

Ricognizione facciale in Star Citizen: terribilmente realistica



Una delle nuove funzionalità di **Star Citizen**, forse la più ambiziosa, è quella denominata **Face Over Internet Protocol (FOIP)**, che utilizza il **mocap (motion capture)** per riprodurre le espressioni facciali dei giocatori in game. Una dimostrazione fatta per **Polygon** al **Gamescom di Colonia**, dimostra che questa tecnologia, oltre a essere qualitativamente impressionante, è anche abbastanza inquietante.

Prodotto in collaborazione con **Faceware Technologies**, FOIP utilizza la webcam per rilevare e animare i volti dei giocatori all'interno del gioco. È una caratteristica avanzata che **Chris Roberts**, CEO di **Cloud Imperium Games**, ha spiegato così in un comunicato stampa:

«Per la prima volta saremo in grado di fornire tutta la gamma di emozioni umane, non solo la voce. Le espressioni facciali dei nostri giocatori verranno trasposte sul volto dei loro avatar virtuali. Combinate questa feature con la vera voce del giocatore nel mondo virtuale e otterrete la più realistica comunicazione player-to-player di sempre.»

La tecnologia **FOIP** arriverà ufficialmente su **Star Citizen** non prima della **versione 3.1** del gioco, ma per questo vi invitiamo a seguire l'intervista a **Chris Roberts**:

<http://www.gamecompass.it/wp-content/uploads/2017/08/Chris-Roberts-Gamescom.mp4>

Per aiutare i giocatori ad avere una buona e fedele trasposizione delle loro espressioni facciali in gioco, **Cloud Imperium Games** metterà in vendita, ma solo successivamente alla data di rilascio del gioco, una webcam ad-hoc, ad altissime prestazioni a 60-fps.

Presentato ufficialmente Raiders of the Broken Planet

MercurySteam ha annunciato l'arrivo di **Raiders of the Broken Planet**, uno shooter 4v1 per XboxOne, PS4 e PC, proprio come il poco fortunato **Evolve**, uscito precedentemente per le medesime piattaforme.

Il prologo del gioco sarà scaricabile gratuitamente al lancio, insieme al quale verrà anche rilasciata la prima campagna, "**Alien Myths**", acquistabile separatamente al prezzo di € 9.99.

Altre 3 campagne sono state già pianificate per essere rilasciate ad intervalli regolari l'una dall'altra, i loro titoli sono: **Wardog Fury**, **Hades Betrayal** e **Council's Apocalypse**.

Le campagne non sono propedeutiche, quindi potranno essere giocate in qualsiasi ordine.

Enric Alvarez, a capo dello studio **MercurySteam** dice <<Noi vogliamo essere degli sviluppatori in costante dialogo con il pubblico. I giochi sono molto costosi e talvolta i media danno false aspettative. Noi offriamo alla gente il modo di capire se le piace ciò che sta vedendo: pagare poi per avere più contenuti è una tattica vincente>>.

Il creatore di Deadly Premonition torna in scena

Hidetaka Suehiro, alias 'swery65', dopo tre anni di stop dalla sua ultima creatura **D4: Dark Dreams Don't Die**, torna con un nuovo progetto.

Lo scorso anno **Hidetaka** volle prendersi una pausa, per questo abbandonò la **Access Games**, compagnia di sviluppo grazie alla quale produsse anche **Deadly Premonition**, uno dei giochi più discussi degli ultimi anni, ispirato a **Twin Peaks** e insignito anche di un titolo **Guinness World Record**:

"Most Critically Polarizing Survival Horror Game"

A gennaio di quest'anno, **Swery65** torna con un nuovo team di sviluppo, la **White Owls**. Non si sa ancora nulla sui progetti futuri della squadra ma di sicuro qualcosa si sta muovendo.

Jason Howley di **Mega64** e **Neighborhood Games Club**, ha annunciato con un tweet che, in occasione dell'imminente **PAX Seattle** che si terrà dal 1 al 4 settembre, **Hidetaka Suehiro** parlerà del suo prossimo progetto.

I'll be at PAX Seattle with [@Mega64](#), but I'm most excited for [@Swery65](#)'s new game and thoughts on coffee. pic.twitter.com/mDGKd9R605

— Frank Howley ? (@FrankHowley) [August 11, 2017](#)

Anche **Swery65** ha condiviso senza lesinare entusiasmo la news sul suo account Twitter

Official announcement : I will have a a panel at PAX WEST 2017.
Can't wait to join that lovely event again!! <https://t.co/U2Ectyr9Vr>

— Hidetaka SWERY Skywalker (@Swery65) [August 12, 2017](#)

Settembre è alle porte e allora scopriremo quale sarà la nuova creazione di **Hidetaka Suehiro**.

