

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?

Annunciato Scribblenauts Showdown per Nintendo Switch

Si vociferava già e la conferma è da poco arrivata: un nuovo capitolo di **Scribblenauts** è in arrivo su Nintendo Switch.

Si chiamerà **Scribblenauts Showdown** e conterrà oltre **25 mini giochi per 4 giocatori**, rivelandosi un'interessante party game.

Il video è stato pubblicato alle **15:00** circa (ora italiana) sui canali Nintendo e Warner Bros.

Di seguito quanto riportato nel comunicato stampa diramato da Warner Bros.:

«**Scribblenauts**™ Showdown diverte con la fantasia e l'umorismo tanto amati dai fan di **Scribblenauts**™ uniti a nuovi elementi social che permettono di sfidare amici e familiari», ha dichiarato Steven Chiang, vicepresidente esecutivo del settore produzione di Warner Bros. Interactive Entertainment. «I giocatori di qualunque livello di abilità potranno mettere alla prova la propria fantasia con lo stile di gioco party, rapido e avvincente».

Nella modalità **Showdown** del gioco, un massimo di quattro giocatori dovrà affrontarsi a colpi di immaginazione e puntare alla vittoria giocando bene le proprie carte e usando tanta creatività. Nei minigiochi di parole i concorrenti dovranno evocare il miglior oggetto o personaggio a partire dall'enorme dizionario di **Scribblenauts**™, che comprende oltre trentamila parole, per superare in astuzia l'avversario. I minigiochi di velocità, invece, premiano chi completa per primo una certa sfida. Una mappa in stile "gioco da tavolo" mostra i progressi dei giocatori. Con tanti modi diversi per recuperare terreno, la vittoria è alla portata di tutti: questo mantiene alto l'entusiasmo fino alla fine!

Nella modalità **Versus**, due giocatori si sfidano in oltre 25 minigiochi che cambiano ad ogni sessione. I minigiochi sono disponibili anche per un giocatore singolo. Questa modalità consente di giocare ininterrottamente: i giocatori si succedono partita dopo partita, per un divertimento senza sosta.

La modalità **Sandbox**, la tanto apprezzata oasi creativa di *Scribblenauts™*, permette a uno o due giocatori di raggiungere mete in otto nuovi livelli evocando qualunque oggetto possano immaginare, guadagnando così Starite nascoste e raggiungendo obiettivi. I giocatori possono anche scatenare la fantasia evocando qualunque oggetto riescano a immaginare e guardando le loro creazioni interagire in modi del tutto inaspettati.

Per divertirsi ancora di più in famiglia, i giocatori possono scegliere o creare il proprio Scribblenauts originale, sempre disegnato nel classico stile *Scribblenauts™*, che li rappresenterà all'interno del gioco. Lo Scribblenaut™ può essere personalizzato ulteriormente con abbigliamento e accessori unici ottenendo Starite e completando obiettivi.»

[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.

[Ubisoft svela qualche dettaglio su Far Cry 5](#)

Mentre si aspetta con ansia l'uscita di **Far Cry 5**, per il mese di marzo, Ubisoft ha iniziato a divulgare maggiori informazioni sullo sparatutto in prima persona. Oggi, è stato rilasciato un nuovo video che mostra buona parte del nuovo gameplay e anche alcuni elementi riferiti a **co-op e personaggi**. Il video presenta il direttore creativo di *Far Cry 5* **Dan Hay** e il produttore associato **Philippe Fournier** fornendo nuovi dettagli. Hay ha parlato del numero di personaggi che saranno presenti in *Far Cry 5*: i giochi precedenti della serie tendevano ad averne tra i 18 e i 20 distribuiti in tutto il mondo di gioco, mentre *Far Cry 5* ne vanta attualmente più di 65. Questi personaggi sono unici e porteranno a missioni e scopi specifici. Questo porta Fournier a discutere di come la co-op funzionerà in *Far Cry 5*, per la maggior parte simile a *Far Cry 4*. Fournier ha parlato in modo specifico della soddisfazione che si prova quando un giocatore pilota un elicottero mentre un altro scende in vista di un combattimento o si muove via terra. Ci sono altri aspetti toccati in questo video, che spaziano dalla "vita sessuale" e altri frammenti di gameplay con un lanciafiamme. **Far Cry 5**

uscirà su PS4, Xbox One e PC il **27 marzo 2018**.

