fregiarsi di **aver unito i concetti dell'entertainment e dell'education al punto da essere ritenuti utili in termini di gamification applicata alla didattica**.

Il creatore del gioco, **Daniel Vávra**, ha infine confermato su Twitter che il team di sviluppo è anche al lavoro su un **personaggio femminile** che sarà inserito nel titolo:

> Working on that.
>
> — Daniel Vávra (@DanielVavra) 15 marzo 2018

Italian Video Game Awards

Il Drago d'Oro cambia nome, veste e location e diventa Italian Video Game Awards. Un tocco di maggior internazionalità, categorie ripensate, platea delle grande occasioni. Dopo 5 edizioni, quella del **Teatro della Vetra** rappresenta un po' l'inizio di un nuovo ciclo, una prima edizione di un nuovo corso verso una manifestazione che aspira a un respiro più ampio rispetto a quello limitato all'ambito del **Belpaese**. La strada da fare è ancora tanta, ma fa piacere vedere come i progressi rispetto al passato non manchino.

La giuria, composta da 12 elementi provenienti quasi interamente dal mondo del giornalismo videoludico, fra testate generaliste e specialistiche e outsider, ha scelto i migliori titoli per ogni categoria dei quali di seguito trovate l'elenco completo:

Game of the Year: The Legend of Zelda: Breath of the Wild

People’s Choice: Horizon: Zero Dawn

Best Selling Game: FIFA 18

Radio 105 eSports Game of the Year: Tom Clancy’s Rainbow Six Siege

Best Art Direction: Cuphead

Best Audio: Nier: Automata

Best Character: Senua – Hellblade

Best Narrative: Prey

Best Game Design: Super Mario Odyssey

Best Evolving Game: GTA Online

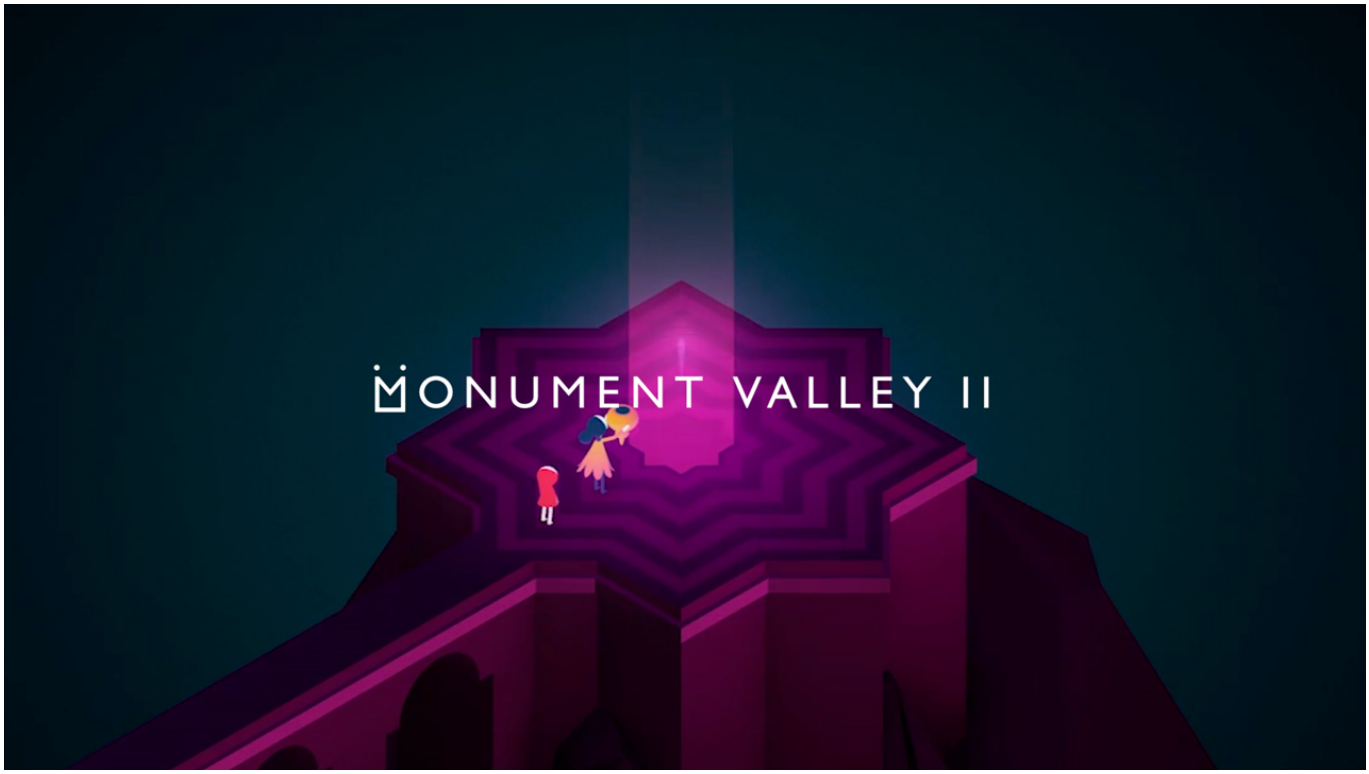
grand
theft
auto
ONLINE

Game Beyond Entertainment: Last day of June

Innovation Award: PlayerUnknown’s Battlegrounds

Best Mobile Game: Monument Valley 2

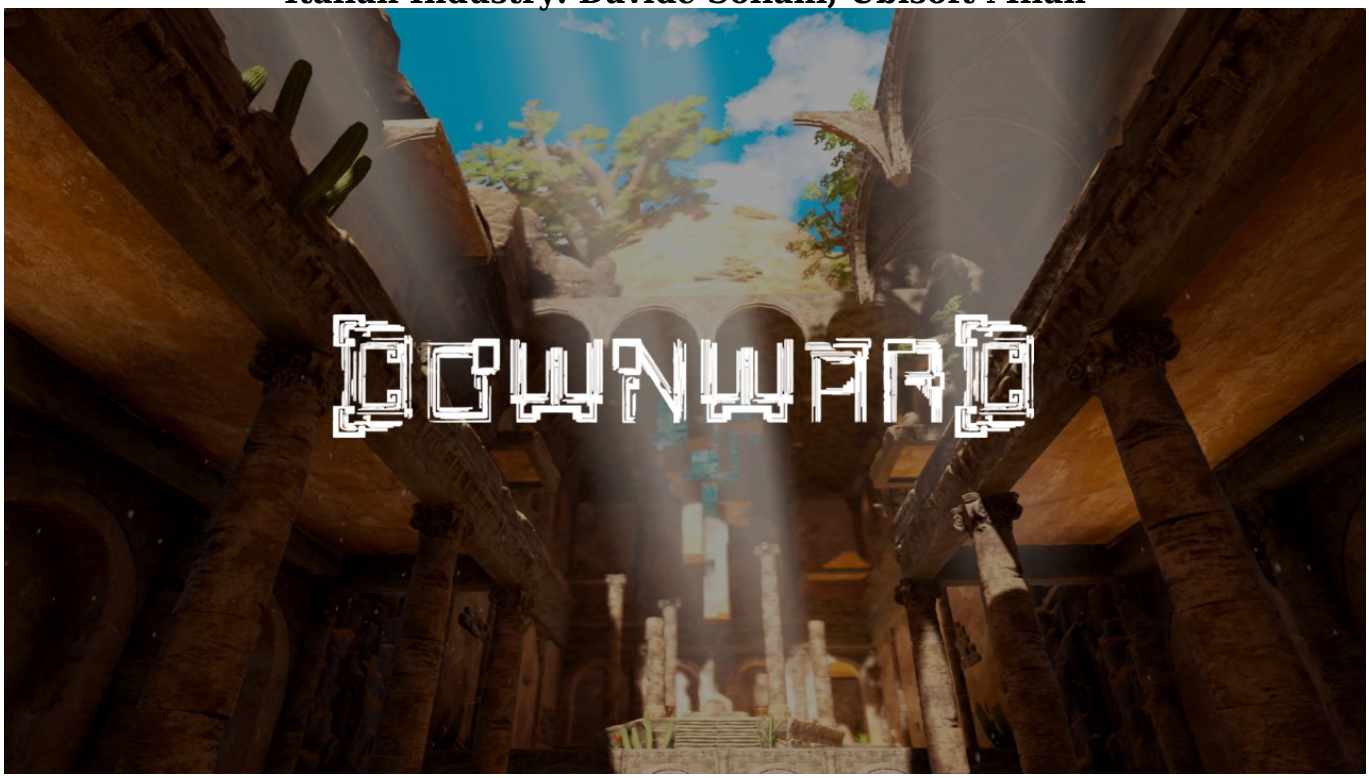
Best Indie Game: What Remains of Edith Finch



