Stardock probabilmente non supporterà il Nintendo Switch

E’ di oggi la notizia rilasciata da **Brad Wardell**, amministratore delegato della **Stardock** (software house conosciuta per la produzione di videogames sci-fi strategici come ***Galactic Civilizations III***), in cui spiega la loro posizione riguardo la scelta di non voler produrre videogiochi per la casa Nipponica.

Wardell dice: “la console **Switch** è troppo diversa, non c’è molto da fare, inoltre non ho mai visto giochi di terze parti avere enorme successo nelle ultime console Nintendo. Nintendo è un buon mercato per la Nintendo stessa”, ribadisce “non ha bisogno di giochi di terze parti.”

Conclude dicendo: “pensate ai giochi di **Mario** e **Zelda**, voglio dire, ancora c’è molto da giocare. Forse se fosse stato un sistema da 1000$, me ne sarei curato, quindi per il momento va bene così”.

Call of Duty WWII arriverà il 3 Novembre

Da poche ore è stato reso pubblico il nuovo trailer di ***Call of Duty WWII***. Un *Call of Duty* che ritorna alle origini e porterà i giocatori per terra e in una situazione storica differente da quella ormai vista negli ultimi anni.

La storia di ***CoD WWII*** è pensata per la nuova generazione che non ha avuto modo di giocare i vecchi titoli e che potrà vivere parte della **Seconda Guerra Mondiale**.
La Campagna riguarda gli ultimi anni della **Seconda Guerra Mondiale**, cioè il **1944-1945** e sarà ambientata nel **Nord Europa**: **Normandia**, **Francia**, **Belgio** e soprattutto in **Germania**.
La storia racconterà del giovane soldato americano **Ronald Daniels** nei 18 mesi in cui **Ronald** passerà dall’essere solo una matricola a vivere la vera e propria guerra. Durante il suo viaggio farà la conoscenza di altri 11 soldati che faranno parte della sua squadra.
La durata della storia sarà paragonabile a quella degli altri *CoD*.

Per ciò che riguarda le novità sugli **aspetti tecnici**:
Non sarà presente l'interfaccia grafica, non ci sarà fisica e distruttibilità e il comparto **cinematografico** sarà il fiore all'occhiello del titolo perché il team di sviluppo, aiutato da uno storico, ha raccolto informazioni tramite **pellicole e archivi** per riprodurre **fedelmente** armi, ambienti e quant'altro. Inoltre il team si è recato nelle zone che hanno visto protagonista il conflitto per studiarle e poterle riportare nel miglior modo possibile all'interno del gioco, infatti per rendere quest'ultimo più immersivo sono stati utilizzati ambienti **cupi e tetri**.
La cosa più importante è stata la scelta di raccontare la vera storia attraverso il gioco tramite **fatti veramente accaduti**.
La modalità cooperativa sarà una rivisitazione di zombie: ***Nazi Zombie***. In cui **Hitler** ha radunato un esercito di zombie per combattere.
Il team di sviluppo ha affermato che grazie alla potenza hardware di questa generazione, il gioco arriverà a **60 FPS su ogni piattaforma** e che sarà presente un dettaglio grafico molto alto.

Call of Duty sarà disponibile, come già annunciato, il **3 Novembre** per **PlayStaion 4**, **Xbox One** e **PC**. Per chi preordinerà il gioco avrà diritto a far parte della **Beta**, che sarà chiusa al pubblico.

Interessanti novità per Marvel vs. Capcom Infinite

Rilasciate da pochissimo alcune notizie molto interessanti riguardo ***Marvel vs. Capcom Infinite***, che vedrà il suo debutto il **19 Settembre 2017**.
Inizialmente annunciato con un trailer durante la manifestazione “Playstation Experience”, oggi fa nuovamente parlare di se anticipandoci quali saranno i bundle destinati al commercio e alcuni dei personaggi presenti nel gioco.

Infatti il colosso di **Osaka**, oltre alla data di rilascio ufficiale del gioco, ha distribuito un **trailer dedicato alla storia del nuovo episodio** e tutti i dettagli per i bundle in **edizione limitata** che arriveranno nei nostri negozi

Il primo bundle è la **Deluxe Edition**, al prezzo di **89.99$**, in cui sarà presente all'interno un "**Character Pass**" tramite il quale si potranno scaricare i futuri **6 personaggi** che verranno introdotti. Poi sarà la volta della **Collector's Edition**, all'interno della quale, oltre al contenuto presente nella **Deluxe Edition**, si troveranno **4 Statuette e 6 Gemme dell'infinito a led,** questo secondo bundle avrà un costo di **199.99$**.

