

[Star Citizen: rilasciati due nuovi trailer](#)

Da poche ore, **Cloud Imperium Games** ha rilasciato due nuovi trailer del loro prossimo titolo di simulazione spaziale: **Star Citizen**. Entrambi i video sono incentrati sulle navi, in molte delle forme e delle tipologie che troveremo all'interno del gioco.

Il primo, **Lost & Found**, ha uno stile marcatamente cinematografico e mostra le navi che saranno disponibili.

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUYRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGNkFpTnhidi1hOXMlMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U

=

Il secondo si chiama **Around the Verse** e presenta al suo interno un certo numero di sviluppatori che spiegano come funziona il gioco, dando sempre una certa centralità alle navi e rivelando delle versioni derelitte delle navi del gioco. Nel trailer non si parla però solo di navi: il team degli sviluppatori ci parla infatti di come il gioco sia migliorato in questi anni.

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUYRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGSV9yU1FHYZX1aUklMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U

=

[Steam in crescita: più di 14 milioni di utenti e nuova interfaccia grafica in arrivo](#)

Valve conferma che la sua piattaforma virtuale su PC, **Steam**, in questo ultimo periodo sta vivendo momenti molto positivi riguardo la crescita di utenza, registrando più di **26 milioni di nuove utenze dall'inizio del 2016**.

Durante l'Indigo 2017, Valve ha reso noto di aver ottenuto un record di **14 milioni di utenti collegati simultaneamente**, quasi il doppio rispetto il 2015, nel quale si potevano contare invece 8,4 milioni utenti; per quanto riguarda gli utenti collegati ogni giorno, questi sono in media **33 milioni** e quelli ogni mese **67 milioni**. Steam dichiara anche il numero delle vendite mondiali e sono: America del Nord 34%, Europa Occidentale 29%, Asia 17%, Russia 5%, Oceania 4% e America Latina 3%.

Inoltre, è anche in sviluppo una nuova interfaccia e diverse funzionalità che arriveranno gradualmente nei prossimi mesi.

[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.»

[Rainway App mostra le demo di Batman Arkham Knight, NieR: Automata e The Witcher 3](#)

Andrew Sampson, sviluppatore della **Rainway App** e **Borderless Gaming**, ha mostrato il primo gameplay dell'applicazione streaming in esecuzione su **Nintendo Switch**. L'applicazione Rainway è gratuita ed è stata progettata per consentire uno **streaming** fluido tramite rete wireless tra un **PC performante** e, in questo caso, una console Nintendo Switch, semplicemente utilizzando un browser web (anche se Andrew Sampson sogna di sviluppare un'app *ad hoc*, sempre se Microsoft, Sony e Nintendo lo consentiranno).

Le prime registrazioni di **Rainway** mostrano quanto seriamente sia stato preso lo sviluppo dell'app. Per questa occasione è stato fatto un test con il gioco **Batman: Arkham Knight**, che purtroppo ha sofferto di evidenti cali di framerate. Tuttavia, secondo **Sampson**, è solo questione di tempo prima che il gioco funzioni senza problemi rilevanti.

Lo sviluppo dell'applicazione Rainway per il browser web è attualmente molto più avanzato rispetto alla versione Switch e sembra funzionare senza problemi.

Di seguito è possibile vedere una sessione 1080p a 60fps di **Batman: Arkham Knight** su web browser.

Here is [@RainwayApp](#) running Batman Arkham Knight at 1080P 60FPS in a web browser.
pic.twitter.com/PfCqj6uOQs

— Andrew Sampson (@Andrewmd5) [June 24, 2017](#)

Qui alcuni istanti di **NieR:Automata** su **Switch** tramite **Rainway App**:

Super bonus round: NieR Automata gameplay on the Nintendo Switch via [@RainwayApp](#)
pic.twitter.com/bl14MpnlaF

— Andrew Sampson (@Andrewmd5) [June 30, 2017](#)

Abbiamo anche un'immagine di **The Witcher 3** sempre su **Nintendo Switch**:

The Witcher 3 running on the Nintendo Switch via [@RainwayApp](#)
pic.twitter.com/5wYxmLjusK

— Andrew Sampson (@Andrewmd5) [June 30, 2017](#)

Infine, ancora una volta su Switch, anche una dimostrazione di **Undertale** tramite Rainway App:

Yeah sure here you go pic.twitter.com/M72cWkgTC2

— Andrew Sampson (@Andrewmd5) [June 30, 2017](#)

Tirando le somme, siamo molto curiosi di vedere i futuri sviluppi di questa interessante applicazione e soprattutto se mai Nintendo accetterà di inserire Rainway nello **Switch eShop**.

