

Cyberpunk 2077: Possibile trailer all'E3 2018

Secondo **GRY-Online**, sito polacco da sempre affiliato a **CD Projekt**, il trailer di **Cyberpunk 2077** potrebbe essere mostrato al prossimo **E3 di Los Angeles** a metà giugno. Inoltre, durante l'evento, **Cyberpunk 2077** potrebbe essere presente in forma giocabile, ma solo a porte chiuse e per alcuni membri selezionati della stampa internazionale.

Intanto, quando ormai il profilo **Twitter** di **CD Projekt RED** sembrava tutt'altro che attivo, ecco la comparsa dal nulla un **tweet** contenente soltanto la parola "**Beep**". Che sia un modo per far arrivare l'*hype* alle stelle? Nuovi **rumor** infatti, sembrano indicare la presenza di una demo già inviata negli studi di Sony, con una campagna marketing in pianificazione.

PUBG: Bluehole parla di un ipotetica versione PS4

Chang Han Kim, CEO di **PUBG Corporation**, in seguito ad un'intervista, è tornato a discutere dei progetti ambiziosi che la compagnia ha attualmente in mente per il suo titolo. In particolare gli è stato chiesto se il gioco, attualmente disponibile su PC e Xbox One, avrà una versione tutta sua anche su **PlayStation 4**.

Questa la risposta del CEO:

"Dal momento che sarà un titolo esclusivo per Xbox One per il momento, ci concentreremo sul completare l'attuale versione del gioco. Se si presenterà l'opportunità, il nostro obiettivo finale sarà quello di lanciare il titolo su ogni piattaforma."

Sembra confermata dunque l'esclusività temporanea detenuta da **Microsoft** su console e la volontà di **Bluehole** di portare il gioco prima o poi anche su **Ps4** e, perchè no, su **Nintendo Switch**.

Si è poi discusso di un'ipotetica estensione di *PlayerUnknown's Battlegrounds* ad altri media, oltre quello videoludico.

"Il mio sogno è che PUBG possa diventare un franchise multimediale, vogliamo entrare a far parte di diversi tipi di industrie oltre a quella videoludica, come ad esempio gli eSport, il cinema, i cartoni animati, film d'animazione ecc. A dirla tutta abbiamo già ricevuto telefonate da Hollywood e Netflix."

Catherine Full Body annunciato per PlayStation 4 e PSVita

Atlus ha annunciato ufficialmente *Catherine Full Body*, sviluppato da **Studio Zero**, il team sarà diretto da **Katsura Hashino**, direttore di *Persona 5*.

Catherine Full Body sarà svelato in modo più approfondito sul prossimo numero di **Famitsu** disponibile nelle edicole in **Giappone** dal **21 dicembre**. La rivista comprenderà una ricca Cover Story e interviste agli sviluppatori. Non è chiaro se il gioco sia un **sequel** di Catherine, uno **spin-off**, un **prequel** o una **Remastered Edition** dell'originale con contenuti aggiuntivi.

Il 22 dicembre, **Atlus** sarà in streaming su **Niconico** per svelare i dettagli sul progetto. *Catherine Full Body* è ancora in fase di sviluppo per **PlayStation 4** e **PlayStation Vita**.

Alcune novità su God of War

Sony ha pubblicato un nuovo episodio di *Lost Pages of Norse Myth* sul sito ufficiale di *God of War*, nel quale sono stati condivisi ulteriori dettagli sul combat system del gioco. Innanzitutto si è parlato della **Leviathan**, la possente ascia in possesso di **Kratos**, creata dai fratelli nani **Brok** e **Sindri** per riportare l'equilibrio all'interno del regno. Ma anche dello scudo di **Kratos**, veloce come un lampo e capace di resistere a colpi letali. Il terzo strumento è l'arco di **Atreus**.

Kratos è ancora un combattente molto fisico, mentre Atreus ha acquisito connessioni con la magia norrena e la nuova mitologia presente nel gioco. Il rapporto di Kratos e gli Dei è sempre stato negativo, mentre Atreus è aperto ad apprendere determinate conoscenze.