Spotify a tutto volume su XBOX ONE

Sembra che un'app di **Spotify** sia in arrivo per le nostre **Xbox One**. Le fonti affermano che attualmente l'applicazione sia in fase di test ma che arriverà presto nello store.

Lo testimonia uno screenshot di **Mayor Nelson Larry Hryb** di **Microsoft**, postato su [Xbox One Reddit](#) proprio questa settimana. Alcune voci sostenevano che l'app non sarebbe mai arrivata a causa di un accordo di esclusività con Sony, ma a quanto pare non è così.



Sony aveva annunciato il suo accordo esclusivo con **Spotify** per PS3 e PS4 nel 2015. Oggi, a quanto afferma il vice presidente senior di Sony e capo di Playstation Network **Eric Lempel**, l'azienda si ritiene soddisfatta ed entusiasta della nascita di **Playstation Music** con Spotify nelle vesti di partner esclusivo.

Game of Thrones: HBO vittima di un leak, ma non è “hacking”

Il prossimo episodio della celeberrima saga di *Game of Thrones*, che andrà ufficialmente in onda lunedì 7 Agosto in lingua originale sottotitolata in italiano, è stato vittima di un **leak**; infatti è possibile trovarne già oggi una versione a bassa risoluzione in streaming, oltre che scaricabile, sottotitolata anche in italiano.

Il video dell'episodio presenta diversi **watermark**, di cui uno familiare alla **HBO** perché appartenente a un suo partner di distribuzione, quindi proprio per questo motivo si suppone che **non sia opera di un attacco hacker**.

HBO conferma però di essere stata vittima di un potente **cyber-attacco** ai propri server; sono stati trafugati oltre **1,5 terabytes** di materiale, tra cui anche progetti ancora in fase di sviluppo. Si sospetta che gli autori del crimine vogliano, come accadde in passato per **Disney** e **Netflix**, estorcere denaro a **HBO** per non divulgare il materiale riservato dell'azienda.

God Wars: Future Past

Se pensavate che gli RPG a scacchiera basati sui combattimenti a turni non avrebbero più visto la luce dopo titoli come *Disgaea*, *Final Fantasy Tactics* o *Fire Emblem*, vi sbagliavate. Ce lo vuole dimostrare infatti il team di **Kadokawa Games** con il suo nuovo lavoro *God Wars: Future Past*, gioco attualmente sviluppato come **esclusiva** per **PS4** e **PSvita**, che rimane fedele ai suoi consimili utilizzando le più stereotipate e navigate meccaniche di combattimento ma che presenta anche interessanti novità che analizzeremo in seguito.

Yin e Yang

“L'errore comune del mondo occidentale consiste nell'identificare queste due forze, yin-yang, come dualistiche, considerando quindi yang come opposto a yin e viceversa. Nel migliore dei casi, vedendo le due forze come causa ed effetto, ma mai abbinare come il suono e un eco, o la luce e l'ombra.”

(Bruce Lee, Pensieri che colpiscono)

Giappone feudale, un unico grande continente chiamato **Mizuho**, 3 grandi nazioni: **Fuji**, **Izumo** e **Hyuga**. I popoli vivevano in pace tra loro, erano rispettosi della natura e riverenti verso gli antichi spiriti.

Ma lo **Yin** non deve mai travalicare lo **Yang** o viceversa.

Con il passare del tempo e la scoperta delle nuove tecnologie, le popolazioni iniziarono a fronteggiarsi rompendo in questo modo quella quiete che prima regnava su Mizuho: cominciarono a farsi guerra, a distruggere la natura e a rinnegare i loro spiriti ancestrali.

L'intero continente iniziò quindi a soffrire sotto l'effetto di disastri ambientali: inondazioni, terremoti, eruzioni vulcaniche vessarono la Terra.

Per evitare la distruzione del mondo la regina di Fuji, **Tsukuyomi**, convinta ormai che gli dei si stessero ribellando a causa dei recenti avvenimenti, si trova costretta a sacrificare la sua amata primogenita **Sakuya** all'infuriato Spirito del Vulcano di monte Fuji - un cliché, ma fortunatamente la storia andrà ben oltre questo dettaglio - mentre la seconda figlia più piccola, **Kaguya**, viene confinata dalla madre in un alloggio sigillato e ben protetto dai soldati, qualora l'ira del vulcano fosse riesplorsa. Fatto ciò, la regina **Tsukuyomi** scompare non lasciando tracce di sé.