Come ciliegina sulla torta, la **Capcom**, introdurrà ben **8 nuovi personaggi**, tutti ovviamente appartenenti all'universo Marvel e Capcom: **Chun-Li**, **Chris Redfield**, **Strider Hiryu**, **Ultron**, **Hulk**, **Thor**, **Hawkeye**, e **Rocket Raccoon**, che si uniscono ai precedentemente già annunciati, **Ryu**, **Mega Man X**, **Iron Man**, **Captain Marvel**, **Captain America** e **Morrigan**.

Prey: la storia dietro al gioco di Arkane

Vi siete mai chiesti come sia nata la trama di *Prey* ? Noi no, ma il direttore creativo *Raphael Colantonio* ci tiene a raccontare: **"Ero in aereo, su un lungo volo di ritorno da una vacanza. Fu lì che scrissi la trama principale di *Prey*".**

Dopo essere ritornato nel suo ufficio, inizia a lavorare con il supporto di **Arkane Studios** allo sviluppo e all'adattamento del suo progetto creando le basi per la tecnologia aliena, per lo stile della stazione spaziale, per i personaggi e per i dialoghi. Durante lo sviluppo si sono uniti diversi partner, che hanno permesso lo sviluppo del thriller fantascientifico.

"Ci volle più o meno un anno prima di sviluppare l'intero arco narrativo degli anni 60 e i diversi aspetti della trama che fanno da sfondo al gioco", dice *Colantonio.*
"Passò diverso tempo prima che iniziassimo a creare i veri e propri dialoghi." aggiunge *Ricardo Bare*, lead designer di Arkane: **"All'inizio ci concentrammo sulla struttura, sugli obiettivi e sulla trama con i progettisti dei livelli e con i grafici. Quindi lavorammo a ciò che avevamo creato per espanderlo e perfezionarlo".**

Durante lo sviluppo, **Arkane** ha coinvolto diversi talenti. Fra questi la leggenda dell'industria videoludica *Chris Avellone* che si è unito alla squadra creativa, avverando il sogno di *Ricardo Bare*, un grandissimo fan dei suoi capolavori videoludici. *Bare* inoltre aggiunge:
"Prima che iniziassi a lavorare nel campo, uno dei miei giochi preferiti era Planescape: Torment e c'erano diversi altri giochi con personaggi davvero fantastici che mi piacevano. A un certo punto realizzai che erano tutti ideati dalla stessa persona." Bare lo incontrò per la prima volta al PAX East nel 2013. **"Fu un momento indimenticabile per un fan come me".**
Avellone dal canto suo ci racconta che colse l'opportunità di lavorare con *Arkane:* **"Scrissi due righe a Raf chiedendogli se fosse interessato a lavorare insieme a un progetto."** dichiara, **"Fu una breve conversazione, a cui seguì una visita allo studio e diverse discussioni sui punti fondamentali del gioco e sull'approccio allo sviluppo".**

Avellone iniziò senza perdere tempo a lavorare. Non solo offrendo opinioni e consigli, ma anche sviluppando diversi personaggi e missioni secondarie, creando personaggi con storie intriganti.
il *Dr. Igwe* e i suoi compagni non sono dei normali personaggi "secondari", perché questi personaggi giocano un ruolo fondamentale per permettere al giocatore di scoprire chi è. *Avellone* dice la sua opinione su questi personaggi:
"Arricchiscono anche il vasto universo di Prey e aiutano a comprendere l'impatto di Talos I e della TranStar sul mondo da un punto di vista scientifico, sociale e militare. Ogni PNG ha anche la sua opinione su Morgan Yu, che il giocatore impara a scoprire".
Inoltre *Bare* aggiunge:
"Quando incontrerete personaggi come Mikhaila e Igwe, scoprirete che sanno cose di voi, Conoscono il passato di Morgan. Nelle conversazioni che avrete con loro, parleranno di queste cose e sveleranno poco a poco i tasselli del vostro passato. È un modo divertente e interessante per scoprire chi siete veramente".
Avellone si è dimostrato un'ottima scelta per **Arkane** soprattutto grazie al suo metodo di lavoro che rispecchia da vicino la filosofia di quest'ultima. Citando il film **Aliens** come ispirazione per il suo metodo di scrittura dice:
"Aliens è un film d'azione e di suspense, non allenta mai la tensione, ma ciò che non

sempre il pubblico comprende è che grazie alla trama e ai personaggi, Aliens è uno dei film più divertenti di sempre. La comicità si inserisce alla perfezione nel film, per le reazioni dei personaggi e per l'empatia delle loro risposte. Ciò si applica in modo particolare a Bill Paxton, ma essenzialmente a tutti i personaggi. I momenti umoristici sono genuini, anche nel contesto di un film horror, e hanno il tempismo giusto nello svolgimento narrativo".
Secondo *Chris*, *Prey* è molto simile ad **Aliens** sotto questo aspetto. Anche se ha un'atmosfera thriller, *Prey* necessita anche di momenti per allentare la tensione, in modo da non appiattire l'esperienza di gioco. **"Credo che sia giusto inserire dei momenti di comicità, a patto che non guastino l'atmosfera di suspense. Credo che Prey sia ben bilanciato da questo punto di vista".**

Outlast II: rilasciato trailer di lancio e prime immagini.

