

Arriverà presto il primo gioco per Xbox One utilizzabile con tastiera e mouse

Dopo l'annuncio del supporto di tastiera e mouse per la console Microsoft, molti giocatori si stanno chiedendo quando potranno mettere le mani sui relativi accessori, e soprattutto, **quali giochi li supporteranno e quando usciranno**.

A questo interrogativo, **Mike Ybarra** (vice presidente di Microsoft) risponde così:

«Il supporto per tastiera e mouse sta definitivamente arrivando. Dobbiamo essere molto furbi nel realizzarlo. Lasceremo per lo più la scelta allo sviluppatore. Molta gente twitta dicendomi “non puoi farlo, devi essere imparziale”, e noi lo capiamo. Mandiamo avanti due piattaforme: la piattaforma Xbox e la piattaforma Windows [...] Alleneremo i nostri sviluppatori e diremo loro “Guardate, dovete pensare alle vostre categorie nel multiplayer, se avete un gioco competitivo.” Probabilmente i giocatori vorranno la possibilità di dire “giocherò con altri possessori di tastiera e mouse” o “giocherò con chi usa il controller” o “giocherò con chiunque di loro”».

Sembra che Microsoft abbia pensato a uno degli aspetti più problematici sul supporto di tali accessori, anche se ciò si trasformerà in lavoro in più per gli sviluppatori. La buona notizia è che, come ha asserito lo stesso Ybarra, **non si dovrà aspettare molto prima di vedere le nuove periferiche in azione**: «Vedrete presto il nostro primo gioco che supporterà tastiera e mouse. Non posso annunciare quale sarà, ma arriverà presto».

Il Game Design secondo Hideo Kojima

Il creatore di *Death Stranding* e di *Metal Gear Solid*, **Hideo Kojima**, ha pubblicato un tweet nel quale differenza della realizzazione tra la pellicola di un **film** e di un **gioco**.

Qui sotto il Tweet **ufficiale** da lui scritto:

Game creation is different from film making. Let's say we imagine "a hallway the player is meant to walk down according to the game design.

— HIDEO_KOJIMA (@HIDEO_KOJIMA_EN) [September 5, 2017](#)

I tweet sono stati svariati e possono raggrupparsi come segue:

«La creazione di un videogioco differisce da quella di un film. Prendiamo ad esempio un corridoio che, per volere del game designer, i giocatori devono percorrere. Quel corridoio assume un significato sia per quanto riguarda la trama che per la progettazione del gioco. Qual è lo scopo del corridoio? Quello di raccontare una storia? Di fare pratica con i controlli? Oppure serve a dare ritmo al gioco? Esistono diverse possibilità. Durante il processo di sviluppo vengono definiti i dettagli, come il tipo d'illuminazione, le mura del corridoio, la sua lunghezza o l'altezza del soffitto».

E continua: «Un gioco d'azione non può mai essere completato assemblando parti di una linea di fabbrica: se il processo decisionale e la supervisione sono tardivi, l'efficienza di produzione diminuisce, e questo porta a ripetere il lavoro. Per evitare questa trappola, bisogna apportare piccoli aggiustamenti quotidiani sul sito durante la creazione del gioco: quando tutto è "outsourced", le parti che tornano semplicemente non si adattano insieme. Ecco perché è importante prendersi cura dei piccoli dettagli ogni giorno»

[Nuovo video gameplay per il remake di Secret of Mana](#)

Dopo l'annuncio dell'uscita del remake di **Secret of Mana**, che avverrà il **15 febbraio 2018**, poche ore fa è stato rilasciato un video di circa 10 minuti che mostra il suo gameplay.

Il video ci presenta le modifiche apportate al remake, con **grafica e combattimento** quelle più essenziali ma anche l'interazione con gli NPC e l'esplorazione; inoltre sarà presente anche il doppiaggio dei dialoghi.