Passano 13 anni e la principessa **Kaguya**, divenuta ormai donna, riesce a fuggire dai propri alloggi durante una rivolta grazie all'aiuto di **Kintaro**, un abile guerriero e amico di infanzia. Così ha inizio un viaggio gremito di pericoli alla scoperta della verità dietro le azioni sconsiderate della madre, la regina **Tsukuyomi**, e della sua scomparsa.

Un classico innovativo

Come dicevamo, stiamo parlando di uno strategico a turni basato su un terreno a scacchiera, niente di più classico. Ma come rendere qualcosa di talmente scontato e banale, originale è differente dai suoi simili? Questa è la domanda alla quale i ragazzi di **Kudokawa Games** hanno lavorato per dare una risposta.

In effetti **God Wars: FP** riesce a distinguersi per alcune peculiarità non da poco. Certo, i combattimenti di per sé rimangono come da copione: turni, movimenti su scacchiera, scelta tra colpo normale o speciale, utilizzo di svariati item in battaglia, posizione di guardia/difesa, etc. Ma è una volta aperto il menù sulla mappa che si apre un mondo di scelte e possibilità di personalizzazione che fa la differenza in **God Wars**: sembrerà, infatti, quasi di stare giocando a un vero e proprio GDR, a partire dagli alberi delle skill fino all'equipaggiamento dei personaggi (arma, scudo, testa, busto, stivali etc.).

L'aspetto più interessante è la gestione delle abilità dei nostri **numerosi** protagonisti: ognuno di loro possiede le proprie caratteristiche, ma avrà la possibilità di imparare molto altro nel corso dell'avventura. Infatti ognuno dei personaggi, oltre alla propria specializzazione di base (quali potranno essere: prete, guerriero, mago etc...) potrà apprenderne una seconda (**job**) e una terza (**sub-job**), che si potranno sempre e comunque sostituire a piacimento con le altre disponibili, quindi si potrebbe verificare anche di avere un guerriero che al contempo lancia magie di distruzione e guarisce i propri compagni in battaglia; senza considerare il fatto che con l'avanzare dei livelli si

evolverà anche la specializzazione principale, e quindi un prete potrebbe diventare uno “spiritualista” così come un mago un “incantatore”.

La “raccolta punti”

In *God Wars: Future Past* è necessario “skillare” come si deve le abilità dei personaggi, impegnandosi a trovare anche una buona sinergia di gruppo e selezionando battaglia per battaglia la miglior squadra da schierare. Per far sì che ciò avvenga, bisognerà eliminare svariati nemici per poter guadagnare **EXP**, in modo da sbloccare nuove skill, e **JP** (job point), che serviranno appunto per far evolvere gli alberi abilità delle skill che abbiamo scelto per i nostri personaggi.

Insomma, non è un gioco semplice. Anche il livello di difficoltà è molto equilibrato sin da subito e i nemici molto agguerriti e con un **IA** degna di nota: infatti i loro attacchi non saranno mai casuali, ma saranno diretti ai più deboli o ai guaritori in primis, per poi passare gradualmente agli altri, e proprio per questo motivo bisogna scegliere bene “dove” schierare “chi”.

Can acquire skill.
Next Lv Every turn, 10% chance to recover from status effects.

Skill Name	Level	Progress	JP Cost
Status Recovery	LV. 0/3	96 JP	
DEF Support	LV. 2/6	128 JP	
Proficiency+	LV. 1/3	480 JP	
Exorcism Prayer	LV. 2/8	36 JP	
Recovery Prayer	LV. 5/5	Master	
Purification	LV. 1/10	28 JP	
Vitality Prayer	LV. 1/10	28 JP	
Defense Prayer	LV. 0/10	20 JP	
Protection Prayer	LV. 0/10	20 JP	
Evasion Prayer	LV. 0/10	20 JP	
Attack Prayer	LV. 0/10	0 JP	
Magic Prayer	LV. 0/10	0 JP	
Accuracy Prayer	LV. 0/10	20 JP	

Character Card: Kaguya, Priest, Lv. 5

Info:

- Consumed MP: -
- PWR: -
- ELMT: -
- Range: -
- Area: None
- Type: Passive Skill
- Usable Equipment: [Icons]

97 JP

Controls: L1 R1 Change Job, Move Cursor, Return, Confirm

BGM? No, grazie!

La colonna sonora ritengo che sia uno degli aspetti fondamentali di un videogioco, importante quasi tanto quanto lo siano una buona giocabilità o un buon comparto grafico. L’udito è uno dei nostri sensi principali e come tale non dovrebbe essere trascurato. In questo caso la colonna sonora, è parecchio striminzita, poco ricercata e per niente curata, che non va oltre melodie orecchiabili che, alla lunga, ripetendosi, finiscono con l’annoiare.