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGV1Zc21XNjNpSkElMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvdyUzRCUyMmF1dG9wbGF5JTNCJTlWZW5jcnlwdGVkLW1lZGhhJTlWYXsb3dmdWxsc2NyZWVudjNFJTNDJTJGaWZyYW1lJTNF

[The Red Solstice gratis su Humble Bundle](#)

Come periodicamente accade, **Humble Bundle** ha messo a disposizione un titolo da riscattare gratuitamente nell'arco di 48 ore: si tratta di **The Red Solstice**, compatibile con PC e Mac.

Il titolo sviluppato da **Ironward** è un MOBA cooperativo, un tattico con caratteristiche survival, giocabile sino in squadre sino a 8 giocatori. È ambientato su Marte in un lontano futuro e metterà alla prova i giocatori con ritmi di combattimento serrati in un'ambientazione **dark science fiction**.

Il gioco offre un gameplay pieno di adrenalina e molta strategia, **8 classi** diverse tra cui scegliere, un sistema di sviluppo dei personaggi basato sull'esperienza e una storyline sviluppata, con frequenti ondate di mostri e nemici di sessioni e svariate boss-fight.

Per scaricare la vostra copia gratuita, andate [al seguente link](#).

[Accuse a Quantic Dream, la risposta della società](#)

Come riportato dalle testate francesi [Le Monde](#), [Mediapart](#), e [Canard PC](#) **David Cage** e **Guillaume de Fondaumière**, rispettivamente CEO e CFO di **Quantic Dream** stanno affrontando una moltitudine di accuse riguardanti un ambiente di lavoro tossico e maltrattamenti ai dipendenti con comportamenti razzisti e omofobi, e con fotomontaggi denigratori.

Le Monde ha intervistato 15 ex dipendenti di Quantic Dream riguardo la loro esperienza con la compagnia, i quali parlando di **David Cage** hanno lodato la sua "work ethic" mentre hanno disprezzato la sua gestione.

Lo scorso Febbraio un IT manager della compagnia ha ricevuto un archivio di 600 fotomontaggi che raffiguravano le facce dei dipendenti incollate su immagini sessiste o omofobe.

Due impiegati hanno anche raccontato a Le Monde che **Cage** ha accusato un dipendente tunisino riguardo un furto, chiedendogli se i ladri fossero stati suoi parenti.

Cage ha risposto alla testata francese che lo accusano erroneamente di omofobia in quanto lui ha lavorato con **Ellen Page**, la quale combatte per i diritti LGBT. Per quanto riguarda le accuse di razzismo risponde di aver lavorato anche con **Jesse Williams**, il quale lotta per i diritti civili in

U.S.A.: in parole povere, consiglia di giudicarlo in base al suo lavoro.

Anche **de Fondaumière** viene accusato dai dipendenti di averli molestati fisicamente durante i party aziendali, con pesanti avances sessuali.

I due accusati hanno negato ogni fondamento di quanto raccontato dai dipendenti mediante un post su twitter che potete leggere in basso.

pic.twitter.com/cethfjiU0q

— QUANTIC DREAM (@Quantic_Dream) [January 14, 2018](#)

[VR: rilevamento oculare, la tecnologia del futuro?](#)

L'azienda **Tobii** l'anno scorso ha mostrato per la prima volta la propria tecnologia di sfruttamento dell'**Eye Tracking** integrata nell'**HTC Vive** alla **Games Developers Conference**, e al **Consumer Electronics Show** ne ha svelato alcune nuove applicazioni per dimostrare il potenziale del rilevamento oculare.

Un reporter di **Engadget** ha raccontato la propria esperienza e ha analizzato:

«Per calibrare il tracciamento, ho seguito un punto intorno al display per un po', usando solo i miei occhi. Poi mi è stato dato uno specchio che rifletteva il mio **avatar VR**, che seguiva il movimento della mia testa, ma gli occhi erano vuoti e privi di espressione. In seguito sono passato a un altro specchio con rilevamento oculare abilitato. Quando ho sbattuto le palpebre, il mio avatar lo ha fatto pure. È una piccola cosa, ma ha rilevato molto per rendere l'esperienza più coinvolgente.

Poi sono passato a uno schermo con due robot. Quando li ho guardati, mi hanno fatto un cenno visivo diretto e hanno risposto con messaggi di testo. Leggevo una consapevolezza insolita in loro, come se percepissero il mio intento di avere una conversazione. Questo tipo di feedback potrebbe facilmente far credere di stare chiacchierando con i personaggi del gioco. E potrebbe essere ancora più utile negli ambienti **social VR**: immaginate quanto sarebbe noioso se fossimo bloccati con avatar che non rispondono al movimento dei nostri occhi.

Una demo sorprendente consisteva nel lancio di sassi verso bottiglie lontane. Senza il tracciamento oculare era quasi impossibile abbattere con precisione qualsiasi cosa. Ma, con la funzione attivata, tutto ciò che dovevo fare era concentrarmi su una bottiglia e lanciare la roccia con sufficiente quantità di moto virtuale.

Nuovo per il CES è stato un trio di esperienze che mostrano la tecnologia di Tobii. Uno era un **salotto virtuale**, dove potevo selezionare qualcosa da guardare spostando gli occhi attraverso una libreria multimediale. Oggi per interagire con oggetti virtuali dovreste fare affidamento sul touchpad di un controller o sollevare la testa. Non è solo un modo goffo per sostituire facilmente qualcosa che potete fare nella vita reale, aggiunge una funzionalità completamente nuova che non è mai stata

possibile senza il rilevamento oculare.

Successivamente, mi sono ritrovato seduto in un loft virtuale a giocare a un gioco in **realtà aumentata**. Alla mia sinistra c'era **Marte**, mentre la Terra era alla mia destra. L'obiettivo era lanciare razzi da Marte e colpire navi aliene che fluttuavano attorno alla Terra. Potevo cambiare la visuale di entrambi i pianeti, cambiando l'angolo dei missili e delle navi, e c'era anche un pulsante per accendere e spegnere la tecnologia Tobii. Avevo molto più controllo del gioco potendo semplicemente guardare un pianeta e ruotarlo con il touchpad del controller Vive. Farlo manualmente, selezionando un pianeta con il controller, era molto meno fluido e rendeva il gioco più difficile da maneggiare.

Ho anche giocato uno scenario simile a **Star Trek Bridge Crew**, che prevedeva la manipolazione di un numero scoraggiante di pulsanti e quadranti su un'astronave. Se avete giocato a *Star Trek VR*, saprete che la parte difficile è assicurarsi di premere il pulsante giusto al momento giusto. Con il rilevamento oculare, ho dovuto solo guardare un pulsante per selezionarlo. La tecnologia di rilevamento oculare ha fatto un buon lavoro nella scelta del pulsante giusto la maggior parte del tempo, anche se la demo aveva molte altre cose selezionabili nelle vicinanze.

Mentre la **realtà virtuale** è la soluzione più immediata e ovvia per Tobii, la società punta ancora a collaborare con più produttori di PC per inserire il rilevamento oculare nei loro computer. Attualmente, oltre 100 giochi supportano questa tecnologia. Ci si può anche aspettarsi di vedere il rilevamento oculare di Tobii anche nei laptop più sottili nei prossimi anni (in questo momento è principalmente relegato a grossi notebook da gaming.) La società mi ha permesso di dare un'occhiata al suo design del sensore "IS5", significativamente più piccolo e più sottile della sua soluzione attuale. In particolare, la fotocamera è stata drasticamente rimpicciolita.

L'amministratore delegato di Tobii, **Henrik Eskilsson**, ha detto che in futuro il rilevamento oculare sarà visto come un requisito fondamentale per la realtà virtuale. E sono propenso a credergli. Il rilevamento oculare accurato offre un migliore "senso di presenza", che è l'obiettivo finale della realtà virtuale. Provare la tecnologia di Tobii per soli 30 minuti mi ha già "rovinato" ogni esperienza con auricolare VR senza rilevamento oculare. Lo definirei un successo.»

Crediti: www.engadget.com

SEGA: spunta un misterioso countdown

Sega ha aperto oggi una nuova [pagina](#) contenente un **countdown** al termine del quale, con buona probabilità, verrà annunciato un nuovo gioco.

