

Tutte le novità riguardanti Dragon Age 4

Ultimamente, **Bioware** sta lavorando su *Anthem*, la cui uscita è prevista per la **primavera del 2019**. Nonostante ciò, *Dragon Age 4* è stato confermato da una parte dello staff dell'omonimo studio. *Dragon Age Inquisition* ha avuto molto successo tra i giocatori, portando le loro scelte ad avere un forte impatto all'interno della storia e degli eventi futuri. Ciò non significa che il titolo fosse perfetto: gli sviluppatori si concentreranno nell'evitare che gli errori visti nel titolo *Inquisition* vengano riproposti in *Dragon Age 4* e che, dal punto di vista tecnico, ci sia una qualità ancora più alta. *Dragon Age 4* sarà disponibile dopo il 2020, probabilmente; a causa di ciò, non è possibile fare delle previsioni sulle piattaforme di uscita, vista la distanza dall'effettiva realizzazione del gioco. Le fonti certe sono due semplici tweet, uno scritto da **Casey Hudson**, manager di Bioware, e uno scritto da **Mike Laidlaw**, ex creative director:

Reading lots of feedback regarding Dragon Age, and I think you'll be relieved to see what the team is working on. Story & character focused.

Too early to talk details, but when we talk about "live" it just means designing a game for continued storytelling after the main story.

— Casey Hudson (@CaseyDHudson) [January 25, 2018](#)

There is no planned ending for DA. There is an evolving plan that tends to look 2 games ahead or so. <https://t.co/6Tp1IP6d5G>

— Mike Laidlaw (GDC) (@Mike_Laidlaw) [August 8, 2017](#)

Stando a queste parole è certo che lo sviluppo sia già iniziato, a partire dallo storyboard e sceneggiatura. Ovviamente sono ancora fasi preliminari, ma siamo certi che non mancheranno dettagli, magari già dal prossimo E3.

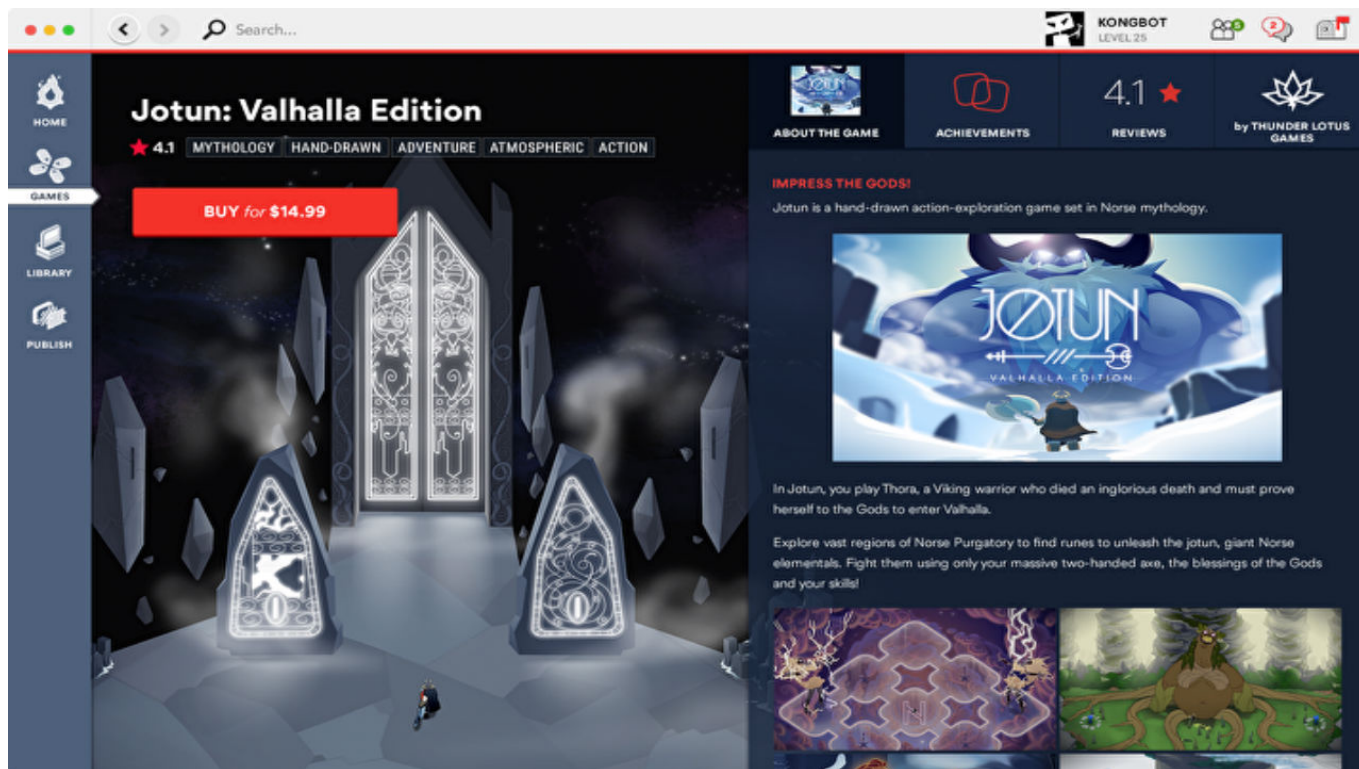
[F1 2015 gratis su Humble Bundle](#)

