

Monster Hunter World e la strategia vincente di Capcom

Monster Hunter non è di certo una delle saghe più famose in Occidente, ma l'ultimo capitolo ha riscontrato un successo ragguardevole in tutto il mondo.

Capcom da anni cerca di creare una forte community globale, come già successo in Giappone; infatti, dalla pubblicazione del primo titolo per **PS2**, nel 2004, e soprattutto dall'avvento della **PSP**, moltissimi ragazzi hanno cominciato a giocare insieme a *Monster Hunter* incontrandosi nei vari caffè, fast food e centri commerciali di tutto il Sol Levante.

Monster Hunter ha incontrato **moltissima difficoltà** a trovare un pubblico al di fuori della Madre Patria, e questa difficoltà è ancora, seppur in minima parte, presente. Non è raro che alcuni giochi riescano facilmente a trovare seguito in Giappone e, al contempo, che abbiano difficoltà all'estero (o viceversa); solitamente sono sempre titoli minori, di nicchia, e non saghe del livello di *Monster Hunter*.

Uno dei pochi grandi franchise che funziona in Giappone ma che delude gli occidentali è sicuramente **Dragon Quest**, semplicemente perché si tratta di una saga che gioca bene sulla nostalgia verso i giochi del passato per vendere, una nostalgia che non fa presa sul pubblico occidentale (che volge lo sguardo ad altri oggetti del passato), stessa sorte che ha incontrato la saga di *Monster Hunter*.

Capcom ha trovato in Giappone una vera fortuna e non sorprende che Capcom abbia l'ambizione di ripetere il proprio successo anche oltreoceano. Il dato davvero singolare, però, è che lo sviluppatore di *Street Fighter* abbia continuato a provare, nonostante diversi fallimenti, a ottenere per la propria IP un mercato forte e stabile anche in Occidente. Molte aziende del settore avrebbero desistito ben presto dall'intento di diffondere un franchise come *Monster Hunter* nel mondo, e avrebbero più comodamente abbandonato il mercato giapponese per concentrarsi su altri mercati.

Capcom, con la propria scelta di in termini di strategia di business, **non ha spinto così tanto Monster Hunter in Occidente**, in questi anni, ma ha battuto la strada per renderlo un franchise globale, trattandolo da **asset chiave della propria strategia aziendale**.

Le scelte del team di Capcom per assecondare i gusti di un pubblico internazionale, e quindi molto eterogeneo, ha investito le scelte sul piano creativo, ma anche le decisioni aziendali fondamentali per il lancio di **Monster Hunter: World**. Il gioco è arrivato di recente su **PlayStation 4** e **Xbox One**, ma il mercato console del Giappone è del tutto differente da quello del resto del mondo: PS4 ha venduto più di 6 milioni di console in terra nipponica, ma resta comunque un numero inferiore al potenziale di vendita di Nintendo **3DS**, che è stata la piattaforma principale per la saga dal 2013. Xbox One, invece, è una console quasi inesistente sul mercato giapponese. Questo significa che Capcom ha sviluppato il gioco per piattaforme di certo non popolari nell'unico paese che in precedenza ha rappresentato uno dei più importanti mercati per la saga, con la piena consapevolezza che avrebbero dovuto affrontare varie difficoltà per vendere il gioco.

Capcom ha deciso di sviluppare sulle piattaforme Sony e Microsoft perché così avrebbe attratto il mercato occidentale, ma c'è anche un'altra ragione: in Giappone 3DS è ancora una piattaforma di successo, ma le possibilità per *Monster Hunter* di espandersi e svilupparsi sulla handheld di Sony erano ormai minime; **Switch** non era stato annunciato quando iniziò lo sviluppo di *Monster Hunter: World*. La società avrà sicuramente ritenuto che PS4 fosse la migliore opzione in questo momento, indipendentemente dal basso numero di console vendute in Giappone, così da poterla sfruttare per le vendite in occidente.