[Shenmue III: novità al Gamescom 2017](#)

A quanto pare si parlerà nuovamente di **Shenmue III** al **Gamescom 2017** che si terrà dal **22 al 26 Agosto**. Il gioco verrà mostrato nuovamente al pubblico tramite un nuovo filmato, verranno discussi gli ultimi update. Ultima ciliegina, sarà direttamente **Yu Suzuki** in persona a annunciare una novità riguardante il gioco di cui ancora nessuno sa niente.

http://shenmue.link/post_en/519/?en

È stata mostrata, sul sito ufficiale, anche quella che sembra essere la versione definitiva del nuovo logo (in basso nella gallery).



[Dirt 4](#)

Trascorsi 6 anni dal predecessore **Dirt 3**, e quasi 2 anni da **Dirt Rally**, **Codemaster** torna alla ribalta facendo mostra della comprovata esperienza nel campo e proponendo **Dirt 4**, un titolo che sembra puntar dritto al trono come miglior simulatore di rally sul mercato. Gli anni di stop molto probabilmente hanno giovato alla struttura del gioco, che adesso pare più solida e strutturata,

rendendo **Dirt 4** molto più fruibile anche agli amanti della guida simulativa, come la maggior parte degli ultimi racing game. Il gioco sembra esser stato progettato per dare il massimo utilizzando **volante e pedaliera**, possibilmente anche con un **pedale frizione**, vista la presenza in-game di alcune funzioni specifiche come lo stacco frizione per una partenza perfetta.

Mangiare la polvere

Gli sviluppatori non sembrano essersi risparmiati nei dettagli: il comparto grafico di **Dirt 4** gode, infatti, di ottimi modelli poligonali, texture di alta qualità e shader che rendono incredibilmente realistica ogni superficie. Gli effetti particellari (come fumo, acqua, polvere, ghiaia, terra, neve...) la fanno da padrone, donandoci un'ottima esperienza visiva, e tutto ciò si nota ancor di più nei replay, nei quali, senza dover stare attenti alla gara, possiamo apprezzare l'intero **environment**.

Simulazione per passione

Alcune delle nuove peculiarità di **Dirt 4** rendono il gioco molto più avvincente e simulativo del precedente capitolo:

- **Danni**: adesso molto più caratterizzati (incideranno sensibilmente sull'esperienza di guida).
- **Foratura gomme "dinamica"**: una volta forata la gomma sarà la nostra abilità alla guida a far sì che non esploda il copertone, lasciandoci poi con il cerchio scoperto.
- **Riparazioni**: avverranno a ogni intermezzo tra una gara e l'altra, grazie agli ingegneri della squadra che potranno essere più o meno capaci nel risolvere i problemi.
- **Condizioni climatiche variabili**: a volte ci renderanno difficile abituarci al fondo dei tracciati.
- **Commissari di gara**: si dovrà interagire con loro a ogni finale di tappa.
- **Partenza con stacco**: usufruendo della frizione di una pedaliera, si potranno effettuare partenze brucianti al centesimo di secondo.
- **Regolazione assetto**: decine e decine di impostazioni - anche abbastanza complesse - per creare il vostro preset ideale per ogni tipo di gara.

Inutile sottolineare che per godere a pieno del gioco, è consigliabile escludere gli aiuti alla guida e impostare la modalità simulativa.

Sarà necessario capire sin da subito se si preferiscono le auto **4WD** (a trazione integrale) o le **2WD**, anche se è consigliabile avere dimestichezza con entrambe, visto che offrono due esperienze di guida totalmente diverse.