Outlast II sarà rilasciato sul mercato il 25 Aprile per **Pc**, **Xbox One** e **Playstation4** e già dai trailer/immagini si preannuncia un degno successore del primo capitolo.Quest'oggi **Red Barrels**, la casa produttrice della saga di *Outlast*, ha rilasciato un trailer di lancio e un bel po' di foto macabre, un classico per il franchise di *Outlast*, materiale che ci offre una visione più completa delle ambientazioni e della storia di questo nuovo capitolo.
La trama non è collegata a quella del primo episodio, è ambientata negli anni 70 ed è ispirata al terribile massacro di **Jonestown** del 1978.
In *Outlast II* ci ritroveremo nei panni del cameraman e reporter Blake Langermann che si ritroverà in un villaggio sperduto dell'Arizona dove indagherà sull'assassinio di una donna. Inizialmente per Blake era una normalissima indagine: non sapeva di star andando incontro a qualcosa che non aveva

mai visto prima d'ora.
Ecco qui di seguito il trailer di lancio, le immagini e le specifiche tecniche per poterlo giocare su **pc**:

Configurazione minima

OS: Windows Vista / 7 / 8 / 10, 64-bits
Processor: Intel Core i3-530
Memory: 4 GB RAM
Graphics: 1GB VRAM, NVIDIA Geforce GTX 260 / ATI Radeon HD 4870
DirectX: Version 10
Storage: 30 GB available space
Sound Card: DirectX Compatible
Additional Notes: Targetting 720p @ 30 fps

Configurazione raccomandata

OS: Windows Vista / 7 / 8 / 10, 64-bits
Processor: Intel Core i5
Memory: 8 GB RAM
Graphics: 1.5GB VRAM, NVIDIA Geforce GTX 660 / ATI Radeon HD 7850
DirectX: Version 11
Storage: 30 GB available space
Sound Card: DirectX Compatible
Additional Notes: Targetting 1080p @ 60 fps
Fonte: Steam

Inoltre fateci sapere con un commento cosa ne pensate di questo nuovo Horror targato **Red Barrels**

Call of Duty WWII: verrà annunciato il 26 Aprile

Dopo i vari **rumor** sulla possibile uscita di *Call of Duty WWII*, oggi è stata comunicata sul sito ufficiale, la data di presentazione del titolo accompagnata da un conto alla rovescia.
Il giorno della presentazione è il **26 Aprile, alle ore 19:00** italiane, attraverso una live.

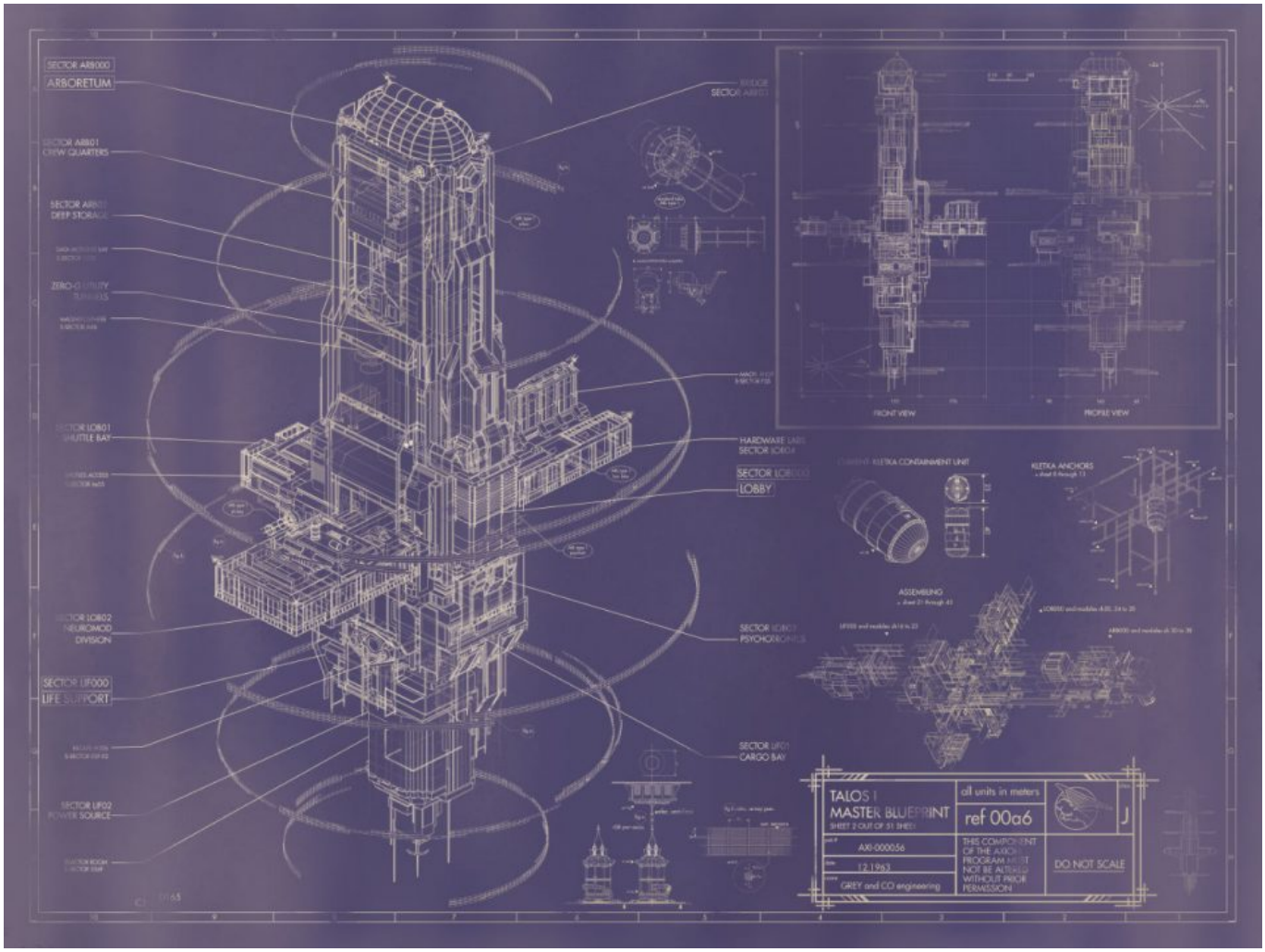
Nel caso in cui vogliate essere informati sulla presentazione, il sito vi permette di registrarvi attraverso la mail. Per altre informazioni continuate a seguirci.