Best Italian Game: Mario + Rabbids Kingdom Battle

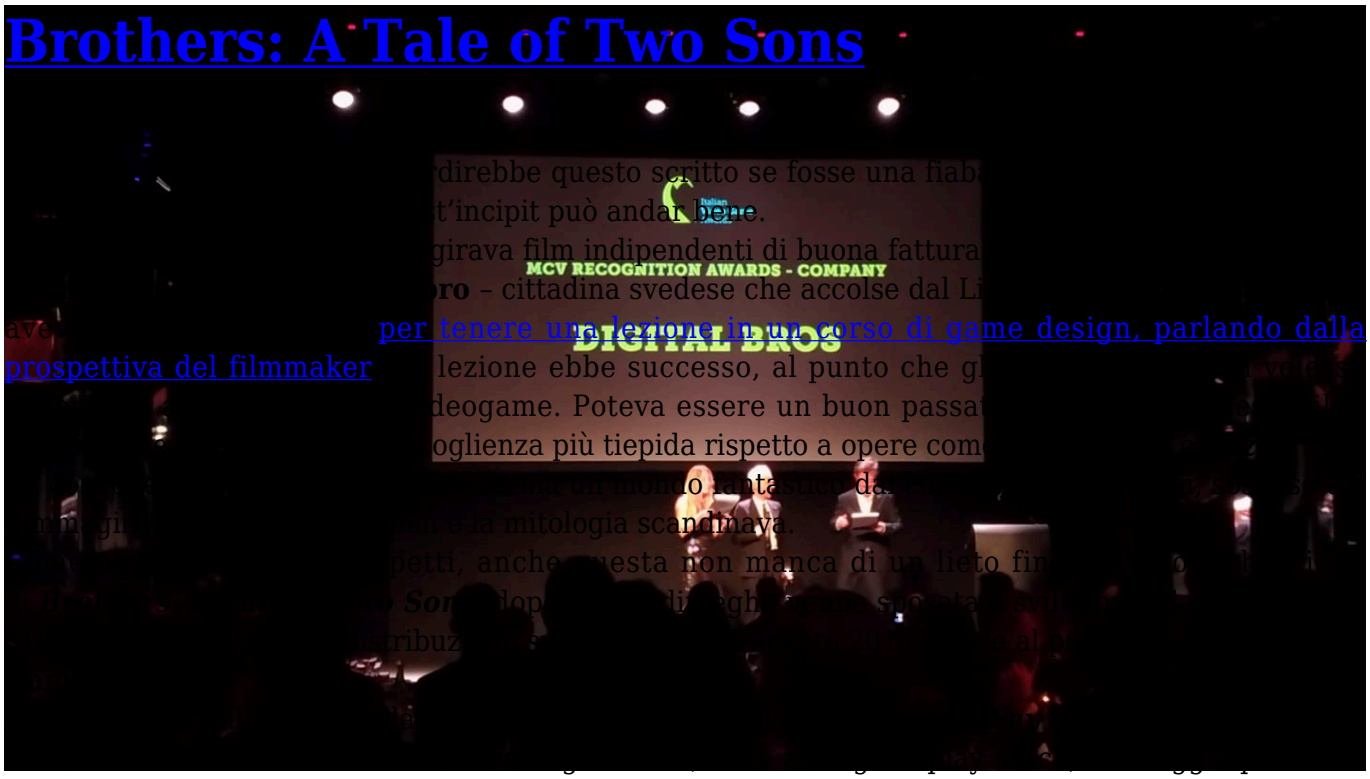
Best Italian Debut Game: Downward

MCV Special Recognition Awardto the most successful individual in the Italian Industry: Davide Soliani, Ubisoft Milan



MCV Special Recognition Award to the most successful Italian company in the world: Digital Bros

Brothers: A Tale of Two Sons



direbbe questo scritto se fosse una fiab
t'incipit può andar bene.
girava film indipendenti di buona fattura
oro – cittadina svedese che accolse dal Li
ave per tenere una lezione in un corso di game design, parlando dalla prospettiva del filmmaker lezione ebbe successo, al punto che gl
deogame. Poteva essere un buon passa
oglienza più tiepida rispetto a opere com
un mondo fantastico da
mmagi
e la mitologia scandinava.
petti, anche questa non manca di un lieto fin
Son lop di egh spostata svil
tribuz 20 al
versi difficile da dimenticare sul piano visivo.

Padri e figli

Ogni fiaba che si rispetti riserva ai propri protagonisti un sentiero da percorrere.
La storia di ***Brothers*** inizia all'**ombra di un albero**, su un costone di roccia a strapiombo sul mare, con un ragazzino in ginocchio dinanzi a una lapide. Il sospetto che si tratti della tomba della madre trova immediata conferma grazie a un flashback nel quale vediamo la donna annegare in mare, scivolando da una barca durante una tempesta, mentre il ragazzo tenta invano di salvarla. Da quel momento, il piccolo **Naiee** svilupperà un **enorme terrore dell'acqua**, e potrà immergersi soltanto aggrappandosi alle salde spalle del fratello maggiore, **Naia**, con il quale intraprenderà ben presto un incredibile viaggio. I due, infatti – ed è qui che il gioco ha veramente inizio – si troveranno sin da subito a dover portare il **padre dal medico del villaggio**, che gli diagnosticherà un terribile male, curabile soltanto dalle acque raccolte nel cuore dell'**Albero della Vita** che si trova dalla parte opposta del regno.

In cooperare in single player

Fin dai primi passi, il giocatore si ritroverà dinanzi a un **sistema di controlli** totalmente inedito: il tragitto che va dal punto di partenza alla casa del medico è un buon momento per familiarizzare infatti con un sistema che ci permette di governare i due fratelli **contemporaneamente sullo stesso pad, ma separatamente con i due stick analogici**. Con lo **stick destro** controlleremo il giovane **Naiee**, mentre il **sinistro** ci permetterà di direzionare **Naia**. L'operazione all'inizio difficilmente risulterà agevole, specie se si vuol andare avanti spediti: i giochi ci hanno abituato a focalizzarci sul **controllo di un singolo personaggio**, con il quale al massimo ci rapportiamo ai vari NPC e alle intelligenze artificiali, anche in termini cooperativi. Qui dovremo costringerci a **scindere abilmente il pensiero**, sincronizzando i movimenti per superare i singoli puzzle: ci sarà la necessità di sollevare oggetti pesanti in due, bisognerà muoversi in modo da trasportarli aggirando gli ostacoli, si incontreranno puzzle dove sarà richiesto effettuare **in sincrono** movimenti totalmente diversi. In tal senso ***Brothers: A Tale of Two Sons*** **rappresenta un'esperienza musicale**: è come imparare un giro d'accordi su un nuovo strumento, la coordinazione fra mano destra e mano sinistra aumenta con la pratica, e il risultato si fa sempre più armonico.
Parimenti, prenderemo confidenza con le singole caratteristiche dei due fratelli e impareremo a sfruttarle nei singoli puzzle in cui incapperemo: **il più grande è più alto, più forte, può nuotare** (e trasportare il fratellino sulle spalle) e **interagire meglio con gli adulti**, mentre **il minore può adattarsi agli spazi stretti** (dove spesso l'altro non passa) e ha **maggior empatia con bambini e animali**. Muoversi in questa maniera non risulterà complesso, a lungo andare, ma bisogna concedere alla mente il giusto tempo per abituarsi, avere un approccio paziente soprattutto quando, credendo di aver ormai il controllo della situazione, ci si potrebbe trovare a mischiare i comandi e a doverne rapidamente tirare le fila.
Da questo punto di vista, ***Brothers: A Tale of Two Sons*** **è un vero gioiellino, con un sistema di controlli altamente gestibile, efficiente ed efficace**, che fanno gioco a vari **puzzle dalle meccaniche elaborate**, raramente di difficile risoluzione, ma che mettono alla prova il giocatore in termini di abilità.