Bello, ma non troppo!

Se dovessi valutare *God Wars* solo per alcuni aspetti, come la *Lore* o la **struttura dei suoi menù**, direi che è uno dei migliori tattici mai giocati, ma purtroppo globalmente non è così. La strada è ancora tanta da fare per poter raggiungere i livelli di titoli come *Fire Emblem: Echoes*, che pur essendo stato sviluppato e concepito per una console portatile, ha un potentissimo comparto grafico rispetto a *God Wars*, il quale invece, pur essendo stato sviluppato per **PS4** e **PSVita**, non ha sfruttato le potenzialità che avrebbero potuto offrire le 2 console di casa **Sony**, capaci di supportare ben più del lavoro di **Kudokawa Games**, che ci lascia invece fra le mani un titolo mal curato, con animazioni di combattimento penose, una pessima grafica "low poly" e una bella guarnitura di texture piatte e approssimative.

[30 minuti di gameplay per Ni No Kuni 2: Revenant Kingdom](#)

Lo avevamo già visto all'**E3**, oggi si presenta con un inedito video di gameplay. *Ni No Kuni II: Revenant Kingdom*, sviluppato da **Level 5** e **Bandai Namco**, subirà un ritardo nell'uscita, slittando al 2018. Il video è un walkthrough a cura proprio del team **Bandai**, che ci mostra in maniera più accurata la demo già presentata alla fiera **E3 2017**.

Ni No Kuni II: Revenant Kingdom uscirà il 19 Gennaio 2018 per **PS4** e **PC**.

[Con il nuovo Metroid, Samus ritorna a far tremare... il 3DS](#)

La prima eroina dei videogiochi venne concepita proprio da Nintendo, più precisamente da [Gunpei Yokoi](#), si chiama [Samus Aran](#) ed è una cacciatrice di taglie interspaziale. Samus mancava dalla scena da parecchio tempo ormai. Fece la sua ultima apparizione in *Metroid Prime: Corruption* - il terzo capitolo della serie *Metroid Prime* - uscito per la console Nintendo Wii nel lontano 2007.

New Metroid: Samus Returns questa volta sbarcherà invece sul Nintendo 3DS, console sulla quale la grande N sta puntando moltissimo negli ultimi tempi.

Sembra quasi riprendere il titolo dall'attentato *Metroid II: Return of Samus*, uscito all'epoca per la console portatile Gameboy ma ovviamente questa, è tutta un'altra storia.

New Metroid: Samus Returns, arriverà nei negozi il **15 settembre 2017**: sarà acquistabile in edizione standard o in edizione Legacy, la quale comprenderà parecchi ninnoli da collezione per gli appassionati. Nel frattempo, è stato rilasciato da poche ore un assaggio di gameplay dell'attesissimo

titolo.

[The Evil Within 2: nuovi screenshot da Bethesda](#)

Bethesda ha da poco rilasciato 3 nuovi screenshot per *The Evil Within 2*.