La decisione presa da Capcom alla fine è stata azzardata, ma ha pagato: avrebbe potuto fallire irreparabilmente. La saga ha riscosso molto successo anche nel resto del mondo, e

fortunatamente Capcom ci ha creduto: ha dato fiducia alla saga di *Monster Hunter* e quella fiducia, adesso, ha dato i suoi abbondanti frutti. Nelle ultime settimane, l'ultimo titolo di *MH*, ha fatto discutere molto positivamente di sé, sia dai fan, sia da chi, la saga, non l'aveva mai giocata prima. A questo coraggio di uscire dai propri confini non si può che far un plauso.

[Annunciato uno speciale crossover tra Monster Hunter World e Street Fighter V](#)

Nel corso di un evento, il produttore di *Monster Hunter World*, **Ryozo Tsujimoto** ha annunciato uno speciale crossover con un altro celebre franchise di **Capcom**, *Street Fighter V*. È stato rilasciato un trailer riguardante costumi di **Ryu** e **Sakura** che arriveranno su *Monster Hunter World*. Entrambi i costumi saranno sbloccabili tramite eventi in-game e coloro che possiedono *Street Fighter V* avranno accesso anticipato a questi eventi. I costumi sono monoblocco, quindi non possono essere mescolati con altri set, ma potranno essere indossati indipendentemente dal sesso.

Il secondo video è un incontro giocato utilizzando due dei nuovi costumi di *Monster Hunter World* che arriveranno su *Street Fighter V*: un'armatura per **Ken** e una per **Ibuki**. La terza armatura non è stata presentata, ma sarà per **R. Mika**. I giocatori potranno guadagnare i costumi in gioco superando quattro sfide per ogni costume nella modalità **Extra Battle**.

Monster Hunter World è attualmente disponibile per **PS4** e **Xbox One** e sarà rilasciato per **PC** questo autunno.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjllMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjllMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGZGVbB3cyZ3lZbUUIM0ZyZWwIM0QwJTlYJTlWZnJhbWVib3JkZXllM0QlMjIwJTlYJTlWYWxs3clM0QlMjJhdXRvcGxheSUzQiUyMGVuY3J5cHRlZC1tZWRRpYSUyMiUyMGFsbG93ZnVsbHNjcmVlbiUzRSUzQyUyRmlmcmFtZSUzRQ==

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjllMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjllMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGSlJxbFJHRGhsRm8lM0ZyZWwIM0QwJTlYJTlWZnJhbWVib3JkZXllM0QlMjIwJTlYJTlWYWxs3clM0QlMjJhdXRvcGxheSUzQiUyMGVuY3J5cHRlZC1tZWRRpYSUyMiUyMGFsbG93ZnVsbHNjcmVlbiUzRSUzQyUyRmlmcmFtZSUzRQ==

[Capcom svela una nuova area di Monster Hunter World](#)

A pochissimi giorni dal rilascio della open beta per PS4 (disponibile a partire dal 19 gennaio), **Capcom** ha pubblicato su Youtube un nuovo video gameplay dell'attesissimo nuovo capitolo della saga. L'intera clip è incentrata su **Rotten Vale**, un'area di gioco inedita che ha la

particolarità di essere piena di carcasse e ossa di mostri, il che crea un ecosistema davvero unico; il tutto accompagnato dalla prorompente voce di **Brian Ayers**, brand manager europeo, e giocato su PS4 dal game director in persona, **Yuya Tokuda**. Ma i protagonisti indiscussi sono, ovviamente, i mostri: sono presenti infatti i predatori Rodabaan e Odogaron che, oltre a scontrarsi contro il giocatore, che a sua volta mostrerà varie strategie di attacco, combatteranno anche fra loro.

Qui il gameplay:

Monster Hunter World verrà rilasciato sulla console Sony e su Xbox One il 26 di gennaio, seguito dalla versione per **PC** che arriverà questo autunno. Pronti ad affrontare nuove sfide?

[Hideki Kamiya spera in un cambiamento totale per Devil May Cry 5](#)

Oggi **Hideki Kamiya**, director del primo *Devil May Cry*, si è affidato a **Twitter** per esprimere la sua opinione sul tanto chiacchierato nuovo capitolo della saga. Mentre Kamiya specificava che quel che aveva scritto era solo un'idea (nemmeno tanto gradita), ha spiegato che ci potrebbero essere delle modifiche nella direzione artistica del gioco, prendendo spunto da quanto avvenuto ai cambiamenti effettuati su *God of War* di **Santa Monica**.