Grammelot

Quel che rende straordinario il **control system** non è soltanto l'aspetto riguardante la gestione dei personaggi nella loro interazione con gli ambienti e nei singoli puzzle. I controlli qui sono una **forma di linguaggio**, prendere confidenza con la gestione dei personaggi ci mette in relazione diretta con i due fratelli, è il primo mezzo per instaurare un rapporto sinergico tra i character e sentirne anche noi l'affetto, gli attriti, le tensioni, le emozioni. Il **legame** in tutta la sua profondità, insomma. Un meccanismo fondamentale in un titolo sostanzialmente **privo di dialoghi**. O meglio, i dialoghi fra i personaggi ci sono, ma non fanno riferimento ad alcun linguaggio codificato o conosciuto. Quel che vediamo nella *mise-en-scene* di *Brothers: A Tale of Two Sons* è un vero e proprio **grammelot**: né voci, né linee di testo, nessun sottotitolo, solo il **teatro dei gesti**, della mimica e dei versi inscenato in un vasto palcoscenico fiabesco, dove tutto risulta miracolosamente comprensibile, dai dialoghi fra i due fratelli a quelli con i vari NPC che incontreremo nel percorso. Intuiremo i dissapori con un dispettoso ragazzo del villaggio, l'amarezza di un troll a cui è stata rapita la compagna, fino ai momenti di emozione più intensa che si scopriranno nel corso di questo straordinario racconto odeporico.

Echi norreni

Dal punto di vista visivo, non si può non ammirare lo straordinario lavoro del Concept Artist e illustratore **Bradley Wright**, che restituisce su schermo scenari che sembrano presi a piene mani dai **fratelli Grimm in una fantasmagoria di fogliame dai colori tenui, ruscelli abbacinanti, alte vette e orizzonti lontani**.
È un libro di fiabe illustrato che prende vita, *Brothers*, e il suo impatto su schermo è

straordinario, con una **policromia ben dosata** che si stende in immagini eleganti e quiete come un'acquarello; anche nei paesaggi più crudi, dove si rappresenta la **ferocia della guerra e dove regnano ormai soltanto morte e silenzio**, il tratto dei disegni tende a deformare ogni evento tragico sotto la lente lenitiva del fiabesco, con un effetto di lieve straniamento nei confronti di tutto quel che vediamo.
L'**art-style** è straordinario sotto molti aspetti, e ci rende facile passare sopra alcuni dettagli tecnici poco curati e certamente perfettibili: del resto è il **comparto artistico** qui a farla da padrona, e non quello strettamente tecnico.
A far da appropriato corredo alle immagini del gioco è certamente la **colonna sonora** di **Gustaf Grefberg** che non risulta mai fuori luogo, ed è anzi **curatissima nella sua orchestralità**, ma che alla lunga può risultare a tratti monotona nel ripetersi dei principali leitmotiv e nell'eccessivo indugiare su un certo lirismo che dovrebbe invece rappresentare un suo punto di forza. Il **comparto musicale** ha certamente una sua solidità e supporta egregiamente il divenire della storia, ma all'ascolto solitario non riesce a risultare incisivo nonostante sia certamente ben elaborato.

La perdita, la crescita, la vita

Come tutte le grandi fiabe, *Brothers: A tale of Two Sons* tratta argomenti importanti attraverso un racconto dai contorni quasi infantili. Ma chi ha letto le storie dei Grimm o di Andersen sa bene che dietro a quel fiabesco stava anche un mondo per niente confortevole, con finali spesso tutt'altro che lieti.
Brothers non fa eccezione in tal senso, ma un finale tutt'altro che lieto non è affatto casuale né a effetto, contribuendo invece alla funzione formativa della fiaba.
Come scrive lo psicanalista austriaco **Bruno Bettelheim** nel suo ***Il mondo incantato. Uso, importanza e significati psicoanalitici delle fiabe***:

> **«Soltanto uscendo nel mondo l'eroe della fiaba (il bambino) può trovare se stesso; e quando trova se stesso trova anche l'altra persona con cui potrà vivere felice per il resto dei suoi giorni, cioè senza dover più provare l'angoscia di separazione. La fiaba è orientata verso il futuro e guida il bambino. La fiaba è orientata verso il futuro e guida il bambino — in termini che egli può comprendere sia nella sua mente conscia, sia in quella inconscia — aiutandolo ad abbandonare i suoi desideri infantili di dipendenza e a raggiungere una più soddisfacente esistenza indipendente.»**

Da *Brothers* usciamo formati noi, e anche il bambino che è in noi. ***Brothers* è un racconto d'amore – filiale e fraterno – un racconto sulla crescita, sulla perdita e sulla scoperta di se stessi: è un racconto di formazione e, come tale, porta con sé il suo preziosissimo insegnamento**.