Humble Bundle di volta in volta sorprende i giocatori con interessanti promozioni. Oltre a sconti e azioni di beneficenza, il negozio offre spesso giochi gratuiti come, avvenuto proprio oggi con [F1 2015](#), disponibile per sole 48 ore, in versione PC. **F1 2015** è il primo titolo basato su licenza **Formula 1** approvato sulle recenti console e, nonostante qualche mancanza, è comunque un gioco di guida in grado di dare delle soddisfazioni. Il titolo è dello studio britannico Codemasters famoso nel settore racing per titoli come *Colin McRae Rally*, *TOCA*, o i più recenti *Dirt*.

[Il nuovo store online Kartridge pronto a dichiarare guerra a Steam](#)

Secondo la compagnia **Kongregate**, nota piattaforma di download per giochi F2P di etichette indipendenti, il lancio di **Kartridge**, questa estate, porterà un netto cambiamento al monopolio instaurato dal suo futuro concorrente **Steam**, che finora possiede la maggior fetta di utenza tra i **PC Gamer**.

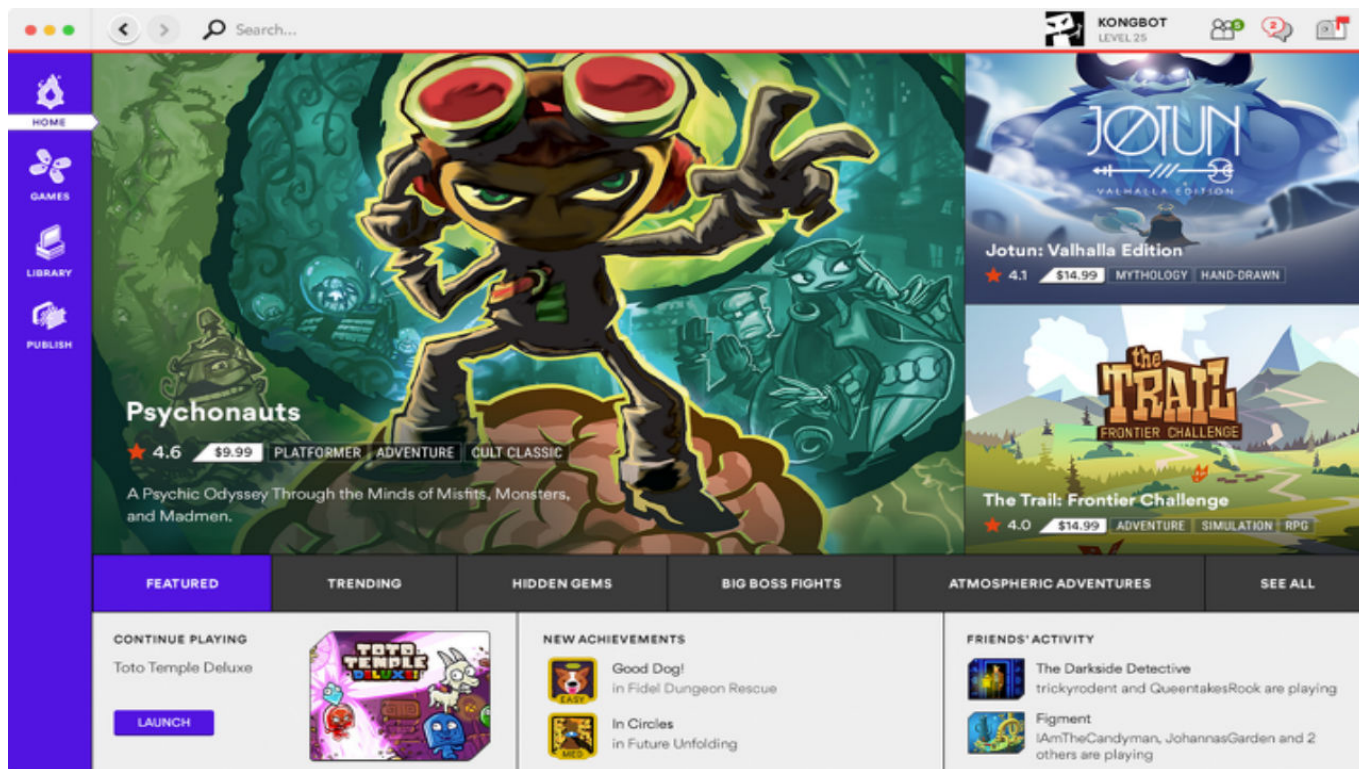
Kartridge promette di essere differente dalla concorrenza e cercherà di attrarre il maggior numero di software house possibile. Per questo **Kongregate**, promuove politiche differenti: upload senza commissioni per gli sviluppatori, libero mercato per il controllo dei prezzi e la possibilità di creare una pagina del proprio negozio all'interno della piattaforma stessa. La società afferma inoltre, che **Kartridge** oltre a offrire caratteristiche innovative, andrebbe a colmare anche le lacune