Prey: data di uscita e demo

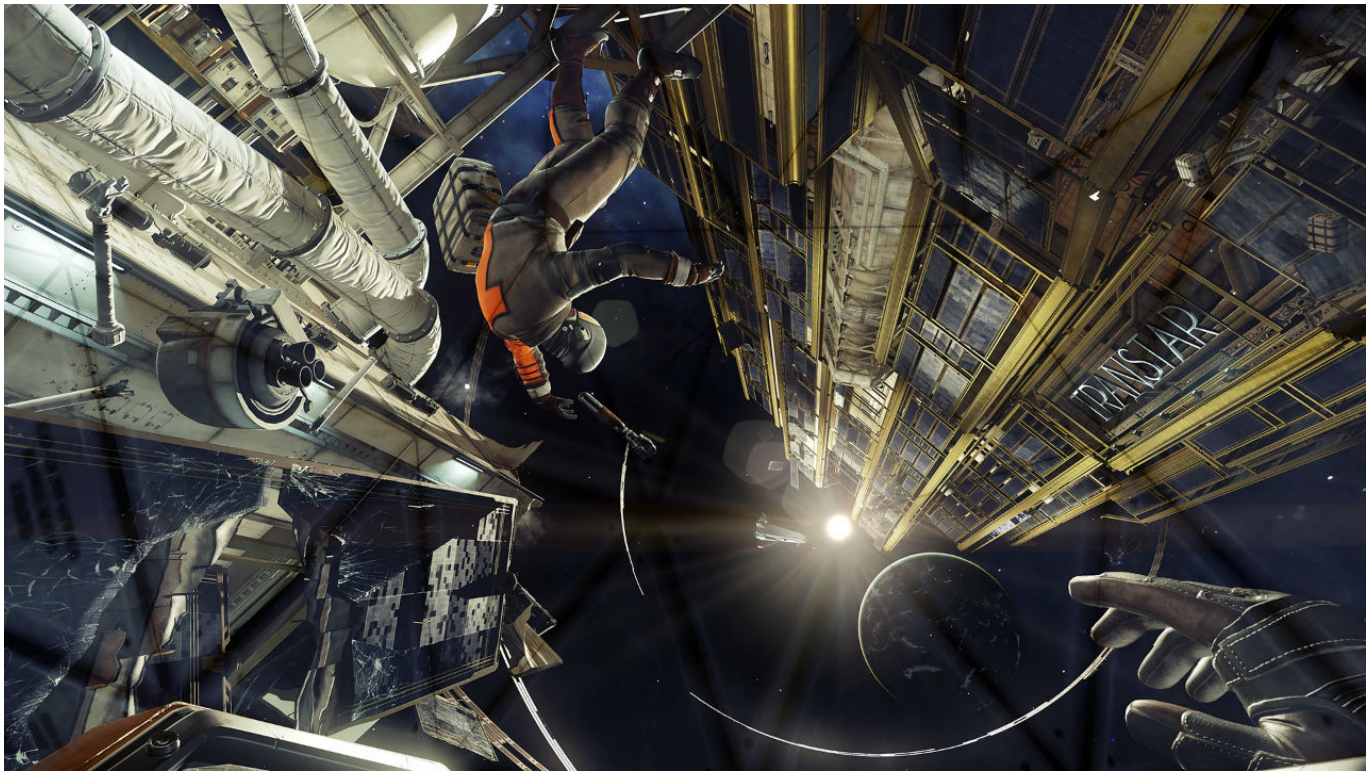
Quasi tutto pronto per l'imminente rilascio di ***Prey***, l'ultima avventura fantascientifica fps creata da **Arkane Studios**, che ricordiamo per giochi del calibro di ***Dishonored*** (Game of the year 2012) e il più recente ***Dishonored 2***.
L'attesa per ***Prey***, terminerà il 5 Maggio 2017, e sarà disponibile per le piattaforme: **Xbox One, Ps4 e PC**.