È una storia intensa e dilaniante, in cui la compenetrazione negli stati d'animo dei personaggi è quasi totale, portandoci a viverne i **dolori più intensi**. È un viaggio attraverso paesaggi immaginifici e creature fantastiche che in qualche modo gioca con gli emisferi cerebrali, scissi e al contempo in continua interazione, come i due fratelli, un racconto che tende a unire il **nostro lato emotivo e il nostro lato razionale**, che ci invita a imparare a governarli entrambi e ad armonizzarli, proprio come è necessario per i due piccoli fratellini. Per poter vivere e sopravvivere. È un gioco in cui non si guidano solo Naia e Naiee, ma la **nostra stessa mente**, che in qualche modo si fa protagonista tramite i due personaggi.

Tre ore scarse, ma estremamente intense in un un titolo che ci **insegna l'importanza della cooperazione**, anche con quel piccolo fratello (maggiore o minore) che si nasconde da qualche parte dentro la mente di ognuno di noi.

Phil Spencer e il valore della diversità nella cultura aziendale

L'argomento delle pari opportunità è uno dei più dibattuti oggi nei vari settori dell'economia. In tema di politiche del lavoro, la disparità (fra sessi, ma anche fra culture ed etnie) è un problema tutt'altro che superato. Ad onta di tutti i progressi fatti dall'uomo nel corso degli anni, a dispetto del traguardo di avere il primo Presidente di colore in uno dei paesi più industrializzati del mondo e di leader femminili che hanno dimostrato carattere e competenza, il modello imperante nel *workplace* occidentale sembra ancora prediligere più la figura maschile che quella femminile (determinando in vari settori anche una disparità di stipendi) e l'etnia caucasica sulle altre.
Per questo mi è parso importante quanto emerso nel keynote di **Phil Spencer** durante il **DICE** Summit **2018** tenutosi qualche giorno fa, e mi pare ancor più importante riprenderlo dato che pochissime testate italiane sembrano avergli dato spazio.
Il vicepresidente di Microsoft ha incentrato il proprio discorso sull'importanza di **inclusività** e **diversità** come caratteristiche distintive delle aziende moderne. In particolare, Spencer ha messo in luce quello che gli sembra sia uno dei dati più importanti riguardanti l'evoluzione della propria società, affermando che gli ultimi quattro anni della gestione di **Satya Nadella** hanno comportato una grande autocoscienza e crescita all'interno della compagnia di Redmond in termini di ambiente di lavoro. Ogni leader della multinazionale ha avuto il compito di analizzare criteri e modi con cui vengono messi insieme i team, nonché il modo di lavorare sui progetti, il team building, la valorizzazione delle diverse risorse umane e l'impegno quotidiano profuso da ognuno per rendere **Microsoft** un luogo sicuro e inclusivo per tutti i lavoratori, imprimendo così un cambio di rotta in termini di cultura aziendale:

> **«Questa era, ed è tuttora, un'impresa portata avanti da 100.000 persone: con il compito di creare una cultura più innovativa, più efficace e più rappresentativa possibile, in modo che tutti possano fare del proprio meglio insieme. Non si tratta di una "cultura per la cultura", ma di un cambiamento con un reale impatto collettivo.**
> **Raggiungere questo obiettivo richiede una "mentalità improntata alla crescita", perché creare una cultura che rappresenti e tratti tutti equamente è un processo che non finisce mai veramente.»**

Spencer ha ricordato il noto after-party di **Microsoft** alla **GDC del 2016**, che fu bersagliato da accuse di sessismo, definendo quell'episodio «inequivocabilmente sbagliato, inequivocabilmente sessista e inequivocabilmente intollerabile», e aggiungendo che quella festa ebbe luogo in un momento in cui Microsoft stava invece impegnandosi a lanciare un messaggio del tutto opposto a quello veicolato in quell'occasione.
Il rinnovamento della cultura interna è oggi un fattore molto importante per **Microsoft**, continua Spencer, rimarcando come, per imprimere un cambiamento, non bisogna assecondare nei fatti (anche non agendo) ciò che non si approva sul piano morale, e invitando i colleghi a sposare questa

filosofia. Il **ruolo degli operatori** di settore in visione di un simile cambiamento è infatti decisivo, sia all'interno (per la creazione di un ambiente di lavoro sano e non discriminatorio), sia all'esterno, agendo sulle proprie community: i videogiochi rappresentano un punto di accesso comune per le persone che approcciano alle nuove tecnologie, e prova ne è il crescente numero di gamer in nazioni come Brasile, India e in certe parti dell'Africa. Il vicepresidente di Microsoft ha quindi invitato gli esponenti dell'industry a mostrarsi coesi per risolvere i problemi all'interno delle community dei loro giochi, dove alcune minoranze di utenti "tossici" tendono a rovinare l'esperienza degli altri giocatori con comportamenti razzisti, verbalmente violenti, o discriminatori, ed elogiando il tal senso il gran lavoro di Riot Games e, in particolare, di Jeff Kaplan e del team di Blizzard al lavoro su ***Overwatch***.