<https://www.youtube.com/watch?v=HKbqzL1YN6Y>

[Rilasciato un video celebrativo per il decimo anniversario della saga: The Witcher](#)

CD Projekt Red ha rilasciato un video per ringraziare i fan della famosissima saga: **The Witcher**, iniziata nel 2007 con il gioco omonimo, per poi proseguire con **The Witcher 2: Assassins of Kings** del 2011 e **The Witcher 3: Wild Hunt** del 2015 (per il quale sono uscite 2 espansioni: **Hearts of Stone** e **Blood and Wine**).

A quanto pare la serie è in pausa e non si sa se uscirà un quarto episodio, ma si sa che non ci sarà Geralt come protagonista, come ha dichiarato **Jakub Szamałek** in un'[intervista su IGN](#); il team polacco attualmente è al lavoro sull'ambizioso progetto: **Cyberpunk 2077** e sul gioco di carte

ispirato alla saga dello strigo: **Gwent: The Witcher Card Game**.
In basso il video celebrativo.

[Gearbox starebbe lavorando su Borderlands 3](#)

Il CEO di Gearbox, **Randy Pitchford**, durante l' "Inside Gearbox Software" a Seattle ha dichiarato che il 90% della forza lavoro della società sarebbe impegnata su un **nuovo progetto**. I milioni di fan del franchise **Borderlands** hanno subito pensato all'uscita del 3° capitolo della serie, ma Pitchford ha smorzato l'entusiasmo di moltissimi giocatori sottolineando che si parla solamente di un progetto e sottolineando che «un prodotto non esiste finché non viene annunciato.»

[Necessaria una microSD per giocare ad alcuni titoli di Nintendo Switch](#)

Nintendo ha stretto una collaborazione con Western Digital per la produzione di schede microSD. Un pezzo del relativo comunicato stampa ha però colto l'attenzione di molti.

«Una scheda microSD sarà necessaria per alcuni giochi **Nintendo Switch** che contengono un grande quantitativo di contenuti e richiedono uno spazio di archiviazione aggiuntivo per far sì che i giocatori possano godersi l'intera esperienza»

Interrogata sulla questione, **Nintendo** ha puntualizzato: «La nostra soluzione per l'espansione della memoria offre flessibilità per coloro che hanno bisogno di giocare questi titoli.»

Quindi se privi di una scheda microSD, sarà possibile giocare questi titoli "in parte", ottenendo accesso limitato ai suoi contenuti ludici.

Se acquistate la versione fisica di un titolo che richieda una microSD, sarete in grado di giocare solamente una porzione del gioco. Per usufruire dell'intera esperienza, è necessario il download addizionale, come quando acquistate un gioco in formato digitale dato che è necessario l'utilizzo di una microSD dipendentemente dalle richieste del gioco e dallo spazio disponibile sulla console.

Inoltre **NBA 2K18** è stato confermato fra i titoli che avranno necessariamente bisogno di una scheda microSD per poter essere giocati per intero.

Trovato un uomo misterioso in Resident Evil

4

A distanza di 12 anni dall'uscita, **Resident Evil 4** nasconde ancora degli easter egg: qualche giorno fa, lo youtuber **Slippy Slides**, intento nell'esplorazione completa del gioco, ha notato una strana ombra nascosta tra le nebbie dello scenario e, utilizzando un accessorio speciale del mirino del fucile da cecchino, è riuscito a scovare la figura di un uomo con giubbotto e sciarpa.

Gli utenti si domandano se sia uno degli sviluppatori o qualcun altro messo lì per scherzo, e c'è chi ha sottoposto la questione alla stessa **Capcom**.

In attesa di saperne di più, potete vedere di seguito il video:

Mario+Rabbids: Kingdom Battle, le congratulazioni di Jake Solomon

Continuano i riscontri positivi per **Mario+Rabbids: Kingdom Battle** e, come se non bastassero le numerose recensioni positive, arrivano i complimenti direttamente da **Jake Solomon**. Il Lead Designer degli ultimi due capitoli della saga di *XCOM* ha infatti indirizzato a **Davide Soliani** il seguente tweet:

A very big congratulations to [@DavideSoliani](#) and the Mario + Rabbids Kingdom Battle team. They've made something special, I'm a big fan.

— Jake Solomon (@SolomonJake) [1 settembre 2017](#)

Al ringraziamento commosso di Soliani, lo stesso Solomon ha risposto con una foto dell'intero team:

Here's what my team did after our launch party: so you guys have a lot of fans here. pic.twitter.com/Xs8tWZcTjk

— Jake Solomon (@SolomonJake) [1 settembre 2017](#)

Un riconoscimento molto significativo considerando l'alto numero di titoli sul mercato ispirati a *XCOM* che non hanno goduto della stessa accoglienza da parte del Lead Designer del gioco.

[Xbox One X potrà sfruttare il Refresh Rate Variabile tramite HDMI 2.1](#)

Come annunciato mesi fa, la nuova **Xbox One X**, per sfruttare la risoluzione **4K** si servirà dell'**HDMI 2.1** che potrà trasportare dati a 48 Gbps, più del doppio della versione 2.0.

Oltre a questa novità sembra che **Xbox One X** sarà il primo device in commercio ad avvelersi del "**Refresh Rate Variabile**" (VRR), un po' come il **G-Sync (Nvidia)** e il **Free-Sync (AMD)**, che sincronizzano i FPS (immagini per secondo) forniti dalla GPU con il Refresh Rate (frequenza di aggiornamento) del monitor così da evitare il fastidiosissimo problema chiamato tearing in caso di picchi o cali di potenza.

Fino ad adesso si era costretti a comprare monitor che già di fabbrica implementavano una delle due tecnologie di **AMD** o **nVIDIA**, con l'avvento dell'**HDMI 2.1** questa tecnologia sembra diventare per la prima volta mainstream e destinata ad unificare il mercato.

Ieri **Samsung** ha annunciato la partnership con la **Microsoft** e la **Xbox One X** questo fa pensare a una veloce adozione da parte dei grossi produttori di TV della nuova tecnologia **VRR**.



[Piani a lungo termine per Patrick Bach e](#)

Ubisoft Stoccolma

Ubisoft ha grandi speranze per il nuovo studio con sede a Stoccolma, che verrà guidato da **Patrick Bach** ex capo della **DICE**.



Queste le considerazioni di **Yves Guillemot** riguardo il nuovo investimento:

*«Crediamo nei talenti e nel fatto che dandogli la capacità di esprimersi e di essere alimentati, anche con tutto ciò che c'è di nuovo e che potrebbe renderli i migliori nel mondo, se gli date abbastanza tempo, saranno in grado di presentare qualcosa che stupirà il mondo. Quindi la nostra strategia è una strategia a lungo termine in cui sappiamo che, se abbiamo abbastanza tempo, con i migliori creatori, puoi creare le migliori esperienze! Quanto potrebbe essere semplice ingaggiare **Patrick Bach** per creare un nuovo sparatutto militare? ma non è quello che stiamo facendo per **Ubisoft Stoccolma**. No, perchè Patrick è un ragazzo che ha una fantastica esperienza e che vuole esprimere tutto se stesso nell'industria del videogioco, così noi siamo andati da lui e gli abbiamo detto <<come ti possiamo aiutare per tornare a essere, nuovamente, uno dei più grandi creatore di videogiochi al mondo?>> e lui ci disse cosa voleva, così abbiamo iniziato a costruire passo dopo passo quello che diventerà, a lungo termine, uno dei migliori "studio" nel mondo. Speriamo non ci voglia molto tempo, ma **Patrick Bach** conosce l'industria del videogioco, e ha molti amici del mestiere che sono interessati a creare un nuovo tipo di esperienza, siamo sicuri che recluterà le migliori persone per poter creare bei giochi che sono sicuro, la gente amerà.»*