Il video rilasciato ci consente una breve visita su **Talos I**:

Bethesda conferma inoltre che il giorno 27 Aprile, verrà rilasciata la Demo di ***Prey,*** per le console **Ps4 e Xbox One**, che ci darà la possibilità di poter vivere la prima ora di gioco (*the beginning hour*) nei panni di **Morgan Yu**, che al suo risveglio, mentre si trova all'interno di una enorme stazione spaziale, la cosìddetta **Talos I**, scoprirà che una razza aliena, i **Typhon**, sfuggiti al controllo degli scienziati, stanno annientando l'intero equipaggio cercando di prendere il possesso dell'intera stazione. I giocatori si troveranno quindi, oltre che a contrastare la minaccia, anche a dover darsi delle risposte alle tante domande. Perchè **Morgan Yu** si trova su quella stazione? Cosa sta accadendo? Cos'è la **Talos I** veramente? Quali segreti nasconde la stazione? Tante domande a cui dar risposta nel corso del gioco.



“**Prey** è un open space station”, afferma il capo progettista **Ricardo Bare**, “non avremo limiti di esplorazione “. “Il giocatore può sentirsi completamente libero di visitare la stazione navale nella sua interezza, apprezzandone i dettagli e le ricchezze”. **Talos I** vive quasi di vita propria: si potrà infatti tornare nelle zone già esplorate e vederne i possibili cambiamenti causati dalle nostre decisioni prese nel corso del gioco. Caratteristica innovativa, sarà la possibilità di esplorare la stazione spaziale anche dall’esterno, orbitandovi attorno a **Gravità 0**.