presenti in questo tipo di mercato online. Su questo però bisognerebbe controllare dove e quali potrebbero essere queste lacune; oltretutto ricordiamo che non sarà solamente **Steam** il diretto concorrente, ma che sono già presenti sul mercato anche piattaforme molto solide per PC come **EA Origin**, **GOG**, **uPlay** e il non meno importante **Microsoft Store**.



Emily Greer, CEO di **Kongregate**, intervistata da **gamesindustry.biz** ammette: «È vero che il mercato è già saturo, ma questo non vuol dire che non ci sia spazio per qualcosa di nuovo. A volte i giocatori sono così assuefatti dall'abitudine di utilizzare sempre le stesse cose che probabilmente non si rendono neanche conto di desiderare inconsciamente qualcosa di nuovo, qualcosa che gli si dovrebbe solo far scoprire.» Infatti dice anche: «Tutti utilizzano Steam, ma questo non necessariamente implica che gli piaccia... Steam non è per tutti!».

Inizialmente, dice la **Greer**, la compagnia cercherà di attrarre tutte le piccole case di sviluppo indipendenti, in modo anche da offrire qualcosa di innovativo che sia differente dagli altri store online. Steam ormai da tempo è diventato il "porto sicuro" di tutti gli sviluppatori per giochi PC, la stessa **Kongregate** ha alcune delle sue pubblicazioni editoriali su questa piattaforma confermando quindi il dominio di **Valve** su tutti gli sviluppatori. Quindi con una realtà di mercato del genere, l'**industry** è pronta ad avere un'altra piattaforma come **Kartridge**?