Spencer torna infine sul tema delle pari opportunità, citando uno studio del professor **Adam Grant** della **Wharton School** (la business school dell'**Università della Pennsylvania**) che ha ancora una volta messo in luce come i leader di sesso femminile siano attualmente sottovalutati sul lavoro rispetto ai propri omologhi maschili, e come questo possa costituire un **doppio handicap** se il leader, oltre a essere donna, è anche di colore. Questo comporta che, in caso di fallimento, il leader donna paghi per i propri errori in maniera spropositata.
Il problema della parità dei sessi sul luogo di lavoro è quanto mai serio e attuale, e il vicepresidente di Microsoft ne ha fatto uno dei perni del proprio keynote, richiamando i colleghi alla responsabilità verso il cambiamento:

> **«Possiamo fare di meglio. Io e il mio team stessi possiamo fare ancora meglio. Noi, come industria, dobbiamo impegnarci a far meglio ed estirpare questa cultura distorsiva. E dobbiamo capire presto come farlo, perché innumerevoli studi dimostrano che i team con maggiore diversificazione [sessuale, razziale e culturale] sono i più creativi, i più innovativi e i più propensi a risolvere i grandi problemi. In altre parole, facciamo del nostro meglio affinché i componenti del nostro team possano ampliare a vicenda la loro visione delle cose.»**

Spencer pare ottimista, riguardo la crescita di una cultura dell'inclusività: esempi come ***Wonder Woman, Get Out, Coco*** e ***Black Panther*** nel cinema sono significativi riguardo l'attenzione verso chi finora è stato discriminato, e crede molto nel lavoro che possono fare i videogame in tal senso.
Negli ultimi anni, c'è da dire, le eroine non sono mancate: soltanto lo scorso anno abbiamo avuto **Aloy** in ***Horizon Zero Dawn***, **Senua** in ***Hellblade***, perfino una coppia al femminile in ***Uncharted: L'eredità perduta***, un ***Life is Strange: Before The Storm*** ancora interamente al femminile. Questi soli titoli da soli non determineranno un cambiamento culturale immediato, ma sono di certo una secca smentita a tutti quei giocatori che, a dispetto di **Lara Croft**, diffidano ancora dei protagonisti femminili e li considerano "di scarso appeal", ritenendo il gaming appannaggio degli uomini, ignorando statistiche che non vedono affatto un divario ampio tra i due sessi, e riflettendo mestamente un pensiero fin troppo diffuso.
C'è da sperare che l'industry videoludica metta seriamente in atto le parole di Spencer e che quelli del settore dei videogame possano essere i primi passi in avanti verso un mondo più equanime e inclusivo.

Annunciato Scribblenauts Showdown per Nintendo Switch

Si vociferava già e la conferma è da poco arrivata: un nuovo capitolo di ***Scribblenauts*** è in arrivo su Nintendo Switch.
Si chiamerà ***Scribblenauts Showdown*** e conterrà oltre **25 mini giochi** per **4 giocatori**, rivelandosi un'interessante party game.
Il video è stato pubblicato alle **15:00** circa (ora italiana) sui canali Nintendo e Warner Bros.

Di seguito quanto riportato nel comunicato stampa diramato da Warner Bros.:

«"***Scribblenauts***™ Showdown diverte con la fantasia e l'umorismo tanto amati dai fan di ***Scribblenauts***™ uniti a nuovi elementi social che permettono di sfidare amici e familiari", ha dichiarato Steven Chiang, vicepresidente esecutivo del settore produzione di Warner Bros. Interactive Entertainment. "I giocatori di qualunque livello di abilità potranno mettere alla prova la propria fantasia con lo stile di gioco party, rapido e avvincente".

Nella modalità **Showdown** del gioco, un massimo di quattro giocatori dovrà affrontarsi a colpi di immaginazione e puntare alla vittoria giocando bene le proprie carte e usando tanta creatività. Nei minigiochi di parole i concorrenti dovranno evocare il miglior oggetto o personaggio a partire dall'enorme dizionario di *Scribblenauts*™, che comprende oltre trentamila parole, per superare in astuzia l'avversario. I minigiochi di velocità, invece, premiano chi completa per primo una certa sfida. Una mappa in stile "gioco da tavolo" mostra i progressi dei giocatori. Con tanti modi diversi per recuperare terreno, la vittoria è alla portata di tutti: questo mantiene alto l'entusiasmo fino alla fine!

Nella modalità **Versus**, due giocatori si sfidano in oltre 25 minigiochi che cambiano ad ogni sessione. I minigiochi sono disponibili anche per un giocatore singolo. Questa modalità consente di giocare ininterrottamente: i giocatori si succedono partita dopo partita, per un divertimento senza sosta.
La modalità **Sandbox**, la tanto apprezzata oasi creativa di *Scribblenauts*™, permette a uno o due giocatori di raggiungere mete in otto nuovi livelli evocando qualunque oggetto possano immaginare, guadagnando così Starite nascoste e raggiungendo obiettivi. I giocatori possono anche scatenare la fantasia evocando qualunque oggetto riescano a immaginare e guardando le loro creazioni interagire in modi del tutto inaspettati.

