

[Star Citizen: rilasciata l'Alpha 3.0 e nuovo video per la campagna Squadron 42](#)

Star Citizen, che è attualmente in fase di sviluppo da parte di **Cloud Imperium Games Corporation**, si aggiornerà alla versione **Alpha 3.0**. Questo annuncio è stato dato tramite una newsletter inviata a tutti i sostenitori del progetto, che sono quasi **2 milioni**, informandoli che la nuova versione si potrà scaricare a partire da oggi. Ma pochi mesi fa era stato annunciato dallo studio, che dopo l'uscita della versione 3.0, gli sviluppatori non avrebbero più rilasciato enormi aggiornamenti, ma avrebbero effettuato piccoli upgrade regolari ogni trimestre.

Inoltre, durante una livestream di **Star Citizen 's Holiday**, i ragazzi di Cloud Imperium Games hanno fornito nuove informazioni per la campagna single player, **Squadron 42**, mostrando un lungo video gameplay. Secondo **Chris Roberts**, lo sviluppatore, la sceneggiatura di Squadron 42 è di circa **1600-1700 pagine**, per ora, e il team sta cercando di creare un gioco in cui gameplay e cinema si fondano per creare un mondo di gioco coeso.

L'intelligenza artificiale non è ancora completa del tutto, il team sta ancora lavorando al miglioramento dell'animazione e della stessa IA, così da permettere agli NPC di comportarsi in modo diverso in base alle situazioni, per adesso possono già interagire con il giocatore, parlare tra loro, mettersi al riparo e altro ancora.

Oltre al video, che mostra l'interno dell'enorme **UEES Stanton di Idris** e l'interazione con gli NPC, è stato annunciato un nuovo traguardo per il **crowdfunding**, che adesso conta circa **1.944.320** utenti registrati e circa **174.205.097** dollari raccolti.

Di seguito il video gameplay:

[Star Citizen Squadron 42 non sarà mostrato al CitizenCon](#)

Previsto inizialmente per il 2016, poi rimandato al 2017, pare che neanche quest'anno verrà rilasciato *Squadron 42* di *Star Citizen*. In queste ore è stato annunciato che *Squadron 42* non sarà al **CitizenCon del 27 ottobre**.

Chris Roberts, a capo del progetto ha dichiarato: «Abbiamo un grosso team al lavoro su *Squadron 42* e stiamo procedendo bene verso l'obiettivo di portare una narrativa in stile *Wing Commander* a un livello più alto, con il gameplay in prima persona che varia tra sequenze a piedi, su veicoli e luoghi incredibili, tutti renderizzati con la fluidità e la qualità che normalmente si vede solo nelle sequenze pre-renderizzate. Sono certo che varrà l'attesa; si tratta di un gioco che può dire la sua tra gli altri tripla A narrativi. Non vedo l'ora che arrivi dicembre per mostrarvi qualcosa di più».

La squadra ha dovuto ripetutamente ritardare il rilascio del gioco, in quanto i finanziamenti sono costantemente in aumento e di conseguenza si sono aggiunti nuovi obiettivi che non erano stati previsti con il budget iniziale. *Squadron 42* è certamente un'esperienza singleplayer che vale la pena dell'attesa dato che oltre a quanto già detto includerà un cast stellare con **Gary Oldman, Mark Hamill, Andy Serkis** e tanti altri.

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.

[Star Citizen: ecco la nuova tecnologia Secondary Viewports](#)

Cloud Imperium Games ha pubblicato un nuovo video di *Star Citizen*. Il filmato inizia con una "brutta" notizia: il rilascio della **versione 3.0 dell'alpha** non uscirà più a fine agosto durante il Gamescom, ma sarà posticipata a settembre, inizierà il 4 settembre e terminerà giorno 8.

Ma c'è anche una buona notizia (soprattutto per noi italiani, vista la nostra connessione internet): la squadra di sviluppo sta lavorando anche a una patch che prevede il download solo dei file aggiornati e non si dovranno scaricare più 30 GB a update.

Il video, in realtà, è incentrato su una nuova tecnologia che è utilizzata dagli sviluppatori, chiamata "**Secondary Viewports**" che permette al gioco di renderizzare una scena su una texture o su un display olografico, creando una comunicazione e interazione davvero interessanti, soprattutto per la narrazione della campagna militare in single player, chiamata "**Squadron 42**".

Il rilascio di questo video e la notizia del breve posticipo dell'alpha, ci fa sperare in un gioco molto ben strutturato e soprattutto piacevole da giocare.

Star Citizen: Cloud Imperium Games chiarisce le ragioni del prestito

Ha destato scalpore la notizia riguardo il [prestito contratto da Cloud Imperium Games e dalla sussidiaria Foundry 42 con la banca britannica Coutts & co.](#)

Si sono susseguite vari ipotesi e commenti al riguardo, al punto che **Ortwin Freyermuth**, co-fondatore e vicepresidente di Cloud Imperium Games, si è sentito in dovere di intervenire sul forum di [Robert Space Industries](#) per spiegare la situazione:

STAR CITIZEN > Forum categories > Announcements

Search... [Search Icon] [Bell Icon]

STAFF
Ortwin @Ortwin-F

Discussion
Yesterday at 21:39

Re: UK Tax Rebate Advance for Foundry 42 [Pinned]

We have noticed the speculations created by a posting on the website of UK's Company House with respect to Coutt's security for our UK Tax Rebate advance, and we would like to provide you with the following insight to help prevent some of the misinformation we have seen.

Our UK companies are entitled to a Government Game tax credit rebate which we earn every month on the Squadron 42 development. These rebates are payable by the UK Government in the fall of the next following year when we file our tax returns. Foundry 42 and its parent company Cloud Imperium Games UK Ltd. have elected to partner with Coutts, a highly regarded, very selective, and specialized UK banking institution, to obtain a regular advance against this rebate, which will allow us to avoid converting unnecessarily other currencies into GBP. We obviously incur a significant part of our expenditures in GBP while our collections are mostly in USD and EUR. Given today's low interest rates versus the ongoing and uncertain currency fluctuations, this is simply a smart money management move, which we implemented upon recommendation of our financial advisors.

The collateral granted in connection with this discounting loan is absolutely standard and pertains to our UK operation only, which develops Squadron 42. As a careful review of the security will show and contrary to some irresponsible and misleading reports, the collateral specifically excludes "Star Citizen." The UK Government rebate entitlement, which is audited and certified by our outside auditors on a quarterly basis, is the prime collateral. Per standard procedure in banking, our UK companies of course stand behind the loan and guarantee repayment which, however, given the reliability of the discounted asset (a UK Government payment) is a formality and nothing else. This security does not affect our UK companies' ownership and control of their assets. Obviously, the UK Government will not default on its rebate obligations which will be used for repayment, and even then the UK companies have ample assets to repay the loan, even in such an eventuality which is of course unthinkable.

This should clarify the matter. Thank you.

+392 210 114 74 55 35 34

Freyermuth ha spiegato che la società ha diritto a un rimborso fiscale da parte del governo in virtù del tax credit, ma che questi soldi arriveranno soltanto l'anno successivo alla rendicontazione delle somme. Il prestito - consigliato dai consulenti finanziari della società - servirebbe dunque ad anticipare alcune spese e a sfruttare a proprio vantaggio tassi d'interesse favorevoli rispetto a fluttuazioni di valuta a oggi incerte.

La proprietà di **Star Citizen** e i relativi diritti sul titolo non sarebbe dunque in pericolo, visto che la garanzia primaria è costituita proprio dal rimborso fiscale erogato dal governo britannico, del cui incasso non si potrebbe dubitare; nella remota ipotesi in cui qualcosa andasse storto - conclude Freyermuth - le aziende avrebbero comunque le risorse per rientrare della scoperta.