

Speciale E3 2018: PC Gaming Show

A cavallo tra la conferenza [Ubisoft](#) e quella [Sony](#), trova spazio il **PC Gaming Show**, giunto al suo terzo anno di vita. Quest'anno si è deciso di cambiare obiettivo, puntando più sui giochi e meno sull'hardware: andiamo a vedere quali titoli sono stati annunciati!

Lo show è stato inaugurato da **Satisfactory**, titolo di **Coffee Stain Studios** che ci vedrà alle prese con una gigantesca macchina da usare come una catena di montaggio.

Si passa, quindi, al trailer di un titolo indie quale **Neo Cab**, che ci metterà nei panni di un tassista alle prese con delle scelte importanti per il proseguo del gioco, e ambientato in un mondo a metà tra il futuristico e il noir.

Si cambia radicalmente genere con **Maverick's Proving Grounds**, che, come si può intuire dal titolo, è un **battle royale** dalla smodata ambizione, visto che punta ad avere 1.000 giocatori in una singola mappa!

Dopodiché arriva il momento di **The Forgotten City**: popolare mod di **The Elder Scrolls V: Skyrim**, che adesso verrà "promosso" a titolo **standalone**. Il gioco avrà qualche miglioramento audiovisivo e uscirà per il 2019.

È il turno di **Star Control: Origins**, ambizioso strategico fantascientifico che offrirà un massiccio supporto alle **mod**. La beta è già disponibile su [Steam](#) al prezzo di 34,99€.

Si è visto anche ***Hunt: Showdown***, FPS horror in prima persona di **Crytek** che presenta nuove armi, come un coltello da lancio e vari tipi di balestra. Il titolo è già disponibile su [Steam](#) al prezzo di 29,99€ e uscirà dallo stato di early access il 17 luglio.

Si è fatto rivedere anche il fu ***Call of Chtulhu***, ora conosciuto come ***The Sinking City***. Si è visto anche qualche spezzone del titolo di **Frogware**, ispirato all'omonima storia dello scrittore horror **H.P. Lovecraft**, oltre a qualche aggiornamento riguardo lo sviluppo del gioco.

Buona notizia per tutti gli appassionati di **Warframe**: il popolare free to play riceverà un'espansione chiamata ***The Sacrifice*** entro la fine di giugno 2018.

Viene successivamente mostrata una carrellata di giochi **SEGA** in arrivo su **Steam**: tra i titoli troviamo ***Shining Resonance: Refrain***, le remaster dei due capitoli di ***Shenmue***, e tre novità: ***Valkyria Chronicles 4***, e, per la prima volta su PC, [Yakuza Kiwami](#) e [Yakuza Zero](#)!

Arriva un'espansione anche per l'apprezzato FPS ***Killing Floor 2***: questa volta dovremo vedercela con un branco di clown assetati di sangue. L'espansione, chiamata ***The Summer Sideshow: Treacherous Skies*** è già disponibile gratuitamente.

Sempre a cura di **Tripwire Interactive**, arriva il particolare ***Maneater***, un open world dove controlleremo uno squalo mangia uomini. Il titolo è attualmente in sviluppo e non ha una data d'uscita.

Si cambia genere con **Bravery Network Online**, particolare mix tra **MMO** e **strategico a turni** con una grafica cartonesca e una colonna sonora composta dalla musicista jazz Mickie.

Overwhelm è un platform in stile retrò ambientato in un mondo horror. È già disponibile su [Steam](#) al prezzo scontato di 6,55€

Arriva quindi il momento del particolare **Morning Star**: simulatore di fattoria post-cyberpunk, sviluppato da **Untitled Publisher**, dove i computer e i dati informatici prendono il posto della terra e dei semi.

Secondo titolo ambientato in un taxi questo **Night Call**: le somiglianze con **Neo Cab**, presentato in precedenza, finiscono qui, visto che il gioco di **Raw Fury**, in uscita per il 2019, sembra più dark e con un taglio artistico molto più vicino ad una graphic novel.

Aggiornamento in arrivo per **Star Citizen**, immenso **MMO** fantascientifico di **Cloud Imperium**, che si prepara all'arrivo dell'alpha 3.2.

Viene presentato **Sable**, un'avventura coadiuvata da un art design che ricorda i lavori dello **Studio Ghibli**. Il titolo di **Shedworks** è in arrivo per PC e console per il 2019.

Nuova espansione anche per **Don't Starve**, apprezzatissimo survival di **Klei Entertainment**. **Don't Starve: Hamlet** uscirà per l'inverno del 2018 e aggiungerà una serie di nemici alla caccia del protagonista, lo scienziato **Wilson**.

Irrompe sulla scena **Team 17**: il popolare sviluppatore di titoli come **Worms** torna indietro nel tempo con un FPS fantascientifico, che ricorda un'altra hit degli sviluppatori britannici, come **Alien Breed**.

Questo **Genesis Alpha One** uscirà a settembre per **PC**, PlayStation 4 e **Xbox One**.

Buone notizie per gli amanti di **The Walking Dead**: infatti, è stato presentato l'attesissimo **Overkill's The Walking Dead**, che, al contrario dell'avventura grafica di **Telltale**, è un FPS con alcuni elementi gestionali.

Il titolo uscirà in Nord America il 6 novembre 2018, e, due giorni più tardi, nel resto del mondo.