«Pensiamo proprio di sì - dice Emily Greer - Abbiamo anche avuto un'ottima reazione da molti sviluppatori indipendenti, che sembrano essere entusiasti per la possibilità di curare liberamente la propria immagine e il proprio negozio all'interno della piattaforma e per quella di avere una vetrina separata dal resto della massa. Ovviamente il fatto che non ci siano commissioni sull'upload dei contenuti non impedirà ad alcuno di proporre il proprio prodotto, anche ai ragazzini che producono il loro primo videogioco: probabilmente avremo così tanto materiale fino al punto da avere la stessa corposità di Steam, ma Kongregate ha più di 10 anni di esperienza per gestire una situazione del genere, e nella sua piattaforma, oltre al materiale dei neofiti, offre anche titoli di etichette importanti quali EA, Supercell e Ubisoft».



La piattaforma sarà strutturata in modo da avere tutto e sempre a portata di mano, spiega la **Greer**, inserendo podcast, suggerimenti basati sugli acquisti effettuati e altre informazioni che normalmente vengono sepolte invece dalle notizie da **“prima pagina”** non solo sulla homepage appunto, ma saranno ricorrenti nelle varie pagine durante la navigazione. In questo modo tutti gli sviluppatori avranno la possibilità di essere “scoperti” dai videogiocatori e a dargli manforte. Questo è il vero lato innovativo di **Kartridge** che darà i mezzi, a piccole etichette, per poter creare il loro brand, la loro pagina del negozio e quindi farsi conoscere partendo da zero.

[Kingdom Come: Deliverance sarà adottato da un'Università per lo studio della storia medievale](#)

Il noto story-driven open-world RPG **Kingdom Come: Deliverance** sarà utilizzato in ambito universitario per l'insegnamento della storia. Il titolo sviluppato da **Warhorse Studios** e distribuito da **Deep Silver**, è ambientato in epoca medievale nel regno di Boemia e, grazie alla sua particolareggiata ricostruzione storica, sarà adottato dall'**Università Masaryk** di Brno, in Repubblica Ceca, per il **corso di Storia Medievale**.

Czech university is gonna use our game in a course teaching medieval history. They are “very excited” about the game and our approach. Seems that nobody told them what all those self appointed tumblr experts who spent MINUTES researching Czech history on Google think about it ?

— Daniel Vávra ☐ (@DanielVavra) [16 marzo 2018](#)

Il rapporto fra videogame e metodi didattici si fa sempre più stretto ed è ormai sempre più importante una meticolosa cura dei contenuti nello sviluppo di un'opera videoludica in termini di realismo e veridicità storica. Il risultato sancisce un'ottimo risultato per un developer che può fregiarsi di **aver unito i concetti dell'entertainment e dell'education al punto da essere ritenuti utili in termini di gamification applicata alla didattica.**

Il creatore del gioco, **Daniel Vávra**, ha infine confermato su Twitter che il team di sviluppo è anche al lavoro su un **personaggio femminile** che sarà inserito nel titolo:

Working on that.

— Daniel Vávra ☐ (@DanielVavra) [15 marzo 2018](#)

[#WarGames: la nuova opera interattiva di Sam Barlow](#)

#Wargames "Giochi di Guerra" è un classico degli anni '80 che mescola paura del nucleare e l'inizio della cultura hacker in cui **Matthew Broderick** scongiura il pericolo di una **Terza Guerra Mondiale** aggirando l'**IA** responsabile dei silos nucleari americani.

Trent'anni dopo lo stesso titolo verrà utilizzato per un esperimento che mescola narrativa non sequenziale con la struttura di una classica serie tv, al fine di creare un racconto interattivo in cui il punto di vista dello spettatore cambia lo svolgimento della storia, permettendo di vedere la stessa scena da più angolazioni e con risultati differenti.