La telecamera sarà molto più vicina al protagonista rispetto ai precedenti capitoli, dunque limiterà la visibilità del giocatore. Atreus avrà pertanto un ruolo di supporto. L'idea di Santa Monica Studio è di conservare la fierezza e la brutalità dei combattimenti tipici di *God of War* ma con sfumature diverse. Nei precedenti giochi ad esempio era possibile staccare il braccio di un nemico e usarlo contro il nemico. La meccanica sussisterà ancora, ma una volta strappato l'arto non ci saranno ulteriori azioni eseguibili. Ciò nondimeno sarà disponibile una "**rage mode**", che funzionerà esattamente come in passato. Sono state implementate alcune funzioni, come la presenza di un equipaggiamento da gestire. Recentemente abbiamo appreso che il gioco sarà sensibilmente più esteso rispetto alle avventure precedenti, pertanto ci saranno più oggetti da trovare.

Il game director **Cory Barlog** ha voluto che l'ascia diventasse il principale mezzo di cambiamento nelle dinamiche di gioco, insieme allo scudo. Non volendo appesantire il personaggio con un oggetto ingombrante, è stato previsto che quest'ultimo appaia solo quando necessario.

Atreus verrà gestito premendo un apposito comando e potrà compiere svariate azioni per conto suo, ma darà il meglio quando suo padre gli dirà cosa fare. Questa caratteristica si unisce perfettamente con la creazione delle **combo** e rappresenta un'estensione dell'arsenale di Kratos durante la battaglia.

Le azioni cinematiche sono ancora presenti, ma non sono legate alla pressione predefinita di

determinati pulsanti. Al contrario vengono associate alle mosse che vengono eseguite durante il gioco.

Sebbene il sistema di combattimento presenti varie somiglianze con il passato, adesso i giocatori dovranno guardarsi molto di più le spalle. I nemici provenienti da dietro saranno più difficili da percepire e bisognerà posizionarsi con più riguardo e strategia. Inoltre, sarà possibile mirare a parti specifiche dei nemici, come la testa, le gambe ecc..

Vi ricordiamo che **God of War** uscirà nel **2018** in esclusiva per **PlayStation 4**.

[Steam raggiunge i 17.6 milioni di utenti simultanei](#)

Secondo una recente statistica di **SteamDB**, **Steam** ha raggiunto lo scorso sabato il traguardo di ben **17.6 milioni** di utenti simultanei soprattutto grazie all'affluenza generata da **PlayerUnknown's Battlegrounds**, che ha visto impegnati il **43.15%** dei giocatori, con un picco di **2.940.359** giocatori su **6.813.617** attivi, generando ottime e positive notizie per **Bluehole**.

[Beamdog annuncia Neverwinter Nights: Enhanced Edition](#)

Il **preorder** di **Neverwinter Nights: Enhanced Edition** sarà disponibile dal **21 novembre**, data alla quale verranno selezionati alcuni utenti che potranno provare l'esperienza in anteprima.

«*Neverwinter Nights* è stato un gioco unico, che rappresenta la vera essenza di *Dungeons & Dragons* che consente ai giocatori di costruire, condividere e agire come un Dungeon Master all'interno di esperienze uniche.»

Dichiara **Trent Oster**, CEO di Beamdog.

Neverwinter Nights: Enhanced Edition unirà la tradizione di **Forgotten Realms** con nuove **feature**, come **shader rinnovati**, supporto per la **risoluzione 4K**, traduzioni in aggiornamento (anche in italiano) e bug fix richiesti dalla community. La remaster includerà tre degli originali moduli premium: **Pirates of the Sword Coast**, **Infinite Dungeons** e **Wyvern Crown of Cormyr**.

[PlayerUnknown's Battlegrounds: annunciata la data di uscita per Xbox One](#)

Microsoft e **Bluehole** dopo mesi di attesa hanno finalmente annunciato la data di uscita di **PlayerUnknown's Battlegrounds** per **Xbox One**. Arriverà sulla console il prossimo 12 dicembre in Early Access tramite **Xbox Game Preview**, al prezzo di **29,99 dollari**.

Chang Han Kim, CEO di **PUBG Corporation**, sull'imminente rilascio ha dichiarato:

«Ci adeguiamo allo sviluppo su Xbox One ponendo una grande attenzione nei confronti della community, così come su PC. L'esperienza Battle Royale finale che i fan avranno a disposizione su Xbox One sarà leggermente differente rispetto alla versione PC. Entrambe le versioni però sono sviluppate contemporaneamente, pur avendo tabelle di marcia diverse. Varie funzionalità su Xbox One arriveranno pian piano con l'arrivo di nuovi aggiornamenti, così come è successo su PC, ma il nostro attuale obiettivo è far allineare le due versioni il prima possibile. Il feedback è sempre stato importantissimo per il successo del gioco, e dal 12 dicembre vogliamo sentire i pareri e le idee dei fan Xbox su come creare la migliore versione possibile del gioco»

[NeoGaf Online, senza la sezione off-topic](#)

NeoGaf è tornato attivo qualche ora fa con un comunicato dell'amministratore, Tyler "**Evilore**" Malka, privo della sezione off-topic. Per quanto riguarda le accuse di molestie sessuali, il fondatore di **NeoGAF** parla chiaro sottolineando come le accuse non siano credibili e che la storia non corrisponde ai fatti. Sulla faccenda ci sarà anche un processo, dunque vedremo come proseguirà.

EviLore, comunque, si assume tutta la responsabilità: ha intuito l'arrivo di accuse avendo visto il post su **Facebook** e ammette di aver agito tardi e in maniera sbagliata, lasciando troppa pressione sui moderatori del forum che sono stati pesantemente attaccati, alcuni al punto di licenziarsi, tanto da costringere **NeoGaf** alla temporanea chiusura del sito.

Sembra comunque che il noto forum sia tornato esclusivamente con la sezione **Gaming**, annunciando di volersi focalizzare sugli obiettivi principali.

Evilore inoltre raccomanda alla **community** di rispettare i moderatori:

«Non avete alcun obbligo di rispettare me o credere in quello che dico sulla mia vita privata ma, se avete intenzione di partecipare alla community di NeoGAF, rispettate il team dei moderatori attenendovi alle regole comportamentali.»

Microsoft presenta il nuovo Fall Update di Xbox One

Microsoft ha pubblicato il nuovo aggiornamento di sistema per Xbox One: il **Fall Update**. Nel video presente in basso, **Major Nelson** ne mostra le caratteristiche principali. Una delle novità più importanti riguarda il **restyling** della **dashboard** che permetterà di avere i contenuti più utilizzati raggruppati in un unico posto. Vi è anche un incremento delle opzioni di personalizzazione: la schermata Home può infatti essere personalizzata aggiungendo **nuovi spazi dedicati alle app e ai giochi**, agli obiettivi dei propri giochi preferiti, agli amici e così via.

È stata inoltre migliorata la **reattività della Guida**, che adesso racchiude più sotto-menu chiamati *flyouts* e aggiunta una nuova app chiamata *Xbox Assist* che aiuterà l'utente in caso di difficoltà nell'utilizzo del sistema. Sono state infine aggiunte anche alcune novità rivolte ai futuri possessori di **Xbox One X**, come un elenco di giochi ottimizzati per la versione attuale della console o la possibilità di creare un **backup del profilo** con lo scopo di trasferirlo in modo intelligente e sicuro su un'altra console e il supporto alle webcam prodotte da terze parti, che saranno compatibili anche con **Skype**.

Denuvo non ce la fa, anche Shadow of War è stato crackato

Dopo *Total War Warhammer 2* e *Fifa 18*, la protezione **Denuvo** cede anche con *Middle-Earth Shadow of War* subito dopo l'uscita del videogioco. Cresce la crisi di Denuvo che si è dimostrata inefficace, infatti l'ultima versione del software di protezione è stata **bypassata** in brevissimo tempo. Se qualche mese fa Denuvo riusciva ancora a garantire quella sicurezza longeva ultimamente inizia a vacillare, mettendo a rischio gli incassi delle software house che vi si affidano. La compagnia, visti gli ultimi insoddisfacenti risultati, dovrebbe dunque riprogettare il proprio software da zero per offrire una protezione che un tempo era considerata molto efficace. Inoltre non si esclude la possibilità che in futuro le case di produzione software possano affidarsi a compagnie di sicurezza di altro tipo.