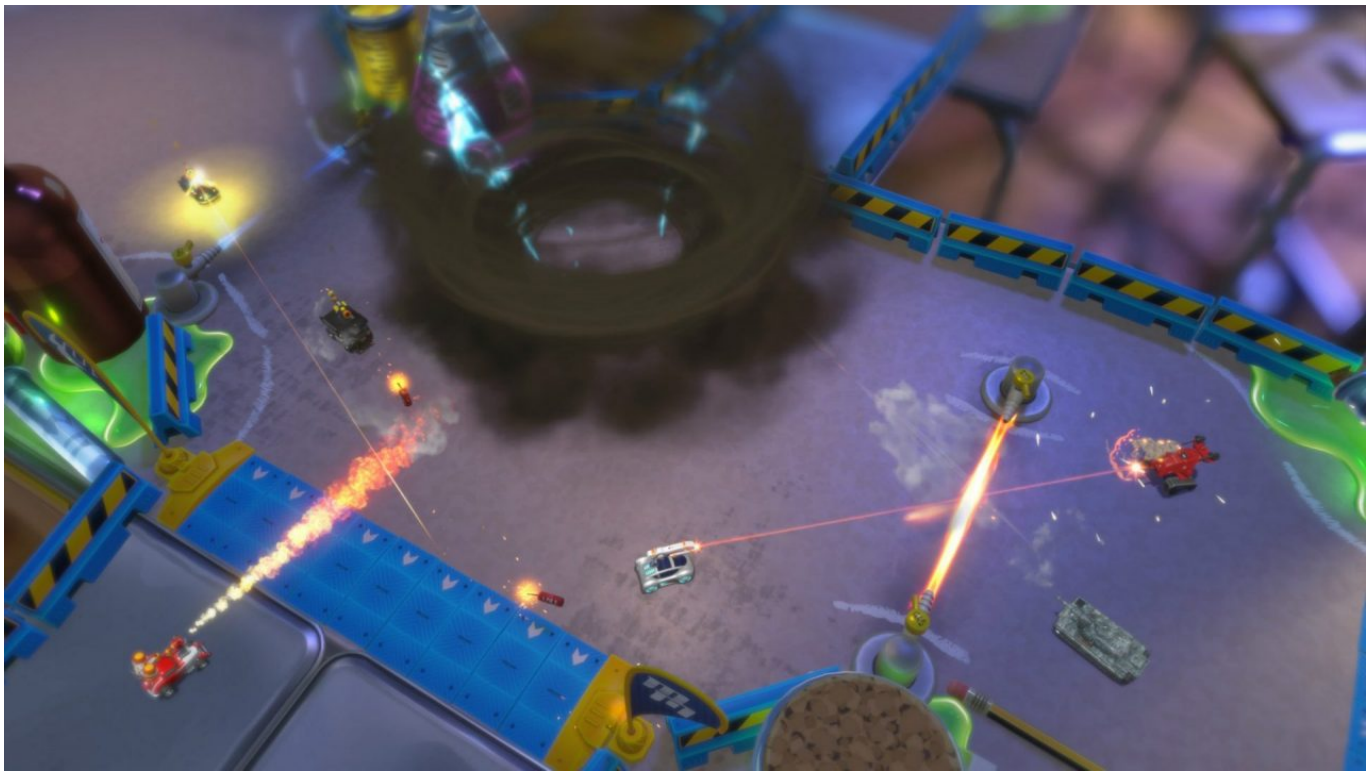


Nell’ infografica in basso, il team ci mostra la maestosità con la quale è stata pensata, progettata e infine realizzata, la stazione spaziale **Talos I**. Mostrando le dimensioni del protagonista (in basso a destra), rispetto a diversi altri elementi.

[Micro Machines World Series: scaldate i motori]

Il 19 Aprile è apparso il primo trailer di ***Micro Machines World Series***, pubblicato da **Codemasters & Koch Media**.
Chris Gray, Executive Producer del gioco, ha dichiarato: "*Micro Machines World Series* è una ventata di aria fresca per il franchise e sarà uno spasso sia per i fan di lunga data che per i nuovi

giocatori. Questo titolo è un punto fermo per i fan e siamo molto felici di portarlo su **PS4, Xbox One e PC**. Oltre al ritorno delle modalità classiche Race e Elimination, siamo molto emozionati della nuova Battle Arena. Con **12 giocatori nello stesso match**, che si danno battaglia con una varietà di veicoli e folli armi, c'è davvero da divertirsi. I giocatori lo ameranno."
I giocatori potranno confrontarsi con una modalità di racing tutta nuova e *Micro Machines World Series* offrirà anche una componente multiplayer che permetterà di entrare in competizione **online con 12 giocatori** e in **locale con 4 giocatori**.