Il tema di **#WarGames**, è lo stesso dell'originale, ovvero l'**hacking**, con l'unica differenza che al posto della guerra termonucleare globale questa volta la minaccia riguarda dati sensibili, password e conti bancari. I game designer si sono probabilmente ispirati alle molte violazioni informatiche che negli ultimi anni hanno riguardato le principali compagnie legate alla tecnologia, come **Sony** o **Yahoo** e **Apple**. Progetto reso ancor più interessante dal fatto che è gestito da **Sam Barlow**, uno sviluppatore che nel **2015** riscosse un enorme successo con **Her Story**, un videogioco basato su vari filmati che ci chiedeva di risolvere un giallo, consultando vari interrogatori e usando un terminale di una fittizia stazione di polizia. Esattamente come **Her Story**, la principale attività del giocatore in **#WarGames** è osservare: l'interfaccia è composta da una serie di schermi che seguono le avventure dei vari personaggi.

La differenza tra **#WarGames** e altri progetti simili è che la scelta non viene presentata immediatamente, ma viene decisa in base al nostro comportamento nel corso della storia. Il sistema traccia infatti le nostre preferenze e scelte, come i filmati che abbiamo deciso di vedere, quelli che ci

sono sfuggiti e quelli che abbiamo guardato contemporaneamente, per poi confezionare una storia basata sulle nostre decisioni.



Per cercare di raccontare una storia che avesse senso, **Barlow** si avvalso della collaborazione di alcuni hacker ed esperti di sicurezza informatica, per evitare esagerazioni e luoghi comuni.

Secondo una descrizione ufficiale di **#WarGames** dello studio **MGM Eko**:

«**Gli spettatori seguiranno l'attrice Jess Nurse nei panni di Kelly, un'ex militare diventata attivista hacker, mentre lei e un gruppo di hacker internazionali si uniscono per tentare di portare la pace. Nel corso degli eventi, si accorgeranno di aver fatto probabilmente più danni che benefici. Gli spettatori influenzeranno la storia facendo scelte nei vari video proposti, dando vita a esperienze uniche e personali.**»

Titoli come questo non sono del tutto una novità rispetto l'attuale generazione: basti pensare a **The Bunker** e soprattutto a **Late Shift**, molto simile a **#Wargames**. In **Late Shift**, il protagonista è uno studente di matematica che crede solo nella potenza dei numeri e nella statistica. Durante il turno di notte nel parcheggio in cui lavora, viene minacciato con una pistola da un losco figuro a entrare in macchina. La sua vita cambierà per sempre ritrovandosi invischiato in una faccenda troppo più grande di lui.

Nuovi record per PUBG e Fortnite

Microsoft e **PUBG Corp.** hanno recentemente annunciato che **PlayerUnknown's Battlegrounds** ha superato i **5 milioni di giocatori** su **Xbox One** nei primi tre mesi di vendita. Nonostante questi numeri siano davvero impressionanti per un titolo in accesso anticipato, non sono sorprendenti considerando che **oltre 3 milioni di persone** hanno acquistato il titolo all'inizio di gennaio, mese di uscita del gioco su console, ma nonostante ciò il tasso di vendita è rimasto costante negli ultimi due mesi.

Una lode non da poco va sicuramente a **PUBG Corp.**, la quale, nonostante i numerosi problemi che il gioco ha avuto all'uscita sulla console di casa Microsoft, ha continuato a supportare il titolo al massimo delle capacità, aggiornandolo costantemente con nuove patch. Infatti, con l'ultimo aggiornamento rilasciato dalla casa produttrice, il gioco ha quasi raggiunto il suo completamento.

Non è solo **PUBG** ad aver battuto dei record videoludici nell'ultimo periodo: infatti, come se non fosse già abbastanza avere più di **3 milioni di giocatori** e aver battuto il record di spettatori nelle live **Twitch**, il noto **Fortnite** è adesso anche l'app più scaricata e gettonata dell'**App Store**. La versione **iOS** del gioco supporta ancora il *cross-play*, ovvero la possibilità di poter giocare con i possessori di PC e console, che alimenta ulteriormente la rapida crescita di popolarità di **Fortnite**. Il **gameplay** e la progressione del gioco possono essere salvati su tutte le piattaforme, aumentando la mobilità del gioco, tanto che la versione mobile non ha nulla da invidiare dalla versione console, tranne per un leggero downgrade grafico.