Per divertirsi ancora di più in famiglia, i giocatori possono scegliere o creare il proprio Scribblenauts originale, sempre disegnato nel classico stile *Scribblenauts*™, che li rappresenterà all'interno del gioco. Lo Scribblenaut™ può essere personalizzato ulteriormente con abbigliamento e accessori unici ottenendo Starite e completando obiettivi.»

The Red Solstice gratis su Humble Bundle

Come periodicamente accade, **Humble Bundle** ha messo a disposizione un titolo da riscattare gratuitamente nell'arco di 48 ore: si tratta di ***The Red Solstice***, compatibile con PC e Mac.

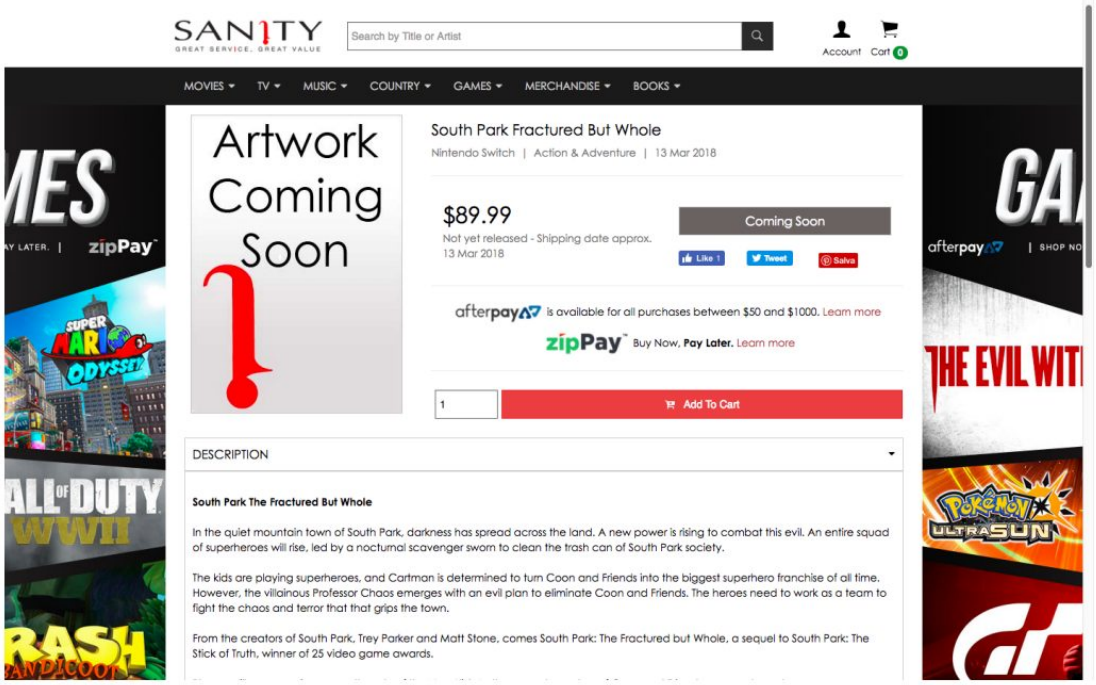
Il titolo sviluppato da **Ironward** è un MOBA cooperativo, un tattico con caratteristiche survival, giocabile sino in squadre sino a 8 giocatori. È ambientato su Marte in un lontano futuro e metterà alla prova i giocatori con ritmi di combattimento serrati in un'ambientazione **dark science fiction**.

Il gioco offre un gameplay pieno di adrenalina e molta strategia, **8 classi** diverse tra cui scegliere, un sistema di sviluppo dei personaggi basato sull'esperienza e una storyline sviluppata, con frequenti ondate di mostri e nemici di sessioni e svariate boss-fight.

Per scaricare la vostra copia gratuita, andate **al seguente link**.

South Park: Scontri Di-retti presto su Nintendo Switch?

Sanity, secondo rivenditore di musica e video in Australia, ha messo in elenco ***South Park: The Fractured But Whole*** (in Italia ***Scontri Di-retti*****)** per Nintendo Switch in una lista di prodotti che classificati come "coming soon". Il gioco arriverebbe relativamente presto, il **13 marzo 2018,** al prezzo di 89,99 $. Al momento non esiste alcuna conferma ufficiale da parte di Ubisoft e di Nintendo una versione del gioco per Switch, ma i rapporti fra le due case hanno portato buoni fratti nell'ultimo anno, a partire da titoli come ***Mario+Rabbids: Kingdom Battle***, e l'ipotesi di un accordo non pare affatto assurda. Aggiungiamo, inoltre, il fatto che a una Nintendo Direct Mini segue spesso un **Nintendo Direct** circa 10-15 giorni dopo, potremmo aspettarci un'annuncio di questa puntata.



Annunciati line-up e calendario Sony per il Taipei Game Show 2018

Sony Interactive Entertainment Taipei ha annunciato la line-up e il calendario del l'imminente **Taipei Game Show**.
Vi saranno svariati titoli giocabili per **PS4** e **PlayStation VR**, mentre nulla sembra essere in programma per l'ormai sempre più bistrattata handheld **PS Vita**.