Inizialmente verrà un po' dura abituarci al controllo dell'automobile ma, grazie ai primi tracciati (composti per lo più da curve larghe) e alla **Dirt Academy** (che ci impartirà le prime lezioni di guida sportiva), affonderemo già le basi della nostra carriera in **Dirt 4**.

È interessante e altrettanto innovativa la parte manageriale del gioco: potremo sin da subito fondare il nostro "**team corse**", impostando nome, colori e livrea personalizzata, tra le poche - purtroppo - disponibili. Da qui in poi potremo iniziare a creare la nostra squadra: ci serviremo di diverse figure, tra cui ingegnere capo, ingegneri e PR che ci procacceranno sponsor e nuovi contatti per lo staff; più

alto sarà il rango del nostro staff, più alti saranno i costi per mantenerlo, ma anche i benefit che avremo saranno direttamente proporzionali. Sviluppare una base operativa ci darà accesso anche ai nuclei di ricerca, che provvederanno a fornirci nuovi componenti sempre più performanti.

Rumoroso è bello

Non è da meno il **comparto audio** del gioco: non c'è nulla di più bello che ascoltare, a volume sostenuto, degli effetti sonori ben riprodotti: rombi da paura, con motori aspirati che urlano o turbinati che sibilano, accompagnati da tutti i vari scoppi delle valvole a farfalla (tipico delle auto da rally), ghiaia che sdrucchiola sotto i copertoni, asfalto che stride a ogni derapata e tanto altro (chiunque abbia mai visto una vera corsa di rally sa di cosa sto parlando).

Una campionato tira l'altro

Dirt 4 offre uno svariato numero di contenuti che lo rendono alquanto longevo. Escludendo le modalità "multiplayer" e "gioco libero", finì a se stesse, ci rimangono a disposizione:

- **Carriera:** la principale, nella quale affronteremo moltissimi campionati con ognuna delle 4 diverse discipline:
 - Rally
 - Land Rush
 - Rally Cross
 - Historic Rally
- **Competizione:** tramite la quale avremo accesso a eventi giornalieri, settimanali o mensili sempre diversi.
- **Dirt Academy:** qui potremo imparare le nozioni di guida.
- **Asso del volante:** per superare le sfide "prova a cronometro" e "autoscontro".

Il punto della situazione

Insomma **Dirt 4** ci terrà impegnati sicuramente per parecchie ore, senza lesinare divertimento e frustrazione in egual misura. Vi capiterà sicuramente di esplodere in qualche esultanza completando una gara senza commettere errori, facendo un tornante perfetto o una frenata a pendolo, sono momenti che vi faranno essere fieri di voi stessi: godetevi fino in fondo.

[The Evil Within 2: nuove indiscrezioni](#)

The Evil Within 2, il nuovo progetto di **Bethesda**, secondo alcune indiscrezioni non sarà diretto da **Shinji Mikami**, che avrà solo la veste di produttore in questo sequel presentato All'E3 2017. Al suo posto troveremo **John Johanas**, che ha diretto i due DLC del gioco (*The Assignment e The Consequence*), e che, pur con un ruolo minore, ha lavorato nel primo capitolo di *The Evil Within*.

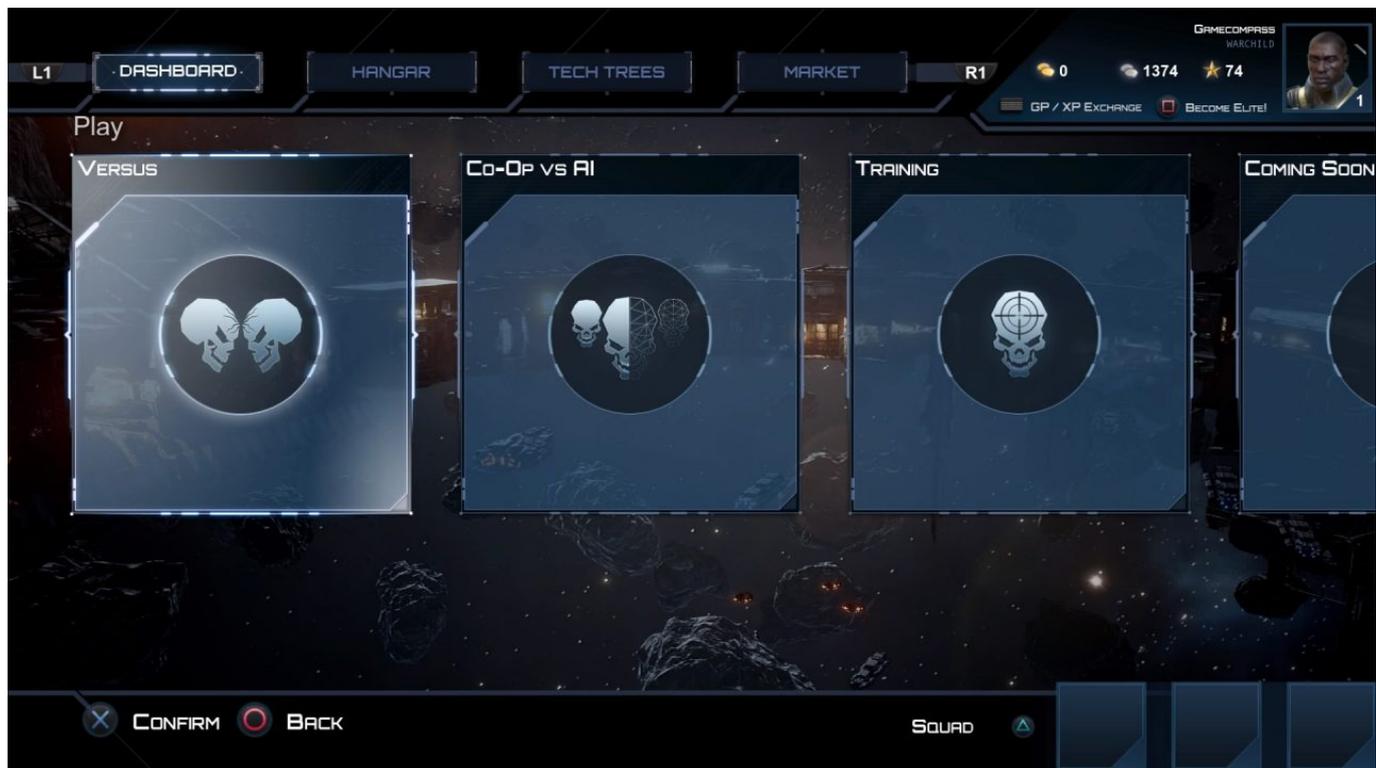
JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGcjhyUGpfallhd2clMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=

[Dreadnought - Closed Beta](#)

Dopo la Beta dello scorso anno su PC, **Dreadnought** approda sulla console ammiraglia Sony sulla quale abbiamo avuto la possibilità di provare la closed beta.

Dreadnought è uno shooter sviluppato da **Yager Development** e **Six Foot**, e pubblicato da **Grey Box Games**, che ci permette di metterci al comando di enormi navi spaziali da guerra con la possibilità di potenziarle e personalizzarle; il sistema solare sarà il nostro campo da battaglia, con il suo marasma di asteroidi, pianeti e paesaggi ampi, freddi e oscuri. Il **gameplay** si basa molto sulla strategia e sulla collaborazione tra i vari componenti della squadra: è possibile scegliere vari tipi di **navi d'attacco**, dalle più lente, dotate di artiglieria pesante, alle più veloci, equipaggiate di cannone dai colpi potenti, fino a quelle capaci di rendersi invisibili e quindi di permettere una modalità di gioco stealth; in parallelo, avremo a disposizione anche navi da supporto in grado di riparare i danni subiti delle altre navi amiche.