I'm just throwing some ideas out there, but I think it's about time DMC got a game design revision. Looking at current global trends and the amazing graphics in recent Capcom games, the next DMC game could do with a full model change, like the new God of War.(1/2)

— 神谷英樹 Hideki Kamiya (@PG_kamiya) [January 12, 2018](#)

Ha continuato dicendo che invece di creare un altro *hack'n'slash* in stile anime, questa volta **Capcom** potrebbe creare un gioco d'azione **realistico** e **cinematografico**.

Instead of being an anime-style hack 'n' slash, maybe Capcom will turn DMC5 into a realistic, cinematic action game...?(2/2)

— 神谷英樹 Hideki Kamiya (@PG_kamiya) [January 12, 2018](#)

Nuovo gameplay di Monster Hunter Worlds

Durante uno spettacolo al **Jumb Festa** al Makuhari Messe di Chiba, vicino Tokyo, **Capcom** ha pensato di stupire i propri fan con un gameplay live di *Monster Hunter Worlds*.

Il gameplay ha mostrato un emozionante combattimento tra un valoroso cacciatore e uno dei mostri più temibili della Wildspire Waste, ovvero il possente dragone **Nergigante**.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjllMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjllMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGSXIEc2thLVNhVG8lMjllMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjllMjBnZXN0dXJlJTNEJTIyYbWVkaWEIMjllMjBhbGxvdyUzRCUyMmVuY3J5cHRlZC1tZWVpYSUyMiUyMGFsbG93ZnVsbHNjcmVlbiUzRSUzQyUyRmlmcmFtZSUzRQ==

Monster Hunter World verrà rilasciato in tutto il globo il prossimo 26 Gennaio per PS4 e Xbox One. Quest'ultimo arriverà su Pc più avanti.

Annunciati nuovi personaggi per la terza stagione di Street Fighter V

Verso la fine della **Capcom Cup** tenutasi ad Anaheim, **Capcom** ha rivelato il prossimo set di personaggi che arriverà per la terza stagione di **Street Fighter V**.

La prima è **Sakura**, di cui si era tanto speculato alla fine del trailer mostrato al **Red Bull Battleground** di Novembre (ci fu un esplosione di confetti rosa e coriandoli a forma di petali di ciliegio; la parola per indicare il ciliegio in Giappone è infatti "Sakura"). Sarà disponibile dal **16 Gennaio 2018** e sembra proprio che non sia più una ragazzina; adesso presenta decisamente un look più adulto ma il suo costume classico sarà comunque disponibile come alternativa.

Inoltre, per la terza stagione, vedremo il ritorno di tre personaggi classici, ovvero **Blanka**, **Cody** e **Sagat**, e l'arrivo di due nuovi: **Falke** e **G**.

Parallelamente all'annuncio dei nuovi personaggi è stato mostrato il filmato d'apertura che sarà presente in **Street Fighter V: Arcade Edition** (visualizzabile in fondo all'articolo).

In aggiunta a tutto questo è stata [annunciata la 30th Anniversary Collection di Street Fighter](#) per **PS4**, **Xbox One**, **PC** e **Nintendo Switch**.

Street Fighter V è già disponibile per **PS4** e **PC**, mentre **Street Fighter V: Arcade Edition** verrà rilasciato per le medesime piattaforme giorno **16 Gennaio 2018**. Coloro che sono già in possesso dell'edizione originale otterranno l'aggiornamento gratuitamente.

[Leak su Devil May Cry 5 svela il ritorno di Dante](#)

Un curioso leak è apparso online contenente informazioni che riguardano la storia del non ancora annunciato **Devil May Cry 5**, il possibile gameplay e un accordo di esclusività per **Playstation 4**.

Il leak è apparso sul forum di [ResetEra](#) come post dell'utente **Son of Sparda** ma, anche se non ci sono state ancora conferme a riguardo, il noto analista del settore e amministratore del forum **Daniel Ahmad** ha detto di «aver trovato abbastanza ragioni» per permettere la pubblicazione del post.