Il sito mostra un ambiente fantasy con isole sospese in aria, un trono e un orologio gigante. Il countdown volgerà al termine per le **ore 15:00 giapponesi di giorno 19 Gennaio** (che corrisponderanno all'incirca alle ore **7:00 italiane dello stesso giorno**).

L'URL del sito web include la parola giapponese "**Senki**" che in italiano corrisponde a "cronache di guerra". Questo potrebbe essere un riferimento al titolo **RPG Bahamut Senki** del 1991, sviluppato e pubblicato da **Sega** nel 1991 per **Mega Drive**; tuttavia [l'annuncio ufficiale](#) parla di "arcade game" e dunque la possibilità che possa trattarsi di un **RPG** come **Bahamut Senki**, o, nelle personalissime

speranze di chi scrive, di *Phantasy Star* o *Skies of Arcadia*, viste le tematiche dello sfondo, sono in realtà poche. Secondo [DualShockers](#), potrebbe invece trattarsi di qualcosa relativo alla saga di light novel *Grancrest Senki*, di **Ryo Mizuno**, la cui serie anime è cominciata lo scorso **5 Gennaio** ma, anche queste, sono pure speculazioni.

Il messaggio «**Sega rivela un misterioso countdown. Cosa succederà quando arriverà a zero?!**» è l'unico indizio fornito in via ufficiale.

Non ci resta che aspettare e vedere di cosa si tratta. Inoltre, la scorsa settimana, **Sega** ha postato un ulteriore [teaser su Twitter](#), la cui data rimanda a domani. Insomma, sembra proprio che la nota compagnia nipponica voglia proprio riempirci di sorprese!

[Mario Maker: quando su Switch?](#)

Nintendo piena di sorprese: sembra stia rispolverando quelli che AVREBBERO DOVUTO essere grandi successi sulle vecchie console domestiche. Mi sto riferendo all'ultimo Direct Mini, nel quale sono stati presentati i prossimi porting in lavorazione da **Wii/WiiU** a **Switch**: a breve infatti si potranno mettere le mani su *Donkey Kong Country: Tropical Freeze* e *Hyrule Warriors* che, com'è giusto che sia, vedranno l'implementarsi di nuove funzionalità "ad hoc" per la nuova console.

Piuttosto, c'è un titolo che mi colpì particolarmente quando acquistai **WiiU** e fu *Super Mario Maker*: ve lo ricordate? Girano voci sia in cantiere anche questo, ma sono pur sempre voci. In ogni caso, sono più che sicuro che risulterebbe essere una delle "killer application" di **Switch**. A partire dalle funzionalità che potrebbero essere implementate, come un **pennino capacitivo** per la navigazione per l'editing su schermo. Certo, è vero che potrebbe essere tutto un "deja vu" considerata la forte somiglianza dei concept tra **WiiU** e **Switch** e, se vogliamo, anche **3DS**, ma di sicuro con i giusti accorgimenti *Super Mario Maker* su **Switch** potrebbe dare molto di più.

Ovviamente non è passato inosservato a nessuno il flop commerciale subito da **WiiU**, vuoi per la somiglianza a **Wii**, vuoi per il costo spropositato della console al lancio, vuoi per un marketing non del tutto azzeccato, la console venne presto accantonata sia dai giocatori che dagli sviluppatori e, in seguito, anche dal produttore: che stava già mettendo nuova carne al fuoco per un ambizioso progetto, la **Nintendo NX**, adesso conosciuta come "**Nintendo Switch**". Quasi a voler porre rimedio al poco successo avuto da questi titoli, che avrebbero dovuto trovare un posto più dignitoso nel panorama videoludico, **Nintendo** vuole provare a rilanciarli sul sicuramente più fortunato **Nintendo Switch**, che dal lancio [un po' ovunque registra numeri da record](#). Quindi non rimane che aspettare e vedere cosa ci riserverà il futuro!

[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?

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGcU5jOFRhMS1ORWMIlMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvdyUzRCUyMmF1dG9wbGF5JTNCJTlWZW5jcnlwdGVkLW1lZGlhJTlWYWxsYXNjaW50dWxsc2NyZWVudjNFJTNDJTJGaWZyYW1lJTNF