

[Bandai Namco ha tre nuovi marchi registrati in Europa](#)

Bandai Namco ha appena registrato tre nuovi marchi della serie **Taiko: Drum Master** in Europa. In particolare i giochi sono: **Drum Master** (29 giugno), **Drum Session!** (13 luglio) e **Drum 'n' Fun!** (13 luglio).

Il primo marchio non ha bisogno di presentazioni, mentre il secondo dovrebbe riferirsi a **Taiko Drum Master: Drum Session!** uscito su PS4 nel 2017 sia in Giappone che in Asia con i sottotitoli in inglese. Il terzo marchio si riferisce probabilmente al prossimo titolo per Nintendo Switch: **Taiko Drum Master: Nintendo Switch Version!**, che uscirà in Giappone il 19 luglio, e in Asia con una patch per i sottotitoli in inglese il 9 agosto.

[Giocare a Skyrim su un water intelligente](#)

The Elder Scrolls V: Skyrim, famosissimo gioco di ruolo fantasy rilasciato per la prima volta nel 2011, è ora giocabile sui water, e non "solo" con Nintendo Switch. Incredibilmente i gabinetti saranno in grado di supportare **Skyrim: Very Special Edition**.

All'inizio di quest'anno, **Kohler** ha presentato una nuova toilette intelligente, **Numi**, che offre compatibilità con l'**Artificial Intelligence Alexa** di Amazon, in grado di eseguire ordini impartiti da comandi vocali, come sollevare il sedile del water o riprodurre musica dai propri altoparlanti incorporati.

Recentemente la nuova tecnologia ha catturato l'attenzione di **Reddit**, in cui è stato spiegato che, per impostazione predefinita, Numi, attraverso Alexa, è in grado di scaricare e lanciare *Skyrim: Very Special Edition*, lo spin-off ironico di **Bethesda**.

Il servizio igienico costa oltre **\$6000**, rendendo questo il modo più costoso di giocare la peggiore versione di *Skyrim*.

Alexa sta per essere integrata in tutti i tipi di dispositivi, dai frigoriferi alle auto, dai forni alle fotocopiatrici, e di conseguenza, presto si potrà giocare *Skyrim* praticamente ovunque.

[Facebook: investimenti su Oculus](#)

Facebook, ha recentemente investito sul versante Oculus, società acquistata nel 2014 per due miliardi di dollari dall'azienda di **Zuckerberg**. Il colosso statunitense ha recentemente speso 88,3 milioni di dollari per ottenere vari permessi di espansione per gli uffici di Oculus situati a Redmond.

Inoltre, secondo un'analisi redatta da **BuildZoom**, la società ha speso altri 106 milioni di dollari in tre anni per costruire altri uffici. Quest'ultimo investimento, è stato distribuito in 180 permessi per un totale di 11 edifici. Questi dati non includono, inoltre, un edificio acquistato e uno affittato. Infine, all'ultimo **Oculus Connect**, manifestazione che raduna sviluppatori e designer del settore, il CEO

Mark Zuckerberg ha dichiarato di voler vedere un miliardo di persone connesse tramite la realtà virtuale. Il tutto, si spera sia possibile anche grazie al prezzo del nuovo Oculus Go (200 euro), primo dispositivo funzionante senza l'ausilio di un PC.

Questi investimenti potrebbero far presagire qualche annuncio importante in tal senso. Terremo le orecchie aperte per eventuali novità.

[Ubisoft Berlin riceve fondi dallo stato](#)

Ubisoft non è certo l'ultima arrivata nel mondo videoludico, creando molti tripla A di successo e in continua espansione. La società francese è arrivata anche in Germania con la creazione di **Ubisoft Berlin**, studio che alla creazione aveva solo 30 impiegati. Verso l'inizio dell'anno il manager **Istvan Tajnay**, in un'intervista a [Gameindustry](#) dichiarò che uno dei modi per crescere sarebbe stato ricevere fondi statali. Ultimamente i suoi desideri sono stati esauditi, vedendosi arrivare un fondo di 1.58 milioni di euro da parte del comune di Berlino, il quale verrà usato per sostenere l'assunzione di nuovi impiegati, 150 per la precisione. L'assessore agli affari economici berlinese **Ramona Pop** ha affidato a un tweet le proprie dichiarazioni a riguardo, scrivendo di essere contentissima nel poter accogliere nella sua città un'azienda di tale calibro. Questo tipo di comportamento da parte delle istituzioni verso il mondo videoludico potrebbe essere impiegato anche in Italia, in modo da dare slancio alla nostra industria.

[Il prossimo The Witcher non sarà un quarto capitolo](#)

La saga dello Strigo ha aiutato **CD Project** a farsi conoscere al grande pubblico, partendo da un piccolo studio, fino a diventare una delle software house più famose e premiate al mondo.

Dopo la trilogia che concludeva la storia di **Geralt di Rivia** e con **Cyberpunk 2077** in arrivo, sembrava che **CD Project Red** avesse messo la parola fine alla saga di **The Witcher**, ma parrebbe (anche se non nell'immediato futuro) che la serie possa continuare, anche se probabilmente con una nuova trilogia. Dunque, niente **The Witcher 4**.

In un'[intervista](#), il presidente di **CD Project**, **Adam Kicinski**, ha dichiarato che i tre giochi dedicati allo Strigo, sono per definizione una trilogia, quindi non potranno chiamare il nuovo gioco **The Witcher 4**; questo però, non significa che si dimenticheranno del mondo di **The Witcher**, sul quale hanno lavorato per più di 12 anni, e che rappresenta uno dei pilastri su cui si basa la compagnia.

Videogames e disabilità: i passi avanti di Microsoft

Di recente, **Microsoft** è divenuta punto di riferimento contro la disabilità. Infatti, il colosso californiano, ha recentemente mostrato al pubblico l' **Xbox Adaptive Controller**, accessorio che permette agli utenti disabili di poter giocare grazie alla possibilità di modificare i vari input a seconda delle loro necessità. **Tara Voelker**, gestore del progetto, ha rivelato la sua intenzione di creare dei "corsi" per gli sviluppatori, così da poter dare loro dei consigli al fine di rendere anche i giochi stessi più accessibili. La stessa, ha inoltre ribadito:

«I giochi non sono solo intrattenimento, fanno parte della nostra cultura, sono un modo di socializzare e persino un mezzo di fuga: i giochi possono essere terapeutici e possono aiutare nella gestione del dolore.»

Il dispositivo creato da **Microsoft**, durante l'**E3**, ha riscosso tantissimi feedback positivi e ha, inoltre, vinto tantissimi premi.



Secondo la **Voelker**, l'aggiunta da parte della società di avatar che possono usufruire di una sedia a rotelle o un arto artificiale è importante tanto quanto il loro controller. Infatti, secondo quest'ultima, la possibilità di poter inserire questi "accessori" al proprio avatar può dare una possibilità d'espressione in più, cioè, è un modo di mostrare la propria identità.

Durante un'intervista, **Phil Spencer**, direttore della società nel settore gaming, ha mostrato la sua disponibilità nel condividere gli insegnamenti derivanti dall'Adaptive Controller con chiunque voglia imparare e perfezionare quello che ha creato la sua compagnia. **Voelker**, ha inoltre affermato che le

piacerebbe vedere un feedback da parte degli sviluppatori stessi con l'aggiunta dei controlli rimappabili. Secondo **Tara Voelker**, gli sviluppatori possono fare la loro parte anche senza la necessità di un hardware specializzato, integrando più personaggi affetti da disabilità così da agevolare l'ingresso nel mondo del gaming.

[Valve e il dopo Steam Spy](#)

Jan-Peter Ewert, capo del reparto business development di Valve ha dichiarato che l'azienda sta lavorando a una versione migliorata e propria di **Steam spy**. Ma cos'è **Steam spy**?

Venne creato da **Sergey Galyonkin** per poter analizzare le tendenze del mercato videoludico dei **PC gamer**, e pur non essendo un programma ufficiale, era molto utile per gli editori e gli sviluppatori, per capire su quali prodotti porre la loro attenzione durante un determinato periodo. Tutto molto bello ma anche illegale, soprattutto dopo le nuove direttive europee sulla privacy di Aprile; infatti l'intero sistema si basava sulla raccolta di dati che nei profili erano pubblici di default, ma che con il nuovo aggiornamento delle direttive sono diventati privati. Quindi un effetto collaterale dell'aggiornamento fu il crollo di **Steam spy**. Quindi, ritorniamo alle parole di **Jan-Peter Ewert** che è stato stuzzicato durante un talk (**White Night**) dal suo corrispettivo per **Herocraft**, **Michael Kuzmin** il quale ha chiesto se Valve potesse avere in mente la creazione di un sistema basato su **Steam Spy**; **Ewert** ha ribattuto affermando che al momento **Steam** non offre tale servizio e ha inoltre attaccato la poca accuratezza dei dati provenienti da **Steam Spy**, per poi essere bloccato da **Kuzmin** che ne ha sottolineato la non l'importanza dei dati, ma quella delle previsioni di mercato. **Ewert** ha infine replicato così:

«Essenzialmente sto cercando di spiegare perché pensiamo sia necessario un sistema migliore di Steam Spy. Quindi, per essere chiari, non vendiamo iPhone. L'unico modo per far soldi è che voi portiate i giochi giusti sulla piattaforma e troviate la vostra utenza. Quindi, sì, stiamo lavorando a nuovi strumenti e nuovi modi per raccogliere dati su Steam, e speriamo che siano più accurati e utilizzabili di quanto non lo siano stati quelli di Steam Spy.»

Ewert si è quindi lasciato scappare una golosa novità per produttori e sviluppatori, e perché no pure per i consumatori, che vedranno le case videoludiche venire incontro ai loro desideri.