La risposta di **PUBG** pare sarà a breve, al punto che si attende il lancio su mobile per Android e iOS già da **domani 20 marzo**.

[Errori di programmazione per Civilization 6](#)

Pochi giorni fa, **Straight White Shark**, un noto modder dei forum **Something Awful**, [sembra aver scoperto un errore tipografico](#) nel file di gioco che regola i comportamenti di default dei vari leader del gioco. I programmatori, infatti, hanno erroneamente castrato i parametri dell'Intelligenza artificiale per la produzione della statistica **Fede** come la più bassa a differenza delle restanti presenti nel gioco.

Come qualcosa del genere possa essere sopravvissuto alle migliaia di ore di test e valutazione è un mistero, specialmente per un titolo come **Civilization VI**. Non è chiaro, tuttavia, se questi errori fossero presenti già nella versione originale del gioco o se siano il risultato di un recente aggiornamento.

A difesa di ciò, alcuni giocatori hanno notato come, per esempio, Pedro II del Brasile producesse **100 punti Fede** in meno rispetto a una partita giocata con il codice corretto nelle stesse condizioni della partita giocata con il codice non corretto.

Per la gioia di tutti i player di questo titolo è già presente una mod che corregge questo bug presente nel **WorkShop** di **Steam**

[Giocare a calcio in VR \(con tanto di scarpette\)](#)

Al **Mobile World Congress**, **HTC**, oltre a promuovere i suoi visori per realtà virtuale **Vive Pro** e **Vive Focus**, ha presentato il suo **Final Soccer VR**, un nuovo programma di *coaching* e riabilitazione per calciatori. È stato progettato da **Mi Hiepa Sports** (con sede a Manchester) e utilizza un Vive Pro senza cavi ma con **tracker Vive montati su parastinchi e scarpini** per seguire i movimenti nello spazio 3D. Questi *tracker* sono la seconda versione dell'accessorio, visto che la prima fu lanciata lo scorso anno vincendo anche il premio **VR Accessory of the Year** ai **Wearable Tech Awards 2017**. Il gioco sfrutta il nuovo sistema di tracciamento **SteamVR 2.0** di **Valve**, che ora offre la possibilità di coprire uno spazio di gioco fino a **10×10 metri**.

L'idea alla base è quella di usare la realtà virtuale per perfezionare i talenti della prossima generazione di calciatori, e aiutare i professionisti a lavorare sugli aspetti più deboli del loro gioco in modo divertente, nonché di offrire ai giocatori infortunati un percorso alternativo per il **recupero**, con l'obiettivo di fornire benefici fisici e mentali.

Fondamentalmente il gioco consiste nel calciare la palla verso un obiettivo contrassegnato, ma prima di farlo è necessario entrare in posizione, assicurandosi di essere posizionati all'interno di un grande cerchio che indica lo spazio in cui ci si può spostare.

Nella prima esercitazione, è necessario calciare il pallone nella piccola porta posta davanti. È possibile notare subito come la risoluzione sia migliorata su Vive Pro e come un kit del genere non sia per niente ingombrante o fastidioso come potrebbe sembrare.

Quando si colpisce la palla, il tracker è particolarmente reattivo e senza segni di ritardo. La fisica della palla sembra essere stata studiata a fondo, perché risulta molto realistica e si comporta come

come farebbe nella vita reale un pallone da calcio, simulandone anche il peso. È possibile colpire la palla con precisione e il campo visivo è ben sfruttato, costringendo a fare una rapida scansione dell'area per identificare da dove proviene la palla. Con l'avanzare della difficoltà, aumenta l'autenticità delle esercitazioni e l'imprevedibilità delle situazioni di gioco.