Stando al leak, **Devil May Cry 5** riprenderà la storia da dopo **Devil May Cry 4**, suggerendo un allontanamento dallo stile di **DmC: Devil May Cry** di **Ninja Theory**, tornando dunque ad un approccio più familiare e tradizionale. **Hideaki Itsuno**, che ha diretto tutti i titoli della saga eccetto il primo e **DmC: Devil May Cry**, riprenderà il suo ruolo per **Devil May Cry 5** e **Reuben Langdon** tornerà a prestare la sua voce a **Dante**. Il titolo conterrà inoltre il più alto minutaggio per le cutscene della serie, suggerendo una grande attenzione alla storia rispetto ai titoli precedenti.

Dovrebbero esserci potenzialmente 3 personaggi giocabili fra cui **Dante** e **Nero**, quest'ultimo suggerito dal leaker come uno dei più probabili. **Devil May Cry 5** mostrerà inoltre una "nuova faccia" di **Dante**, "la più seria" che abbia mai mostrato. «**Dante** farà fuori i suoi nemici sempre col suo tipico fare esagerato ma questo gioco sarà comunque molto introspettivo», ha detto il leaker.

In termini di gameplay **Devil May Cry 5** introdurrà un nuovo sistema di telecamera dinamica, uno style system migliorato che farà reagire i nemici diversamente a seconda dello stile utilizzato e una distruzione ambientale dinamica. Anche se non sarà un open world, il team di **Itsuno** starebbe lavorando a dei livelli molto grandi simili a **Dragon's Dogma**. I boss saranno un punto focale del gioco, una delle boss fight si sposterebbe addirittura da un ambiente di gioco all'altro durante la battaglia. Ci si aspetta inoltre che la versione per console giri a 60 fps.

Il gioco sarebbe in sviluppo ormai da due anni e, stando a quanto riferito, con un debut trailer pronto per essere lanciato. Questo titolo doveva essere presentato al **Playstation Experience** di Dicembre ma, dopo il feedback negativo ricevuto all'**E3 2017**, il team avrebbe deciso di spostare la presentazione per l'**E3 2018**. **Sony** starebbe inoltre finanziando il gioco parzialmente, con buona probabilità per assicurarsi una qualche esclusività per **Playstation 4**. Il leaker aggiunge che il gioco «potrebbe essere esclusivamente per **PS4**», forse per un determinato periodo di tempo o addirittura per sempre.

Anche se il leak non è stato confermato, ci sarebbero diversi rumor a sorreggere l'imminente uscita di **Devil May Cry 5** e questo post sarebbe una fonte ben documentata e credibile. Anche se **DmC: Devil May Cry** aveva certamente i suoi ammiratori, i fan di lunga data non vedevano l'ora di sapere che il vecchio Dante sta per fare il suo ritorno dunque, se questo leak risulterà vero, aspetteremo con ansia nuove informazioni sul gioco nel 2018.

[Resident Evil 7 ha raggiunto le 4 milioni di copie vendute](#)

Resident Evil 7 ha raggiunto il target prefissato dalla **Capcom**, ovvero quello di 4 milioni di copie vendute. Il gioco è stato rilasciato il 24 Gennaio 2017 su PC, Xbox One e Ps4. L'obiettivo della Capcom era quello di raggiungere i 4 milioni di copie vendute prima della fine del proprio anno fiscale, il 31 Marzo 2017. Il sito ufficiale di Resident Evil 7 UK riporta dei dati molto interessanti in cui vengono mostrate 3.5 milioni di copie vendute e altre 2 milioni da vendere prima di Marzo 2018. Dopo tre giorni dal rilascio, Capcom ha annunciato la vendita di 3 milioni di copie e due settimane dopo vennero aggiunte alla lista altre 500.000 copie, per un totale di 3.5 milioni di copie vendute. A Maggio, Capcom ha annunciato di voler arrivare a 10 milioni di unità vendute. Con questi dati, *Resident Evil 7* sembra essere il sesto titolo più venduto del franchise, dopo **Resident Evil 2**. In tutto, la saga di **Resident Evil** ha raggiunto le 78 milioni di unità vendute.