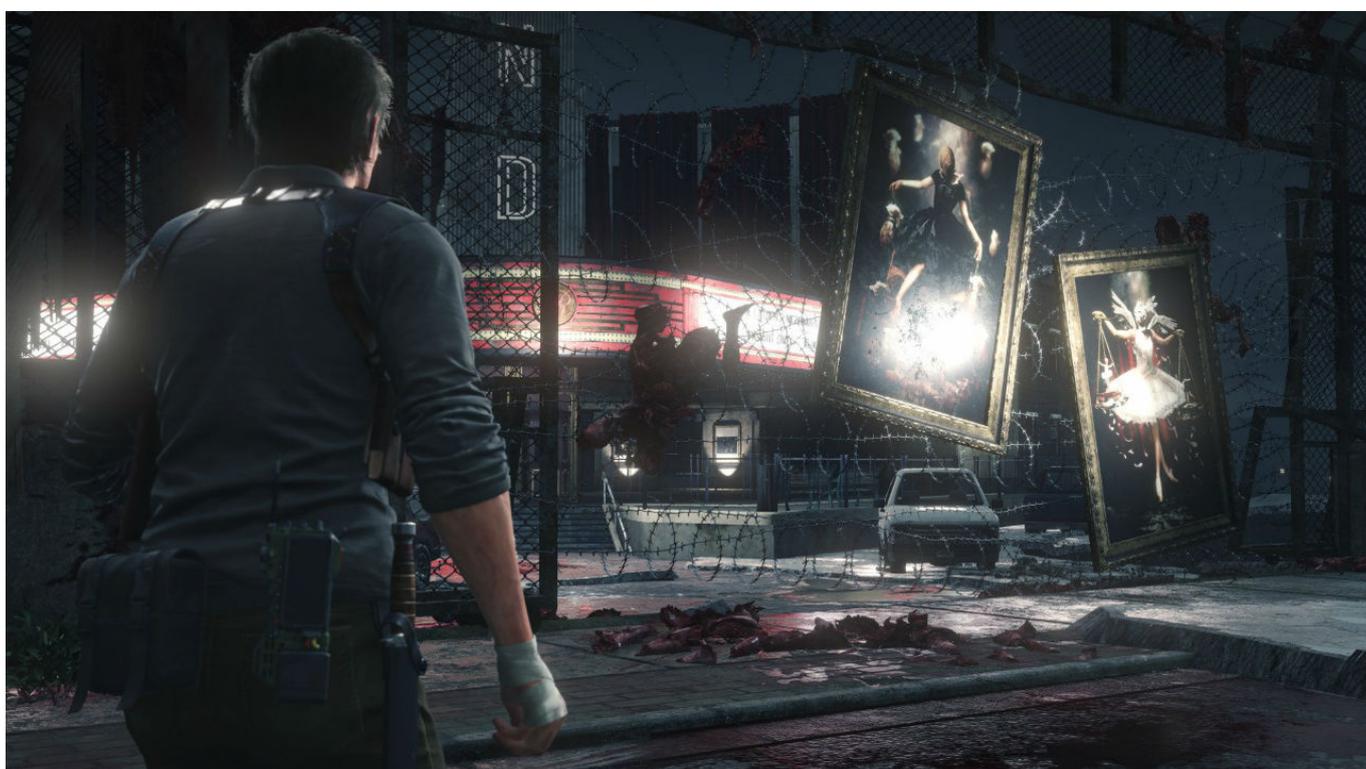
Sviluppato da Tango Gameworks, il secondo capitolo della serie creata da Shinji Mikami promette di portare il brand a un nuovo livello, con il suo mix unico tra thriller psicologico e survival horror.



In *The Evil Within 2*, vestiremo i panni del detective Sebastian Castellanos, a cui è stata data una chance per salvare la figlia. I giocatori saranno proiettati in un mondo da incubo e dovranno scoprire le oscure origini della un tempo idilliaca città per portarla indietro, non senza l'aiuto di armi e trappole, oppure strisciando nell'ombra per sopravvivere.



Il lancio di *The Evil Within 2* è stato, al momento, pianificato per il 13 Ottobre.



[Welcome to Orochi Park si mostra in trailer](#)

Lo sviluppatore **Anima Chambers** ci parla del suo gioco, **Welcome to Orochi Park**; Nato come parodia di *The Secret World* e *Mass Effect*, influenzato da entrambi, è stato sviluppato con una meccanica di testo strategica unica e molto strutturata.

Oggi vengono svelati, insieme al primo trailer dimostrativo, alcune delle caratteristiche di gioco, oltre alla notizia di una futura demo che dovrebbe essere rilasciata in Agosto.

Di seguito la dichiarazione di **Chambers**:

<<Welcome to Orochi Park è stato sviluppato per anni con amore e sono felice di svelare parte del mio lavoro tramite questo primo trailer. Adesso è ancora presto per il gioco completo, ma la demo che verrà rilasciata il prossimo mese dovrebbe dare ai giocatori un assaggio di quello che li aspetta. Inoltre la community di The Secret World, e il suo staff, si sono dimostrati molto disponibili a supportare il mio progetto e questo è ottimo considerato che tutto è nato come fan project>>

Il gioco non vedrà la luce prima del prossimo anno ma, se siete interessati, questa è una piccola descrizione di **Welcome to Orochi Park**: «In un mondo segreto dove il libro è sempre migliore del film, un'arma segreta di distruzione di massa devasterà Londra. I Templari rispondono. New York affonda. Milioni di annegati. La guerra segreta divampa. Gli illuminati invadono l'Inghilterra. Qualcosa di terribile è stato risvegliato nelle profondità del mare.

Nei panni del templare Marshal Celestine, comanderai le forze rimanenti della tua società segreta dal bunker anti-atomico, le cui volte fatiscenti ospitano una gigantesca potenza di fuoco. Respingere l'avanzata degli illuminati, o arrestare il panico che minaccia di spazzare via l'intero globo. Qualunque sia il cammino che scegli, probabilmente avrà un pessimo finale.»