Dopo aver completato un paio di livelli dell'addestramento, i propri record sono stipati in una top five. **Final Soccer VR** è pensato per essere usato dai giocatori in sessioni di circa 15 minuti e si suppone che gli allenatori siano in grado di usare i dati per tenere traccia dei progressi e notare i miglioramenti.

[I dock di terze parti potrebbero danneggiare Nintendo Switch](#)

Se state usando un dock di terze parti sul vostro Nintendo Switch, molto probabilmente potreste voler tornare al modello ufficiale, poiché si stanno diffondendo numerose testimonianze che affermano che i dock non ufficiali portano alla morte della console dopo il recente aggiornamento.

Sul mercato sono disponibili innumerevoli tipologie di dock, molte delle quali sono più piccole e quindi non conformi alle misure del guscio originale. Di recente, lo **youTuber Spawn Wave** ha postato un video dopo che il suo Switch si è danneggiato. Lo youtuber ha citato il dock prodotto da **Nyko** come causa del guasto. Da allora la casa produttrice dei "gusci" si è offerta di sostituire la console, il che suggerisce un certo grado di colpevolezza da parte della casa produttrice.

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUlMjIlMjBzcmMlM0QlMjIjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGZWxPcU1LbG5fV0klMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvdyUzRCUyMmF1dG9wbGF5JTNCJTlWZW5jcnlwdGVkLW1lZGhlJTlYJTlWYXsb3dmdWxsc2NyZWVudjJlMjJGaWZyYW1lJTlF

Questa non è la prima volta che il dock di **Nyko** è stato citato per simili problemi. Infatti, l'anno scorso è stato riferito che il prodotto causava un malfunzionamento della porta di ricarica dello Switch, ma la società ha affermato di aver risolto il problema nella produzione.

Avete riscontrato anche voi dei problemi? State utilizzando un dock di terze parti ?

[The Elder Scrolls Legends: annunciata la nuova espansione Le Casate di Morrowind](#)

Bethesda ha appena annunciato l'arrivo imminente della nuova espansione per *The Elder Scrolls Legends*, dal nome *Le Casate di Morrowind*. Questa nuova espansione permetterà di ottenere oltre **140 nuove carte** e di creare nuovi mazzi contenenti **100 carte ciascuno** sia per i nuovi **deck da tre attributi** sia per quelli normali.

Le casate sono cinque in tutto e prevedono l'arrivo di cinque diverse abilità una per casata:

- **ADUNATA - Casata Redoran [FORZA] [VOLONTÀ] [RESISTENZA]**

Una creatura a caso nella mano del giocatore riceverà + 1 / + 1 ogni volta che una creatura Rally attacca.

- **TRADIMENTO - Casata Telvanni [INTELLIGENZA] [AGILITÀ] [RESISTENZA]**

È possibile sacrificare una creatura per giocare nuovamente quest'azione. È possibile usare Tradimento solo una volta per azione.

- **COMLOTTO - Casata Hlaalu [FORZA] [VOLONTÀ] [AGILITÀ]**

Le abilità Complotto si attivano se si è giocato un'altra carta nello stesso turno. I tre attributi degli Hlaalu (Forza, Volontà e Agilità) dispongono di molte carte poco costose che ti aiuteranno a portare a compimento i tuoi complotti.

- **ESALTAZIONE - Tempio del Tribunale [INTELLIGENZA] [VOLONTÀ] [RESISTENZA]**

Esaltazione assegna un bonus a una creatura pagandolo con una maggiore quantità di magicka. Il costo di Esaltazione rende la creatura "Esaltata", condizione importante quando le divinità compaiono in gioco.

- **POTERE, POTERE E POTERE! - Casata Dagoth [FORZA] [INTELLIGENZA] [AGILITÀ]**

La Casata Dagoth non ha nuove abilità. Ambisce solo a una cosa: il potere. Le carte di Dagoth, che hanno attributi di Forza, Intelligenza e Abilità, ti ricompensano se hai creature con almeno 5 punti di Attacco.

L'espansione *Le Casate di Morrowind* uscirà il prossimo 28 marzo su **PC**, dispositivi **iOS** e **Android**.