- **Resident Evil 5** - 9.5 milioni;
- **Resident Evil 6** - 8 milioni;
- **Resident Evil 2** - 4.96 milioni;
- **Resident Evil 7** - 4+ milioni;
- **Resident Evil 3 Nemesis** -3.5 milioni;
- **Resident Evil** - 2.75 milioni;
- **Resident Evil: Operation Raccoon City** -2.5 milioni;
- **Resident Evil 5: Gold Edition** - 2.3 milioni;
- **Resident Evil 4** - 2.3 milioni;
- **Resident Evil Revelations 2** - 2.2 milioni;
- **Resident Evil 4 Wii Edition** - 2 milioni;
- **Resident Evil (HD Remastered)** - 1.9 milioni;
- **Resident Evil Revelations** - 1.7 milioni;
- **Resident Evil 4 (GameCube)** - 1.6 milioni;
- **Resident Evil Outbreak** - 1.45 milioni;
- **Resident Evil 0: HD Remaster** - 1.4 milioni;
- **Resident Evil Code: Veronica X** - 1.4 milioni;
- **Resident Evil (Game Cube)** - 1.35 milioni;
- **Resident Evil: The Umbrella Chronicles (Wii)** - 1.3 milioni;
- **Resident Evil 0 (GameCube)** - 1.25 milioni;
- **Resident Evil Director's Cut Dual Shock** - 1.2 milioni;
- **Resident Evil Code: Veronica (Dream Cast)** - 1.14 milioni;
- **Resident Evil Director's Cut** - 1.13 milioni;
- **Resident Evil 6 (PS4/Xbox one/DL)** - 1.1 milioni.

Una Gold Edition del gioco, con tutti i contenuti aggiuntivi, verrà rilasciata come copia digitale il 12 Dicembre 2017 in Europa e Nord America e sarà possibile giocarla su PC, Xbox One e PS4. I restanti DLC, "Hero" e "La fine di Zoe" verranno rilasciati lo stesso giorno.

L'ambiente di Monster Hunter: World sarà altamente interattivo

Durante il **Gamescom** è stato chiesto a Kaname Fujioka e Ryoza Tsujimoto (padri della serie *Monster Hunter*) quali saranno le novità del nuovo capitolo per PlayStation 4, Xbox One e Microsoft Windows in uscita il prossimo gennaio, **Monster Hunter: World**. Uno dei cambiamenti più massicci è stato riservato all'ambiente di gioco e a come sarà possibile sfruttarlo durante la caccia a vantaggio del giocatore.

Proprio come hanno detto i due produttori: «L'ambiente di gioco rappresenta un buon modo per creare strategie durante la caccia. L'abbiamo reso molto interattivo e ognuno potrà sfruttare le varie parti degli stage quando si caccia, così che siano d'aggiunta per le azioni svolte, oltre ad alcuni utili tipi di armi e oggetti secondari come la fionda, che si potranno usare per lanciare oggetti».

È stato anche chiesto a Tsujimoto come sia vedere annunciare per la prima volta un capitolo della saga in Occidente.

«*Monster Hunter: World* è stato il primo della serie ad essere stato annunciato in occasione di un evento occidentale, all'**E3** di quest'anno, così l'abbiamo seguito direttamente dal Giappone dopo la conferenza con le dirette e le informazioni in giapponese, per mostrare ai fan come fosse il gioco».

Per vedere effettivamente il gioco in termini di giocabilità, ecco il video dell'intervista di Bengt Lemne di **Gamereactor**, che comprende inoltre delle scene di gameplay.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBmcmFtZWJvc
mRlciUzRCUyMjAlMjIlMjBzcmMlM0QlMjIlMkYlMkZ3d3cuZ2FtZXJlYWN0b3IuZXUIMkZncnR2MiUy
RmVtYmVkJTJGJTNGaWQlM0QzMzk5NzMlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lMjBzY3JvbGxpbmclM0
QlMjJubyUyMiUzRSUzQyUyRmlmcmFtZSUzRQ==

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: