

Sea of Thieves: microtransazioni in vista

Di recente, i ragazzi di **Windows Central** hanno avuto l'opportunità d'intervistare **Joe Neate**, produttore esecutivo dell'attesissimo **Sea of Thieves**.

Durante l'intervista, **Neate** ha discusso dei suoi vari compiti da produttore esecutivo, che variano dal controllare il lavoro del team, controllare il budget, i tempi di consegna e capire la reazione dei giocatori ai cambiamenti introdotti all'interno del titolo.

Lo stesso **Neate** ha annunciato che il gioco sarà disponibile all'interno di **Xbox Game Pass** (sarà possibile provarlo gratuitamente per un mese). Infatti, secondo quanto dichiarato, la possibilità di provare il gioco all'interno di questo servizio, potrebbe far appassionare utenti che non amano questa tipologia di titoli che basano la loro vita sull'online.



Durante il suo periodo di beta, *Sea of Thieves* ha avuto ottimi riscontri sia sul piano di giocatori attivi, sia sul piano delle visualizzazioni nelle piattaforme streaming. **Neate** ha annunciato che il team di sviluppo farà tutto il necessario per garantire il miglior lancio possibile, tramite stabilità dei server e, soprattutto, grande attenzione verrà posta all'ascolto dei feedback degli utenti.

I futuri aggiornamenti, saranno strutturati in modo tale da poter rendere felici due tipi di giocatori: per i più assidui, verranno inseriti nuovi oggetti e obiettivi, in modo da tener sempre alta l'attenzione mentre, per i giocatori *casual*, vi sarà l'aggiunta di missioni e nuove funzionalità. Dopo un paio di mesi dal lancio verranno, inoltre, introdotte le **microtransazioni** attraverso l'acquisto di valuta in gioco, così da garantire agli sviluppatori entrate extra. Gli acquisti della valuta non porteranno vantaggi nella progressione ma saranno utili solamente per la personalizzazione estetica. Per esempio, verranno aggiunti animali domestici che ci accompagneranno a bordo della nostra nave e - a detta del team di sviluppo - sarà possibile sbatterli fuori tramite i cannoni.



A detta di **Neate**, non saranno presenti DLC; il gioco verrà ampliato solo con aggiornamenti gratuiti, ma al contempo, il team inventerà nuovi modi per favorire transazioni monetarie da parte dei giocatori con l'aggiunta di elementi bizzarri, come per esempio, una pozione che trasforma il proprio personaggio in un anziano.

All'interno del titolo saranno presenti eventi durante il fine settimana con **NPC** in grado di assegnare nuove missioni. Il gioco sarà aggiornato molto spesso, tanto che potremo trovare elementi di gameplay e visivi diversi dal solito, come molti più squali, cicatrici, nuovo vestiario, ecc. Il team ha come obiettivo principale quello di rilasciare piccoli aggiornamenti molto spesso per poi rilasciarne di molto più "coinvolgenti" ogni 6-8 settimane.

Sea of Thieves uscirà il 20 Marzo 2018 per Xbox One e Windows 10 a 59,99 euro o come parte di **Xbox Game Pass** a 9,99 euro al mese.

Voi cosa ne pensate? Comprerete *Sea of Thieves*?

[Lunga vita a Nintendo Switch!](#)

Secondo il direttore e capo del reparto creativo di **Nintendo**, **Shigeru Miyamoto**, Switch sarà la console più longeva del colosso nipponico. **Miyamoto**, ha anche affermato che i team di **Nintendo** potrebbero ritrovarsi a sviluppare i propri titoli per più dei soliti 5-6 anni del normale ciclo di vita.

Shigeru ha inoltre affermato che:

«La strategia di marketing che sta andando avanti è quella di infondere il desiderio di acquistare Nintendo Switch tra un'ampia base di consumatori in tutte le regioni del Giappone, degli Stati Uniti ed Europa.

La nostra massima ambizione è che Nintendo Switch non sia solamente di proprietà di ogni famiglia, ma di ogni singola persona. Il più grande vantaggio di Switch è che può essere trasportato e utilizzato facilmente per un gameplay competitivo tramite connessione wireless locale.»

Successivamente, il direttore creativo ha parlato degli utilizzi delle funzionalità uniche di Nintendo Switch.

«Quando pensi a cosa può essere fatto con un dispositivo come Nintendo Switch, che può essere utilizzato in movimento, ti rendi conto che ha molte funzioni non disponibili su nessun altro hardware fino ad oggi.»

Inoltre, secondo quanto riportato dal direttore generale dell'EDP (Divisione Pianificazione e sviluppo) di **Nintendo Shinya Takahashi**, all'interno del colosso nipponico la "Grande N", sta "allevando" sviluppatori che siano in grado di creare un prodotto che possa piacere il più possibile e che tutti i fan dei videogame possano apprezzare.

Miyamoto ha parlato dell'accordo tra **Illumination** e **Nintendo** sul film di **Super Mario**. Infatti, **Shigeru**, ha pensato a lungo a un film d'animazione, e ha riferito che dopo una lunga ricerca, è stata proprio la **Universal Parks & Resort** (che lavora con **Nintendo** sulla creazione di attrazioni per i suoi parchi a tema) a presentargli la **Illumination**.

Secondo voi, quanto sarà longevo il Nintendo Switch?

[Trailmix punta a rinnovare il genere casual con l'aiuto di Supercell](#)

Con un supporto "liquido" da parte della **Supercell** di ben 4.2 milioni di dollari, i veterani della **King**, **Carolin Krenzer** e **Tristan Clark**, puntano a reinventare il genere casual. Quest'ultimi hanno visto il boom dei giochi casuali sul cellulare dall'interno.

Entrambi si sono uniti a **King** per aiutare la società a fondare lo studio a **Londra** nel lontano Agosto del 2012. In quel momento, **Candy Crush Saga** non era ancora nel suo periodo di "boom", anche perché era stato rilasciato da tre mesi e la casa produttrice aveva solamente 150 dipendenti. Entrambi lasciarono la compagnia nel corso dello scorso anno, periodo nel quale **Candy Crush** era, molto probabilmente, il più famoso gioco per dispositivi mobile. King aveva avuto un'impennata e per questo fu acquistata da Activision Blizzard per miliardi di dollari.

«È stato un bel periodo», ricorda **Krenzer**, che in precedenza aveva lavorato in **Playfish Games** durante il boom di **Facebook**.

«Abbiamo sperimentato questa incredibile iper-crescita per cinque anni e mezzo, ma ad un certo punto il lavoro è quasi finito, siamo venuti per creare qualcosa da zero, abbiamo pensato che fosse ora di andare avanti».

Grazie al tempo passato all'interno della **King**, professionisti quali **Krenzer** e **Clark** hanno allineato le proprie ambizioni e hanno cominciato a elaborare un progetto comune. Precedentemente, **Clark** aveva fondato uno studio indipendente, chiamato **Launching Pad Games**, in **Nuova Zelanda**.

«Fondare lo studio di Londra era come creare uno sviluppatore indipendente, in pratica», afferma Clark. «Lavori su tutto, e sia a Caroline che a me piace avere le mani su tutti i tipi di sviluppo del gioco... Che sensazione pensare che ci siano una mezza dozzina di te, e che quindi puoi concentrarti solo sulla progettazione di un prodotto: è qualcosa che volevamo davvero ricominciare a fare. »

La nuova società di **Krenzer** e **Clark**, **Trailmix**, è stata in modalità “**stealth**” fino ad ora. Tuttavia, anche se lo studio stesso è completamente nuovo, è chiaro che i suoi fondatori hanno già posto le basi alle idee che guideranno la direzione creativa per qualche tempo. **Trailmix** non creerà giochi in **VR o AR**. Al contrario, il suo scopo è quello di tentare di reinventare i giochi casual.

«Non ci stiamo concentrando su una nuova piattaforma, perché crediamo che i giochi mobile non siano stati sfruttati a pieno come mezzo di intrattenimento», afferma Krenzer.

Anche se *Trailmix* è ancora allo stadio “embrionale” emerge un quadro intrigante. Infatti, **Clark** indica i successi recenti quali: *Gardenscapes*, *Episode - Choose Your Story e Choices: Stories You Play*.

«È tempo di porsi in maniera più “filosofica”. I giochi casual sono “snackable”, sono costruiti per adattarsi alla tua vita quotidiana, ti fanno tornare a giocarli a lungo termine, sono estremamente facili all'inizio, e forniscono una distrazione molto utile quando si sta viaggiando o qualsiasi altra cosa si stia facendo.»

«Ci sono giochi come *Monument Valley*, *Journey*, *Flower*, film come *Harry Potter*, ci sono le sit-com, c'è *Game of Thrones*. Il tipo di stimoli che si hanno da tutto questo, il tipo di accrescimento che si ottiene è completamente diverso [rispetto a quello ricevuto dai giochi casual].»

«Quello che stiamo facendo è combinare entrambi gli aspetti: tenere i giochi aperti, accessibili e spendibili, ma usarli come base per andare verso qualcosa che abbia quei livelli di significato, che sia memorabile come uno di quei giochi, o come ognuna di quelle altre narrazioni (film/serie tv/sit-com)»

«La grande narrazione non è quella che ti porta solo da qualche altra parte: è quella che al contempo ti dà qualcosa da riportare nel tuo mondo.»

Trailmix vuol rendere il proprio pubblico più coinvolto e investito emotivamente utilizzando come base giochi che si adattano alla vita quotidiana come *Candy Crush*.

Quest'idea sarà alla base dei prodotti della **Trailmix** e, durante i prossimi mesi i fondatori si concentreranno sul suo perfezionamento. Inoltre, grazie al contributo della **Supercell**, **Krenzer** e **Clark** avranno modo di seguire le loro idee nel migliore dei modi. **Paananen** (direttore della **Supercell**) stesso li ha omaggiati. Con la loro società, i fondatori cercheranno di seguire l'esempio della lucente compagnia di Paananen, cioè quello crescere lentamente con un team di persone affidabili.

«Non hai bisogno di molte persone per fare qualcosa di eccezionale[...], afferma Krenzer. «La quantità di persone in azienda non sarà per noi un indicatore di successo: per alcune aziende è come se lo fosse, ma non è vero, e penso che Supercell mostri che è così.»

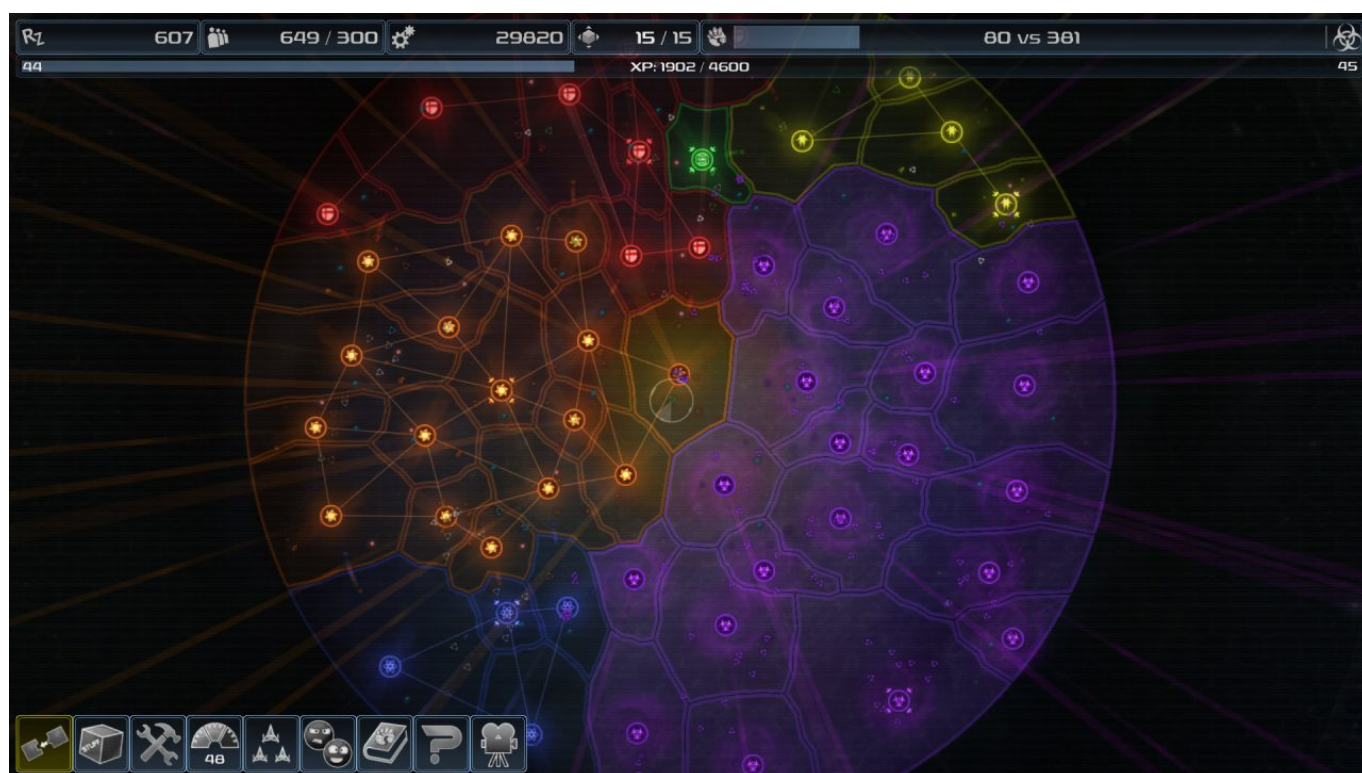
«Supercell è il miglior partner che possiamo immaginare per gli obiettivi che abbiamo in mente: eravamo pronti a trascorrere mesi, o addirittura tutto il prossimo anno, alla ricerca dell'opportunità di finanziamento perfetta per noi, e il nostro partner dei sogni è arrivato proprio all'inizio. Non dobbiamo più preoccuparci di questo, ora dobbiamo solo creare giochi »

Questo è quello che ci pare proprio un ottimo inizio.

Space Pirates and Zombies 2

Space Pirates and Zombies 2 è un titolo sandbox sviluppato da **Minimax**, team composto da soli due membri, ed è il secondo capitolo di una saga avviata nel 2011, con un primo capitolo che ad oggi vanta ben 600mila copie vendute.

In questo sequel, ci ritroveremo in mezzo al caos di un universo composto da **avventurieri e mercenari** che si ritrovano a dover lottare per la propria sopravvivenza, combattendo contro la piaga degli **zombie**. In pratica, l'obiettivo finale è quello di conquistare l'Universo intero e distruggere il virus che ha generato i morti viventi. Nelle prime ore di gioco andare avanti non sarà facile, ma con il tempo apprendere come controllare la situazione nella sua complessità.



La **nave** - la nostra "macchina" spaziale - avrà un'ampia scelta in termini di **personalizzazione**. Infatti, potremmo crearla da zero ma con un limite di componenti (dettati dal proprio livello). Grazie all'inventiva del team, potremmo aggiungere centinaia di differenti pezzi alla nostra nave, rendendola speciale e unica. Infine, oltre alla nave madre, avremo a disposizione delle **navi**

“**sentinella**”, più piccole della principale ma in grado d’attaccare. Possiamo trovare i pezzi da poter equipaggiare al nostro mezzo dopo aver abbattuto delle navi nemiche o tramite degli scambi.



La parte migliore del gioco arriva dopo l’assemblaggio della propria nave. Ci sono vari motivi per i quali scenderemo in **battaglia** (guadagnare il favore di altri personaggi, combattere i banditi ecc.), e ogni combattimento ci regalerà un bel po’ di frenesia e di sano e puro gameplay.



Infine, è d'obbligo parlare della **mappa spaziale**. Quest'ultima è presentata in modo circolare; è stata suddivisa in vari territori, ognuno dei quali ha a disposizione determinate risorse e può essere gestito da un generale. Il gioco in sé non gira semplicemente attorno a noi: infatti, gli altri capitani (circa 200) potranno conquistare le zone, prendere le risorse e combattere tra loro. Inoltre, si ha la possibilità di unirsi ad altri o di creare una fazione. Infine, il gioco possiede una versione **VR**, cioè, sarà possibile giocarlo anche con il visore della realtà virtuale.



Space Pirates and Zombies 2, non possiede una **grafica** molto elaborata, ma nel contesto una grafica pulita e scarna calza a pennello. Il sonoro è nella media, nulla di memorabile ma, di base, orecchiabile e ben gestito.

Consigliamo il gioco se si è amanti del genere. Lo trovate disponibile su Steam, come il suo precedente capitolo.

[Valve: il colosso dietro Steam lavora a un nuovo gioco?](#)

Recentemente, la pagina ufficiale **Facebook** di **Valve Software** ha postato un annuncio importante: Valve sta ancora lavorando allo sviluppo di videogiochi. Per chi non lo sapesse, **Valve** è conosciuta per le saghe di *Half-Life* e *Portal*. Inoltre, il colosso è dietro lo sviluppo di *Team Fortress 2*, *DOTA 2* e *Left 4 dead 2*. Sfortunatamente non sappiamo a cosa stiano lavorando; che possa essere una nuova **IP**? Che stiano lavorando a un sequel di *Half-life*? Beh, per scoprirlo non ci resta che aspettare comunicazioni ufficiali da parte di **Valve** stessa. Secondo voi cosa potrebbero annunciare?

[The Legend Of Zelda: svelato il motivo dietro i continui cambi artistici](#)

Dopo trent'anni dal suo debutto, la famosissima saga di *The Legend Of Zelda* è sempre riuscita ad attirare giocatori di tutte le età tramite le magnifiche avventure di **Link**. Anno dopo anno, capitolo dopo capitolo, la saga ha subito delle modifiche artistiche, che finalmente sono state spiegate all'interno del libro "**Master Works**" di **Nintendo**.

All'interno di quest'ultimo, compaiono le parole di **Satoru Takizawa** (designer), inerenti a queste modifiche:

«**Perché lo stile artistico cambia in ogni *The Legend of Zelda*?**» Questa è una domanda che probabilmente si sono posti in molti. È il risultato di tentativi e fallimenti, durante la realizzazione di ogni titolo, per comprendere quale potesse essere la scelta più adatta a soddisfare le aspettative dei giocatori. La soluzione fu quella di combinare credibilità e gameplay. Questo avrebbe aiutato a ripensare le convenzioni del brand e a creare uno stile artistico che potesse essere considerato il modello definitivo di Zelda. Ciò ha portato a sviluppi più "comici", come il taglio della legna in *Breath of the Wild*, dove il tronco diviene immediatamente legna da ardere. Ogni altra cosa più realistica sarebbe risultata futile agli occhi del giocatore».

Inoltre, lo stesso Takizawa ha parlato dell'enorme lavoro dietro alla realizzazione dell'ultimo capitolo. Non ci resta che aspettare di vedere i cambiamenti che saranno apportati al prossimo capitolo della saga, che a detta di **Eiji Aonuma** (produttore di quest'ultima) è già in sviluppo.

In arrivo un nuovo Star Wars per dispositivi mobile

Siete stufi di *Battlefront II* e volete giocare a uno *Star Wars* diverso dagli altri? Bene, l'imminente nuovo capitolo della saga prodotto da **Disney** si chiamerà: **Star Wars: Rivals**. Il gameplay è molto simile a quello di *Overwatch*, e all'interno delle partite vestiremo i panni di personaggi classici e nuovi in battaglie pvp all'ultimo colpo di spada laser.

Quest'ultimo sarà presto disponibile sull'**App Store** di **Google Play** e su **IOS**. Già da questo momento è possibile pre-registrarsi per poter accedere anticipatamente a questo titolo e, inoltre, chi si pre-registrerà riceverà contenuti speciali.

Disney riuscirà a soddisfare i fan della saga?

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGcU5jOFRhMS1ORWMlMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvdyUzRCUyMmF1dG9wbGF5JTNCJTlwZW5jcnlwdGVkLW1lZGlhJTlYJTlwYWxs3dmdWxsc2NyZWVuJTNEJTNDJTJGaWZyYW1lJTNE

Epic Games al lavoro contro il "Meltdown"

Di recente, nel mondo dell'architettura della CPU, è stato scoperto un grosso *exploit* chiamato "**Meltdown CPU**". Per chi non lo sapesse, un *exploit* è un tipo di vulnerabilità che permette ai virus o altri software malevoli di bypassare i sistemi di sicurezza di un determinato software. Questa nuova debolezza fa in modo che gli hacker possano accedere a dati come password o informazioni sensibili tramite una vulnerabilità presente nelle CPU prodotte da vent'anni a questa parte.

Come sempre, **Epic Games** sta prendendo precauzioni per il suo **Fortnite** aggiornando l'intera infrastruttura dei suoi server. Sfortunatamente per gli utenti, l'aggiornamento dei server porterà problemi di *lag*.

Come affermato dalla stessa casa sviluppatrice :

«Potrebbero verificarsi una serie di problemi imprevisti con i nostri servizi durante la prossima settimana, dato che i servizi cloud che utilizziamo sono in aggiornamento».

Voi avete già preso delle precauzioni contro il **Meltdown**?

[Epic Games al lavoro per risolvere il problema degli inventari](#)

Dopo l'uscita dell'ultima patch il 27 dicembre 2017, alcuni giocatori sono stati colpiti da un problema che ha comportato la perdita dell'intero inventario, di tutti gli scudi e/o il mancato addebito di V-Bucks acquistati con il proprio denaro.

I giocatori colpiti da questo problema non devono temere nulla, infatti, **Epic Games** ha promesso una serie di "risarcimenti" sotto forma di oggetti, V-Bucks e altro. Inoltre, ai giocatori a cui non è stata addebitata alcuna valuta digitale dopo l'acquisto, avranno un risarcimento pari o maggiore al numero di V-Bucks acquistati in precedenza.

In futuro, il team di sviluppatori è intenzionato a effettuare un ripristino degli oggetti perduti, anche se al momento non abbiamo una data specifica.

Infine, se avete riscontrato dei problemi, potete tranquillamente contattare il team di supporto sul sito ufficiale del gioco.

[Apple prende posizione contro le loot box](#)

Negli ultimi mesi, le **loot box** sono state al centro di molteplici discussioni e, adesso, anche **Apple** ha deciso di partecipare alla "protesta" indetta contro quest'ultime. Infatti, la famosa "madre" dei melafonini ha recentemente aggiornato le linee guida sulle revisioni delle applicazioni del proprio store. Adesso, gli sviluppatori saranno costretti a rivelare che gli oggetti che si possono trovare all'interno delle **loot box** potranno essere trovati, gratuitamente, anche all'interno del gioco.

Il tutto è stato annunciato dall'analista **Alan Ahmad** su **Twitter**, ecco le sue esatte parole: «le app che offrono loot box o altri tipi di meccanismi che forniscono oggetti virtuali devono rivelare la possibilità di ricevere ognuno di questi oggetti prima dell'acquisto»

Cosa ne pensate della misura di sicurezza presa da **Apple**?