Greenberg parla di nuovi titoli per Xbox One X

La mancanza di titoli first-party mostrata da **Microsoft** durante la loro conferenza **E3** è stata ampiamente discussa. La società ha ammesso di voler presentare solo i giochi che sono relativamente vicini al completamento. Questo, però, non significa che non ci siano altri titoli in programmazione.
Aaron Greenberg, boss del marketing di Redmond, ha parlato anche di ***Scalebound***, gioco che è stato presentato tempo fa e poi in ultima analisi annullato perché, nonostante le migliori intenzioni, "le scintille non sempre volano", dice Greenberg: «posso dirti che ci sono molti altri progetti per Xbox, con tantissimi titoli di cui oggi non parleremo».
Greenberg si è mantenuto vago durante tutta la durata dell'intervista, parlando solo dei titoli già presentati durante la conferenza **E3**, glissando abilmente le domande poste dal giornalista e dando conferma, però, che Microsoft farà un'altra importante conferenza al prossimo **GamesCom**, durante il quale verranno presentati tanti altri nuovi titoli.

Shawn Layden: PlayStation 5 sarà una vera next-gen

Durante l'**E3** di quest'anno il mercato delle console è stato scosso dalla presentazione della nuova console Microsoft: **Xbox One X**.
La nuova console è un concentrato di potenza, infatti riesce a far girare titoli in **4K** a **60FPS**. Ma **Sony**, dopo la mossa di **Microsoft**, non starà con le mani in mano, e prima o poi dovrà presentare una console che possa veramente competere, sul piano dell'hardware, con il top di gamma della casa di Redmond.
Il sito tedesco Golem.de ha intervistato **Shawn Layden**, presidente del CEO di Sony, il quale, alla domanda se ci sarà un gioco che girerà solo su **PS4 Pro** e non sulla **PS4** standard, **Layden** risponde: «Non accadrà mai: Playstation 4 Pro offre solamente alcuni vantaggi, quali risoluzioni **4K** e **HMD** (**Head-Mounted Display**, compatibilità con VR) per i giocatori che possono utilizzarla e vogliono utilizzarla. Inoltre un frame rate più stabile e un ingente spazio su disco. Ma chi ha una PS4 standard, non ha svantaggi reali. Ognuno dei nostri giochi continuerà a girare su PS4 e forse un po' meglio sulla Pro».
E, inoltre, **Layden** ha dichiarato che **PlayStation 5** sarà una console true next-gen, non come **PS4 Pro**, ma una console nuova, potente e con nuove tecnologie. Vedremo **AMD**, **Vega** e **Ryzen** sulla nuova **PlayStation 5**? Di certo questo sembra significare che i giochi della prossima console di casa **Sony** non saranno compatibili con le attuali **PS4** e **PS4 Pro**, segnando un'ulteriore frattura con il cammino intrapreso da Microsoft, che ha invece optato per un passo in continuità con l'attuale sistema Xbox One, nella quale i titoli pensati per la console più recente non escludono comunque la

precedente (come era già stato fatto da Sony con PS4 Pro).
L'idea di Sony potrebbe essere quella di lanciare sul mercato una nuova console prima del 2019.

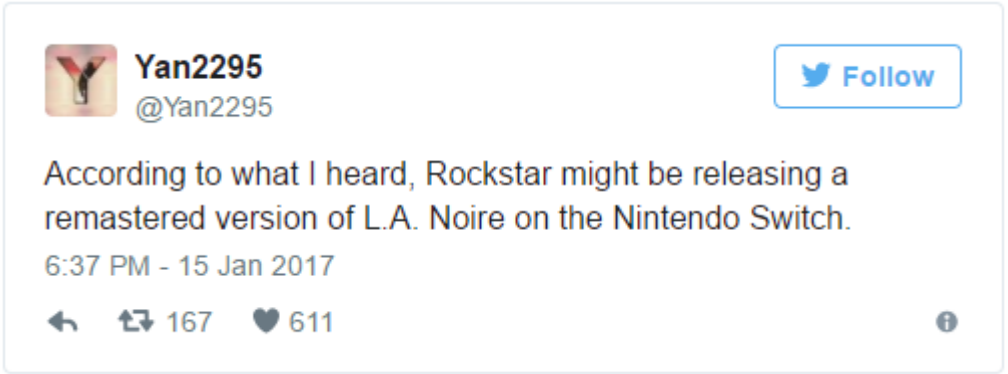
The Evil Within 2: nuove indiscrezioni

The Evil Within 2, il nuovo progetto di **Bethesda**, secondo alcune indiscrezioni non sarà diretto da **Shinji Mikami,** che avrà solo la veste di produttore in questo sequel presentato All'E3 2017.
Al suo posto troveremo **John Johanas**, che ha diretto i due DLC del gioco (*The Assignment e The Consequence*), e che, pur con un ruolo minore, ha lavorato nel primo capitolo di *The Evil Within.*

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUlMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGcjhyUGpfalhfd2clMjIlMjBmcmFtZWJvcmRlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UlM0MlMkZpZnJhbWUlM0U=

Rumor: L.A. Noire remastered supporterebbe la VR

Nuovi rumors riguardanti la remastered del famoso titolo ***L.A. Noire*** di **Rockstar Games** affiorano su **Twitter**, oltre alla già citata versione per **Nintendo Switch** (confermata da più insiders).



WWG di **comicbook.com** avrebbe sentito da tre separate fonti (non rivelate) che ***L.A. Noire*** abbia anche una modalità **VR** già stata testata su **Playstation** ed anche una in prima persona.
In aggiunta è riportato che in seguito tutte le versioni vedranno aggiunta se non la modalità **VR** sicuramente quella in prima persona (un pò come in ***GTA V*** per intenderci).

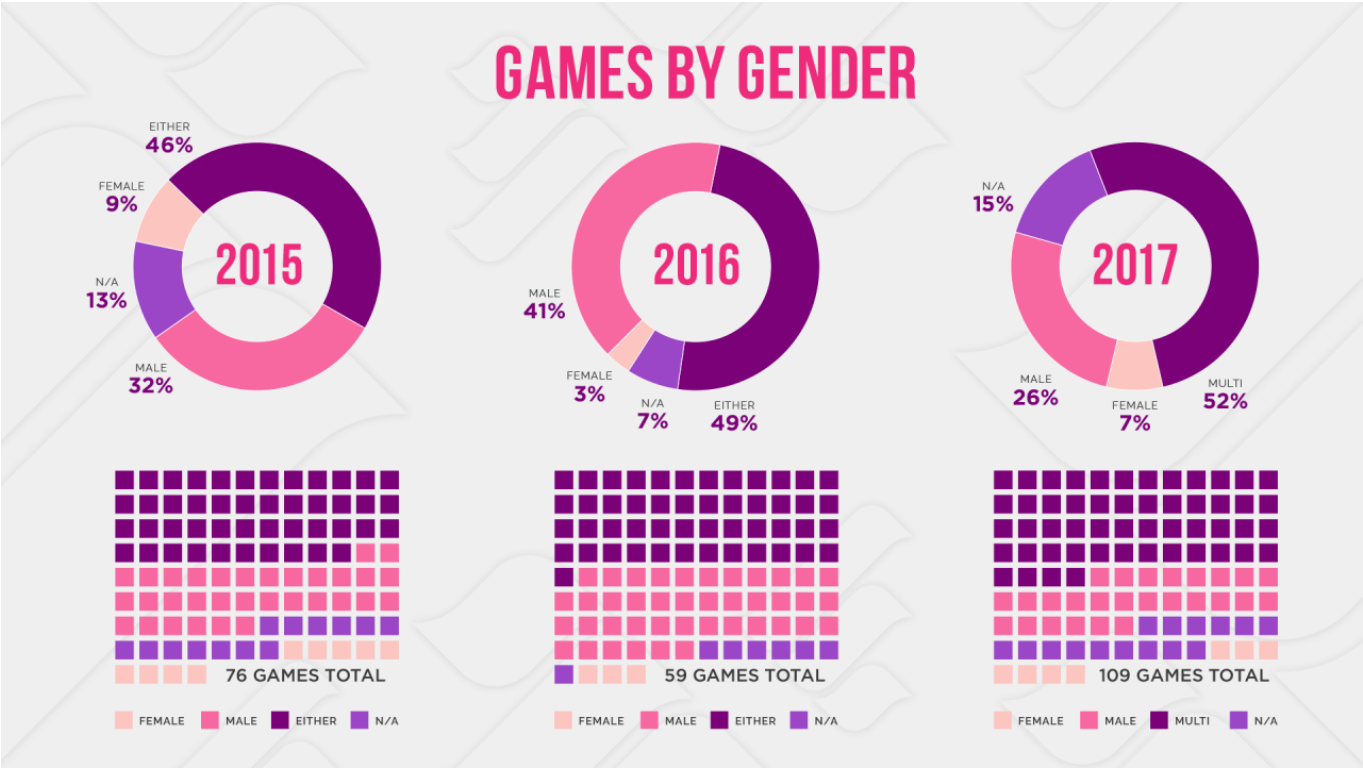
Ancora nessuna notizia riguardo il lancio del remastered. Aspetteremo sperando di saperne di più al più presto.

Hitman: rimosso il sistema di sicurezza Denuvo

IO Interactive ha definitivamente rimosso il sistema di sicurezza Denuvo per la versione PC di ***Hitman***. È stata rilasciata una nuova patch per PC dove, oltre alle modifiche all'interfaccia e ai vari livelli, viene rimosso definitivamente il DRM.
Inoltre ricordiamo che da ieri è gratuito il primo episodio di ***Hitman***, scaricabile da Pc, Xbox One e PlayStation 4

E3: tutti i numeri delle donne

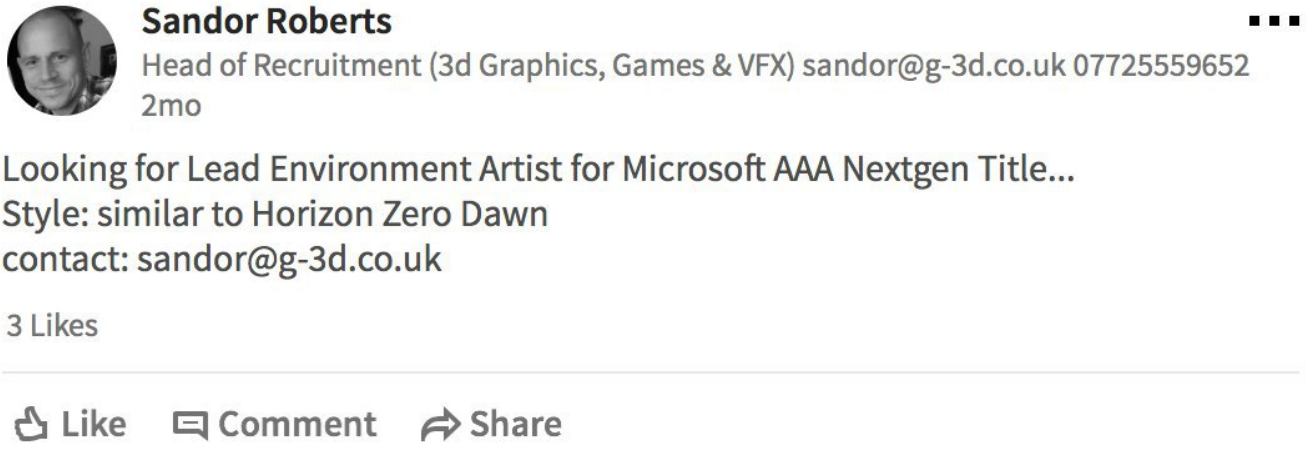
L'**E3** appena conclusosi non è stato caratterizzato solamente dalla fruizione passiva di conferenze e presentazioni, né tantomeno si può ridurre alla mera occasione per poter provare in anteprima i nuovi titoli in fase di sviluppo.
Intervistata da **Jessica Conditt** durante un'ospitata nello spazio di **Engadget**, la canadese **Anita Sarkeesian**, fondatrice del sito web **Feminist Frequency**, che si occupa di analizzare il ruolo della donna nella cultura popolare, torna a distanza di due anni a parlare del tremendo scarto quantitativo riguardo la presenza di protagonisti di genere maschile e femminile all'interno delle produzioni videoludiche, e questa volta lo fa "numeri alla mano".
A quanto risulta da una ricerca portata avanti appunto da **FeministFrequency.com**, sono stati presentati **109 nuovi titoli** all'E3 di quest'anno e soltanto otto (il 7%) hanno come protagonista un personaggio femminile. Ben **ventinove** sono invece i giochi con protagonista di genere maschile. Il 52% invece utilizza sistemi che permettono al giocatore di impersonare un protagonista di entrambi i sessi, lasciando a quest'ultimo la scelta.
Sarkeesian e la managing editor di Feminist Frequency, **Carolyn Petit**, sono al lavoro nella raccolta dati sul genere dei protagonisti dei videogiochi presentati all'E3 fin dal 2015, anno che per molti addetti ai lavori fu "l'anno della donna". Le due non rimasero convinte allora e decisero pertanto di scavare più a fondo e raccogliere dati in maniera più sistematica.
«C'era questo senso di cambiamento nell'aria, si diceva fossero in arrivo molti altri giochi con protagoniste donne» dice la Sarkeesian. «ma noi, non convinte della cosa, cominciammo a contare e vennero fuori questi numeri, per cui decidemmo di tenerne traccia durante gli anni in modo da creare un interessante **data set** che ci permettesse di giudicare in che modo l'industry presenta se stessa e come cambia durante il tempo.»



Come risultato di questa ricerca, salta subito all'occhio che all'**E3** del **2015** solo il **9%** dei nuovi giochi aveva come protagonista una donna, contro il **32%** con protagonista un uomo. Nel **2016** aumenta il divario con il **3%** contro il **41%**. Quest'anno pare che le cose si siano riavvicinate alla situazione del 2015.
«La cosa importante, penso, è non rilassarsi troppo» dice la Petit. «non diciamo, "Hey, abbiamo raggiunto la parità" quando effettivamente la realtà dei fatti è che c'è ancora molto lavoro da fare. Questa tendenza è incoraggiante ma la storia non si conclude di certo qui.»

La nuova esclusiva Microsoft potrebbe essere in stile Horizon: Zero Dawn

I principali annunci di lavoro oggi passano da LinkedIn, e il mondo videoludico non fa eccezione; e quando si tratta di tecnici qualificati gli annunci lavorativi nel settore sono spesso forieri di un titolo work in progress. E pare proprio lasciare pochi dubbi l'annuncio dell'Head of Recruitment di Microsoft, Sandor Roberts, il quale scrive che a Redmond un Lead Environment Artist per un titolo nextgen tripla A in pieno stile Horizon: Zero Dawn.



L'ultimo titolo di **Guerrilla Games** sembra aver già lasciato il segno nel mercato videoludico e, considerando anche le dichiarazioni rilasciate al Telegraph da **Shawn Layden**, secondo il quale il marchio *Horizon: Zero Dawn* ci accompagnerà per lungo tempo, possiamo ormai affermare con una certa sicurezza che la storia di **Aloy** è già entrata di diritto nell'Olimpo dei videogame più rilevanti di sempre.

La saga di Horizon: Zero Dawn avrà un sequel

Durante **un'intervista rilasciata al Telegraph**, il Presidente e CEO di Sony Interactive Entertainment America, **Shawn Layden**, ha tracciato un personale resoconto dell'E3, parlato di ***Death Stranding***, affermando di averlo già provato in anteprima, e di tanto altro riguardo il futuro del console gaming e di Playstation. In particolare, a spiccare è stata la seguente affermazione:

> *«The reception for the game has been fantastic. [Guerrilla Games head honcho]* ***Herman Hulst*** *has got a very keen mind on where he wants to take* Horizon *and what the roadmap is – and that roadmap is expressed in multiple years. I think we'll be in the* Horizon *business for a long time.»*
>
> **Traduzione:**
>
> *«L'accoglienza nei confronti del gioco è stata fantastica.* ***Herman Hulst*** *ha bene in mente dove vuole condurre* Horizon *e quale sia il tracciato, e questo sentiero comprende molti anni a venire. Penso che investiremo in* Horizon *a lungo»*

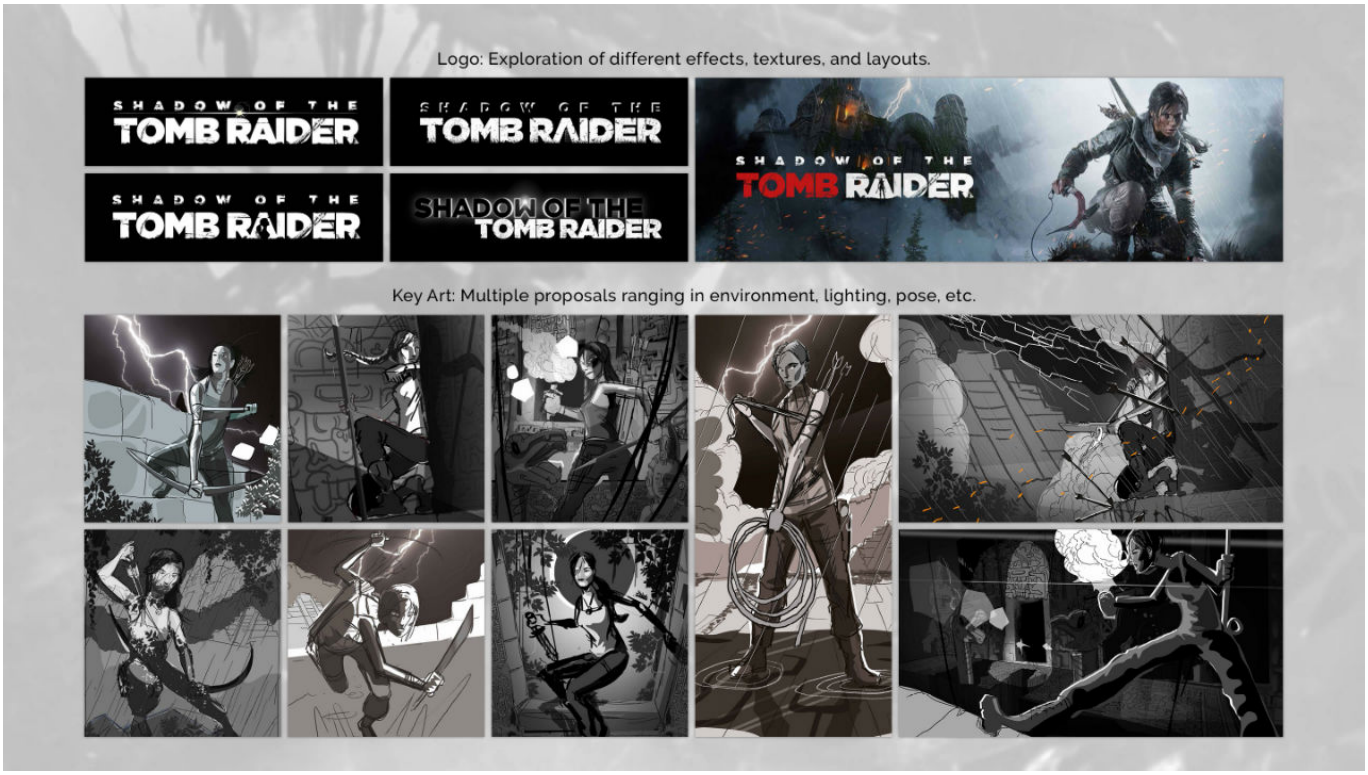
Risulta chiaro come Sony abbia intenzione di mantenere vivo il brand e di non fermarsi al DLC di *Horizon: Zero Dawn* recentemente annunciato, *The Frozen Wilds*. Una buona notizia per tutti i fan di Aloy.

Vampyr: ecco il video gameplay

Dontnod, la casa produttrice di ***Life is strange***, dopo aver ultimato i lavori sul proprio videogioco di punta e dunque messo in preorder il sequel, torna a dedicarsi al nuovo progetto, il cui trailer è gia stato mostrato All'E3.
Il nuovo titolo è ***Vampyr*** e racconta la storia di Jonathan Reid, un dottore che ha militato nella Prima guerra mondiale, che è stato trasformato in un vampiro. Il gioco quindi si prospetta essere un horror dall'ambientazione cupa, ma con molti aspetti che rimandano ad un gioco di ruolo.
All'interno del video gameplay vengono spiegati sia la trama che le meccaniche di combattimento.

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?