I titoli presenti alla convention asiatica saranno i seguenti:

- Detroit: Become Human
- Gran Turismo Sport
- Shadow of the Colossus
- Bravo Team
- The Inpatient
- Monster Hunter World
- Resident Evil 7 Biohazard Gold Edition
- Street Fighter V: Arcade Edition
- Dissidia Final Fantasy NT
- Secret of Mana
- Far Cry 5
- Moss
- Dynasty Warriors 9
- Attack on Titan 2

- Code Vein
- Sword Art Online: Fatal Bullet
- Dragon Ball FighterZ
- Super Robot Wars X
- Ace Combat 7: Skies Unknown
- Metal Gear Survive
- Zone of the Enders: The 2nd Runner M∀RS
- Hokuto Ga Gotoku
- Valkyria Chronicles 4
- Senran Kagura Burst Re:Newal
- Earth Defense Force 5
- BlazBlue Cross Tag Battle
- Reborn: A Samurai Awakens
- DOOM VFR
- The Elder Scrolls V: Skyrim VR
- NBA 2K18

Il **calendario** sarà invece strutturato come segue:

26 Gennaio

10:00 – 10:30 – Cerimonia d'apertura
11:00 – 12:00 – New Year's PS4 First Plays First Stage
14:00 – 15:00 – Dissidia Final Fantasy NT
16:00 – 17:30 – New Year's PS4 First Plays Second Stage

27 Gennaio

10:00 – 11:00 – Gran Turismo Sport Taiwan Cup Semi-Final
12:30 – 13:30 – Gran Turismo Sport Special Stage
15:00 – 15:45 – Detroit Become Human
16:30 – 17:30 – Comedy! Fun! Family PlayStation VR Games

28 Gennaio

11:30 – 12:30 – Monster Hunter World
14:30 – 15:30 – Dynasty Warriors 9
16:30 – 17:30 – A fun shooter game you can't miss! [Testuali parole di Sony!, *ndr*]

29 Gennaio

12:00 – 14:00 – NBA 2K18 Asian Championship
16:30 – 17:30 – Let's go hunt together and play an action game in the new year! [Anche qui si mantiene un'aura di mistero: che sia il momento di ***Days Gone***?, *ndr*]

I fan abbonati al PlayStation Plus asiatico potranno registrarsi online per i coupon "fast track", che daranno l'accesso prioritario alla prova di svariati titoli. Sarà presente anche un PlayStation Plus Club con demo e altre sorprese.

Il Taipei Game Show è ormai un evento in netta crescita, che tende a diventare sempre più rilevante nel panorama dell'industry, e sarà un'ottima vetrina per il marchio PlayStation, con molti gameplay e anticipazioni.
Sarà infine una bella occasione per vedere quale entrata a sorpresa si inventerà il presidente di Sony

Interactive Entertainment Asia, **Hiroyuki Oda**, già noto per aver aperto le precedenti cerimonie interpretando un cosplay di ***Horizon: Zero Dawn*** e ancora prima di Nathan Drake.

Un evento che avremo tutti i motivi per seguire.

Un rumor rivelerebbe alcune straordinarie esclusive Xbox

Secondo alcune voci, il 2018 potrebbe essere un anno esaltante per Xbox. In un recente thread su ResetEra, l'utente **Klobrille** – che ha acquisito credibilità dopo aver anticipato notizia come quella del nuovo ***Age of Empires***, del secondo capitolo di ***State of Decay***, riguardo l'ambientazione australiana di ***Forza Horizon 3*** e riguardo la natura MMO-lite di ***Sea of Thieves*** – sostiene che sarebbe in fase di sviluppo un nuovo ***Fable***, sul quale dovrebbe essere al lavoro uno studio britannico, a seguito della chiusura di Lionhead dello scorso anno.

Ci sarebbe poi un nuovo ***Perfect Dark***, su cui sarebbe al lavoro **The Coalition**, sviluppatore di ***Gears of War***, che vedrebbe una Joanna Dark questa volta in terza persona.
Spazio anche per ***Forza Horizon 4***, che uscirà quasi sicuramente entro la fine di quest'anno e che potrebbe essere ambientato in Giappone.
Altre informazioni riguardano infine la co-op della campagna per quattro giocatori in ***Crackdown 3***, il prossimo ***Halo***, che coinvolgerebbe un numero di giocatori "molto alto" (con una probabile modalità **Battle Royale**) e il ritorno di ***Mech Assault***.
Stando a Klobrille, queste informazioni sarebbero state trovate nelle tabelle del database di Microsoft accessibili tramite l'SDK dell'API di Xbox Live e gli utenti della console di Redmond si augurano vivamente che siano vere

---

Indizi sul nuovo titolo di Fumito Ueda

Fumito Ueda, direttore di ***The Last Guardian***, molto prima dell'annuncio del gioco, aveva postato un'immagine che mostrava le catene di Trico, piume e zanne. Sul sito web ufficiale di **genDesign,** studio fondato dal game director giapponese, è comparsa una concept art di quello che potrebbe essere il nuovo titolo in lavorazione.
Il disegno mostra una colomba in volo sopra una ragazza seduta in cima a una scalinata su cui cade perpendicolare un raggio di luce bianca. Sulla destra, si vede un grande pugno chiuso di quello che è presumibilmente un gigantesco personaggio, caratteristica che pare ormai una costante dei titoli di Fumito Ueda.