[Ubisoft e il futuro degli open world](#)

Ubisoft, si è sempre contraddistinta per i suoi titoli open world praticamente immensi. Ma da una intervista al vice president of creative, **Lionel Raynaud**, sembra che Ubisoft si voglia superare, tramite l'introduzione di viaggi in epoche differenti e mappe paragonabili come dimensione a *Origins*, all'interno di un singolo capitolo di **Assassin's Creed**, che molto probabilmente arriverà sulle prossime console di nuova generazione.

“Abbiamo una tecnologia in grado di superare i limiti della attuale memoria e con questo, saremmo in grado, di vivere diversi periodi storici in *Assassin's Creed*, utilizzando l'Animus per viaggiare da uno all'altro.”

Sembra inoltre che il passaggio tra una mappa e l'altra possa avvenire senza soluzione di continuità, arrivando a esplorare terre lontane nello spazio e nel tempo in batter d'occhio. Non dimentichiamo che tutto ciò potrebbe essere applicato ad altri franchise come *Far Cry* e *Watch Dogs*, anche se più sulle ambientazioni geografiche che temporali.

Con queste dichiarazioni si spera nell'arrivo di nuovi *Assassin's Creed* in cui si potrà seguire una timeline differente in base alle scelte effettuate e magari, avere una storia diversa dagli altri giocatori.

Varjo: il nuovo visore in grado di combinare mondi virtuali con la realtà

Il visore per realtà virtuale **Varjo** era stato presentato nel **2017** ma adesso, la società, ha svelato la sua intenzione di introdurre un **add-on**, un'innovativo accessorio che permetterà di usarlo in modalità **mixed reality**.

Questo offre grafica e video ad altissima risoluzione grazie al suo **display bionico**, uno schermo che **imita il funzionamento dell'occhio umano** dando priorità alla qualità dell'immagine a cui punta l'utente. Il nuovo dispositivo sarà in grado di unire la realtà virtuale a un flusso video in tempo reale di qualità cinematografica, catturato dalle telecamere del visore, consentendo agli utenti di interagire contemporaneamente con il mondo di fronte a loro e il mondo virtuale. Secondo **Urho Konttori**, amministratore delegato di Varjo:

“Abbiamo raggiunto una pietra miliare significativa per la piattaforma di calcolo immersiva di Varjo, in cui i mondi reali e digitali diventano un tutt'uno; i nostri hardware e software brevettati con human-eye resolution trasformano la realtà mista da una curiosità a uno strumento professionale e rivoluzionario.”

Il concetto di realtà mista è simile a quello della realtà aumentata, dove oggetti e informazioni virtuali vengono sovrapposti al mondo fisico, dipendendo dal mondo reale e dalle azioni dell'utente.

Varjo, con sede a **Helsinki**, è stata fondata nel **2016** e ha impiegato **18 mesi** per sviluppare il suo prototipo **Bionic Display**. Il dispositivo offre una soluzione alternativa ai problemi di risoluzione con gli attuali visori per realtà virtuale, con i quali gli utenti vedono un'immagine sgranata quando la grafica è estesa su un ampio campo visivo.

Senza l'uso di questa tecnologia, sarebbe necessaria un'enorme potenza di elaborazione, per rendere l'intero campo visivo con una densità di pixel sufficiente da far sembrare un mondo virtuale cristallino all'occhio umano, e senza ritardi.

Varjo scavalca questo requisito utilizzando più display, tra i quali, grazie al tracciamento oculare, solo l'area che si trova nella linea visiva diretta dell'utente ha il display con più alta risoluzione.

L'esordio del visore *mixed reality* di Varjo è in programma per la **fine di quest'anno**, e il lancio dell'add-on è previsto per l'inizio del **2019**.

I am text block. Click edit button to change this text. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut elit tellus, luctus nec ullamcorper mattis, pulvinar dapibus leo.

Ubisoft vorrebbe allontanarsi da esperienze di gioco “finite”

In un'[intervista rilasciata nel suo blog](#), **Lionel Raynaud** di **Ubisoft** ha spiegato il motivo per cui la compagnia francese vorrebbe tenere impegnati i giocatori, smettendo di proporre esperienze di gioco che siano “finite”, in favore di titoli costruiti attorno non più a una lunga storia, ma una narrativa più frammentata in diversi archi più piccoli.

Secondo Raynaud, lo studio non vuole che i loro giochi non abbiano più nulla da offrire dopo aver portato a termine la storia principale e questo, significa creare un'esperienza che sia abbastanza ricca da spingere il giocatore a ritornare a giocare anche dopo il finale principale.

Ubisoft aveva anche espresso opinioni simili alla conferenza E3 di quest'anno, come riportato da [VentureBeat](#), dove è stato spiegato come in **Assassin's Creed: Odyssey** i giocatori non potranno semplicemente portare a termine la storia, e che le loro decisioni porteranno sempre a nuovi conflitti e avventure.