Le navi in gioco sono **55**, tutte personalizzabili, mentre i **3 alberi produttore (Arms Jupiter, Akula Vektor e Oberon)** contengono dalle 17 alle 20 navi ciascuno; tra queste ci sono anche le "Navi Eroe", navi leggendarie dal design unico che danno accesso ad armi avanzate. Ogni nave appartiene a un livello specifico (da I a V) e, per ottenere l'accesso alle navi di livello superiore, bisogna sbloccarle attraverso i tre alberi del produttore. Ogni nave ha anche un proprio **albero della tecnologia** in cui è possibile ricercare e acquisire armi e moduli. Durante gli scontri si potrà scegliere, grazie al touch pad, se giocare d'**attacco** e conferire alla propria nave un **boost** che le permetterà di spostarsi più velocemente e far sì che le armi facciano più danno, o se giocare maggiormente in **difesa** e proteggersi, creando uno scudo, dai colpi dei nemici. Grazie a tutte queste meccaniche, **Dreadnought** pone le fondamenta del suo gameplay sulla comunicazione con i compagni di squadra, al fine di escogitare strategie e attacchi a sorpresa che possono portare il proprio team alla vittoria.



Durante la beta per **PlayStation 4** le modalità di gioco presenti sono:

1. **Versus**, che comprende **Team Deathmatch**, comune deathmatch a squadre da 5 giocatori;
2. **Team Elimination**, una modalità a eliminazione nella quale i giocatori avranno il compito di eliminare le flotte avversarie per vincere il turno, con l'obiettivo di imporsi per 3 volte e ottenere la vittoria dell'intera partita;
3. **Coop vs. IA**, che comprende solamente la modalità Havoc, modalità in cui un gruppo di due giocatori dovrà scontrarsi contro flotte infinite di navi comandate dall'IA, con l'obiettivo di resistere il più a lungo possibile.

Il gioco è molto impegnativo, ma allo stesso tempo divertente e appagante: riuscire a sconfiggere una corazzata o a sgominare la flotta avversaria entusiasma non poco, e il gioco guadagna tantissimo se giocato con un gruppo di amici.

Dopo ogni partita, si guadagnano **XP** e **crediti**, i primi spendibili per sbloccare armi e moduli dall'albero tecnologico di ogni nave, mentre i secondi (che sono sostanzialmente una forma di valuta), si possono acquistare oggetti per l'estetica della nave, per le Navi Eroe e per altri oggetti che possono dare alcuni vantaggi.

[Hitman: rimosso il sistema di sicurezza](#)

Denuvo

IO Interactive ha definitivamente rimosso il sistema di sicurezza Denuvo per la versione PC di **Hitman**. È stata rilasciata una nuova patch per PC dove, oltre alle modifiche all'interfaccia e ai vari livelli, viene rimosso definitivamente il DRM.

Inoltre ricordiamo che da ieri è gratuito il primo episodio di **Hitman**, scaricabile da Pc, Xbox One e PlayStation 4



Shadow of the Tomb Raider: Lara torna a far parlare di sè

Nei mesi passati abbiamo sentito vociferare di possibili leak e notizie non molto fondate. Ma oggi abbiamo qualcosa di ufficiale tra le mani. L'agenzia di marketing Takeoff USA ha pubblicato in queste ultime ore un'immagine che ritrae degli artwork con annessi varianti del logo del gioco in questione: **Shadow of The Tomb Raider**.

Logo: Exploration of different effects, textures, and layouts.



Key Art: Multiple proposals ranging in environment, lighting, pose, etc.



Di Lara all'E3 neanche l'ombra, ma questo lo sapevamo già grazie alle dichiarazioni rilasciate dalla **Senior Community Manager** del franchise **Maegan Marie** che ha rassicurato comunque i fan dicendo di star preparando una grossa sorpresa per loro. Ancora è incerto se **Square Enix** sarà affiancata dai ragazzi di **Eidos Montreal** oppure se la palla rimarrà nelle mani della **Crystal Dynamics**, anche se entrambe in ogni caso risulterebbero essere impegnate con il nuovo gioco degli Avenger.

Ad ogni modo sappiamo per certo che non vedremo alcun **Tomb Raider** prima del 2018. Anno in cui uscirà anche il nuovo lungometraggio che vedrà l'attrice **Alicia Vikander**, vestire i panni di **Lara Croft**. L'uscita del film è prevista per il 16 Marzo.



Che possano quindi presentare il gioco in concomitanza con l'uscita del film?