Ottime notizie per tutti i fan dei gestionali e di una gemma del genere come **Theme Hospital**: infatti è stato presentato il successore spirituale **Two Point Hospital** con dei divertenti spezzoni di gameplay che ricordano molto lo storico gioco di **Bullfrog**.

Il titolo è in uscita su **Steam** per l'autunno del 2018.

Torna, dallo scorso E3, **Noita**: platform bidimensionale che ricorda **Terraria**, e che ha la particolarità di applicare una fisica realistica per ogni pixel del gioco. Il titolo non ha ancora una data d'uscita, e sarà disponibile, a detta di **Nolla Games**, "quando sarà pronto".

Oblets, sviluppato da **Double Fine**, è un colorato e pacifico titolo che sicuramente farà la felicità degli amanti di titoli come **Stardew Valley** e **Pokémon**.

Ennesimo **battle royale** in arrivo, questa volta con i personaggi delle popolari strisce fumettistiche di **Cyanide and Happiness**, catapultate in un universo 3D isometrico.

Rapture Rejects, questo il nome del titolo, è sviluppato da **Galvanic Games** ed è attualmente disponibile in alpha su RaptureRejects.com.

Lo show si conclude con l'annuncio di **Hitman 2**, popolare saga stealth pubblicata da **Square Enix**. È stato annunciato che il titolo non sarà più diviso in episodi, e che uscirà il 13 novembre su **PC**, **PlayStation 4** e **Xbox One**.

[Star Citizen incassa piú di tutti i giochi Kickstarter](#)

Da quanto riportato dal nuovo rapporto di **Polygon**, **Star Citizen** avrebbe raccolto piú soldi di tutti i giochi nati grazie alla piattaforma **KickStarter** per il secondo anno consecutivo, facendo il doppio rispetto agli altri titoli nati grazie a questa piattaforma.

Il tanto atteso titolo, nel 2017, è riuscito a raccogliere **34,91 milioni di dollari**, dato però leggermente inferiore rispetto agli incassi fatti nel 2016 che ammontano a circa **36,11 milioni**. Cifre enormi rispetto ad altri titoli KickStarter di successo, i quali, sommando i loro incassi, hanno raggiunto i **17,25 milioni di dollari** nel 2017, e i **17,6 milioni** nel 2016.

Ma ben piú importante è che **Star Citizen** sia riuscito in questa impresa nonostante le orde di gente che chiedevano indietro i soldi, costanti ritardi, ed essere citatati a giudizio da **Crytek** per violazione di contratto.

[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: 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.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGSV9yU1FHXYZ1aUklMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U
=

[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**, cofondatore 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...  

 **STAFF**
Ortwin @Ortwin-F

Discussion
Yesterday at 21:39

Re: UK Tax Rebate Advance for Foundry 42

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.

Star Citizen in mano alle banche

Lo sviluppatore di **Star Citizen** non sembra navigare in ottime acque: **Cloud Imperium Games**, e con esso la sussidiaria **Foundry 42**, nonostante abbiano raccolto oltre **150 milioni di dollari** su Kickstarter per finanziare il proprio progetto, partendo da un obiettivo di 6 milioni di dollari, hanno richiesto un ulteriore prestito dalla banca Coutts & co., offrendo in garanzia tutti i propri principali asset, incluso lo stesso *Star Citizen* e i diritti di distribuzione.



Search for a company or officer



CLOUD IMPERIUM GAMES UK LIMITED

Follow this company

[File for this company](#)

Company number 08815227

[Overview](#)

[Filing history](#)

[People](#)

[Charges](#)

[Charges](#) > Charge code 0881 5227 0001

Charge code

0881 5227 0001

Created

13 June 2017

Delivered

15 June 2017

Status

Outstanding

Transaction Filed

Registration of a charge (MR01)

[View PDF](#) (29 pages)

Persons entitled

Coutts & Co.

Brief description

Contains fixed charge.
Contains floating charge.
Floating charge covers all the property or undertaking of the company.
Contains negative pledge.

La banca ha dunque di fatto in mano il gioco allo stato attuale, concedendo una licenza per continuare il lavoro di sviluppo:

24. LICENCE

24.1 The Chargee, (bank), hereby grants to the Chargor, (CIG), an exclusive license, revocable only in accordance with Clause 24.2, to develop, produce, exploit and otherwise deal with the Game.

24.2 The Chargee, (bank), may terminate the license granted pursuant to Clause 24.1 above upon the happening of an Event of Default which remains unremedied on the date failing 60 days after the the Chargee has given written notice to the Chargor of such Event of Default.

Risulta chiaro come il mancato rientro della posizione comporterebbe per lo sviluppatore la perdita di ogni diritto sul titolo, a totale danno dei **backer** che lo hanno supportato in fase di crowdfunding. I dati sono ricavati dal [sito ufficiale del governo britannico](#), tra i quali possiamo leggere anche [il documento ufficiale di sottoscrizione del mutuo da parte di Cloud Imperium Games e della sussidiaria Foundry 42](#): non sono pubblici dettagli quali l'ammontare del prestito né le tempistiche e modalità di rientro ma, già dai dati presenti nella registrazione del prestito del 13 giugno 2017, è ricavabile come lo stato finanziario dell'azienda sviluppatrice non sia stato giudicato ottimale dalla banca erogante. Restando speranzosi riguardo il destino di *Star Citizen*, ci si chiede come Cloud Imperium Games abbia gestito i numerosi fondi ricavati dal folto numero di utenti che ha creduto nel progetto.