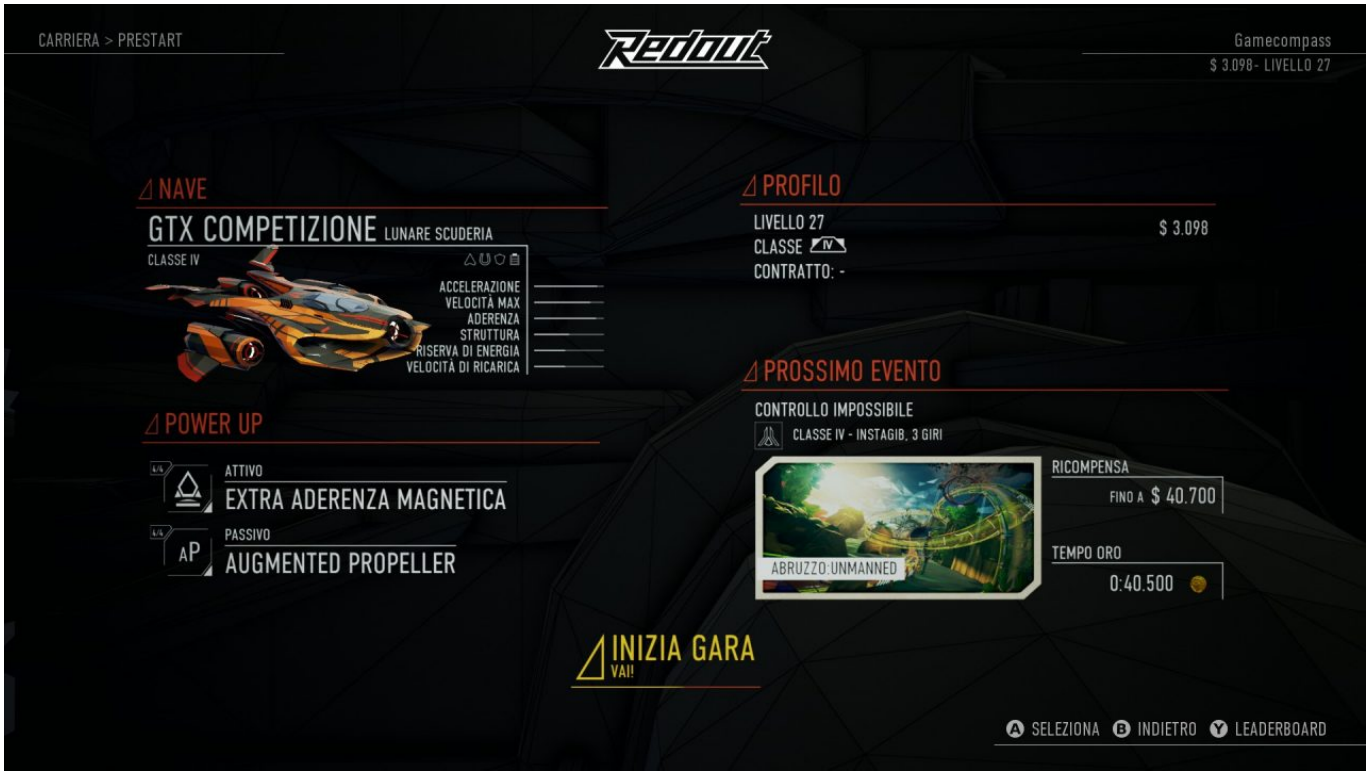


Per le partite **6v6** avremo diverse modalità come: **CATTURA LA BANDIERA**, **TERRITORY** e **DEATHMATCH A SQUADRE**. Tutto ciò sarà ambientato sullo sfondo interattivo di 15 location, incluse **The Laser Lab, Buzzsaw Battle** e **HUNGRY HUNGRY HIPPOS**.
I giocatori potranno sfoggiare 12 nuovi veicoli inclusi **SPY CAR, HOVERCRAFT, MONSTER TRUCK o G I JOE H.I.S.S TANK**, ognuno con le proprie armi ed i propri punti di forza. Inoltre potranno scatenarsi cercando di schiacciare, colpire e distruggere gli avversari con numerose armi come il **Dynamite Launcher, la Tidal Wave, la Cobra Turret e il NERF Blaster**. Ogni veicolo ha il suo livello di personalizzazione con nuove skin per cambiare completamente il look originale.

Gli sviluppatori di *Micro Machines World Series* sono fiduciosi che ilo titolo farà sorridere i giocatori di tutte le età e farà crescere una sana competizione tra di loro.
Il titolo sarà disponibili dal **23 Giugno** per **PlayStation 4, Xbox One e PC** sulla piattaforma **Steam**. Per maggiori informazioni vi invitiamo a seguire la pagina Facebook del team di Micro Machines e il loro sito web.

Redout: Race faster than ever

Nell'ultima edizione del premio **Drago d'Oro** a meritarsi il premio come "Miglior gioco italiano dell'anno" è stato un gioco che prende a piene mani dagli arcade racing del passato: parliamo di ***Redout***, ultimo lavoro della casa torinese **34BigThings**, che abbiamo **intervistato al Let's Play**, proprio in occasione della premiazione. Il team ci ha parlato del titolo come un ritorno alle corse di vecchio stampo arcade, citando come fonti di ispirazione grandi classici come ***F-Zero*** o ***Wipeout***.
La software house sta anche ultimando le fasi di porting per le console domestiche **Ps4**, **Xbox One** e **Nintendo Switch**, per le quali il gioco è già pre-ordinabile.
E adesso, analizziamo ***Redout*** più nel dettaglio:



Aspetti grafici

Redout gode di una grafica pulita, poco dettagliata ma molto colorata a fare da contorno alle nostre corse. Personalmente, viste le piattaforme a cui è orientato il gioco, avrei gradito che fossero state utilizzate **texture** e **shader** orientati più al realismo piuttosto che lo stile poligonale che vediamo nel gioco.

Le navi

La “flotta” è suddivisa in **6 case navali,** a loro volta distinte in **4 differenti classi** sbloccabili gradualmente nel proseguo nel gioco. I concept sono molto originali, guardandoli, trasmettono immediatamente un’idea di futuristico e ipermoderno.
Ogni casa si differenzia dall’altra per parametri tecnici delle navi in scuderia: dalle più veloci alle più deboli, dalle robuste ma difficile da pilotare alle ben equilibrate per i piloti meno esperti, e così via.
Sin da subito le navi possono essere personalizzate sostituendo la livrea e scegliendo tra le varie colorazioni disponibili. Uno dei punti di forza di ***Redout*** sono i potenziamenti e i ***powerups***, i quali hanno una funzione fondamentale nel gioco, andando a incidere sensibilmente sulla nostra esperienza di guida.

Gameplay

Redout mostra sin da subito la propria anima arcade, mettendo il giocatore davanti un menù semplice e intuitivo ma al contempo completo e ben realizzato.
Intraprendendo la **modalità “carriera”** si potrà selezionare una prima nave di **classe I**, con la quale avremo accesso alle prime gare: si nota fin da subito come le navi abbiano una buona manovrabilità e come ogni competizione risulti dinamica e adrenalinica. Proseguendo e quindi accumulando esperienza, si accrescerà il proprio “**livello pilota**“, tramite il quale si potrà avanzare negli eventi avendo accesso alle classi più alte delle navi. Qui purtroppo iniziano le prime note dolenti: finalmente dopo svariate gare, e dopo aver accumulato abbastanza esperienza e denaro, si riuscirà a sbloccare la nave di **classe III**; ma non si avrà il tempo di gridare “FINALMENTE CE L’HO FATTA!” che, da quel momento, si dovrà dimenticare quanto detto finora. Una volta entrati nella classe III, infatti, l’esperienza di guida cambierà radicalmente: sembrerà di essere un vecchietto alle prese con **Mario Kart**, le navi avversarie andranno in modalità “**berserk**“, VELOCISSIME: è vero, anche la vostra nave sarà velocissima e completamente potenziata, ma loro si muoveranno con precisione millimetrica, sembreranno camminare su una monorotaia, non sbaglieranno una, DICO UNA sola curva!
Personalmente mi sono ritrovato a correre solo gli eventi delle **prove a tempo**, perché alla lunga ripetere le gare più e più volte nella speranza di arrivare al podio rischia di diventare frustrante. A ciò bisogna aggiungere altri fattori che variano nelle fasi avanzate di gioco. Provate, infatti, un po’ a immaginare tutto quel che abbiamo appena descritto sopra applicato a un semplice evento “corsa”: il risultato sarà che la vostra nave sarà – come detto – potentissima, e quindi anche difficile da pilotare, le navi avversarie andranno a velocità da missili terra-aria, i circuiti diventeranno sempre più ostici e tortuosi e, come ciliegina sulla torta, si potrà notare un effetto **motion blur**, o simile, che diventa talmente eccessivo da infastidire la visuale di guida.

Conclusioni

Sarò sincero, mi sono divertito parecchio giocando a ***Redout***, guidare questi piccoli bolidi dà proprio una bella sensazione, e mi sentirei di consigliare il gioco a chiunque, come me, adori il genere

arcade “**gravità 0**“.
Il gioco gode di molti aspetti positivi: oltre a quelli già illustrati sopra, c’è da porre l’accento sulla **colonna sonora**, d’effetto e molto esaltante, della quale abbiamo apprezzato i cambi di tono durante i salti e le immersioni, accompagnando ritmicamente il movimento dei veicoli. Anche la **varietà dei tracciati** e le **ambientazioni** a tema post-apocalittico hanno il loro grande fascino. Inoltre non sono da sottovalutare le numerose **modalità di gara** suddivise in “corsa”, “prova a tempo”, “boss”, “a punteggio”, “eliminazione” e tante altre ancora.
D’altro canto, come dicevamo, ***Redout*** ha la pecca di non riuscire a mantenere un equilibrio di gioco tra l’utente e quello degli avversari nei livelli più alti, e non offre, al contempo, la possibilità di cambiare livello di difficoltà per ovviare a questo disequilibrio. Questo può costituire un grosso problema, specie per i giocatori meno abili. Infine, non possiamo esprimere un giudizio riguardo la modalità **multiplayer**, la quale è prevista ma, al momento, risulta completamente deserta, (abbiamo tentato in diverse fasce orarie).

Nulla – quanto rilevato – che una buona patch non possa risolvere.

E ce lo auguriamo, perché il team di **34BigThings** ha dimostrato, non solo di meritare i riconoscimenti ricevuti, ma soprattuto di saper lavorare bene, e siamo curiosi di vedere cosa ci riserverà in futuro questo giovane gruppo di sviluppatori.

Rivelati i primi titoli 4K nativi per Xbox Project Scorpio

Pur non avendo ancora una data di uscita della console di casa Microsoft, dal web arrivano dettagli interessanti.
Windows Central ha infatti annunciato in un articolo di aver a disposizione una lista di giochi **4K** con i quali Microsoft intenderà dare un saggio dell’enorme potenzialità della console al momento nota come **Project Scorpio**, titoli che sfrutterebbero a pieno i suoi **6 TF** (*teraflops*) e il **True-4K** nativo
L’elenco prevede 3 titoli *first-party*, quali ***Forza 7***, ***Crackdown 3*** e ***State of Decay 2*****,** ma anche titoli di grande impatto prodotti da terze parti del calibro di ***Call of Duty, Battlefield 2, Fifa 18, NFL 2018, Red Dead Redemption 2*** e ***Star Wars Battlefront 2.***
Di **Project Scorpio** non si sa più di quanto **mostrato da Digital Foundry** (di cui a abbiamo parlato nel nostro *deep dive*), che ha recentemente speso parole positive riguardo lo stupefacente design della console. Riguardo il rilascio, questo avverrà certamente entro l’anno, dopo la presentazione all’E3 di Los Angeles. Ciò che è certo, inoltre, è che **Phil Spencer** ha assicurato che i 3 giochi Microsoft dovranno essere necessariamente lanciati insieme alla console e che non farlo costituirebbe per lui un grave errore.