

[P.T. è ora giocabile su PC grazie a due remake creati dai fan](#)

P.T. è stato un *teaser* rilasciato per **PS4** prima che il progetto di **Silent Hills** venisse cancellato e, nonostante fosse molto breve, è ancora oggi ricordato come uno dei migliori giochi horror di tutti i tempi (e certamente uno dei più spaventosi).

Adesso è possibile giocarlo anche su **PC** grazie a due remake creati da due fan dell'opera.

Il primo remake è chiamato **Corridors**: è ancora in fase di sviluppo su **Unreal engine 4**, ma il creatore **SmoggyChips**, desidera aggiungere altri livelli in futuro. Può essere scaricato a [questo indirizzo](#), e potete vederlo nel video in basso.

Il secondo remake è opera dell'utente di reddit [LinusPixel](#), il quale ha estratto animazioni, mappa e texture dal gioco originale e ha provato a metterle insieme in un nuovo engine di gioco. Potete provare il prototipo a [questo indirizzo](#).

[The Vanishing of Ethan Carter arriva su Xbox One](#)

Originariamente rilasciato nel 2014, **The Vanishing of Ethan Carter** è un gioco che mette i giocatori di fronte a degli scenari mozzafiato, dalle tematiche soprannaturali e macabre, e finalmente arriverà su **Xbox One** nel giro di qualche settimana.

The Astronauts, il team di sviluppo, ha annunciato che il titolo verrà rilasciato per **Xbox One** per il **19 Gennaio 2018** ed i giocatori, insieme all'acclamato storytelling del titolo, potranno anche godere dell'esclusivo supporto per la risoluzione a **4K** ed una nuovissima modalità **Free Roam**, mai vista in nessun'altra versione del gioco.

Il creative director **Adrian Chmielarz** commenta:

«Abbiamo apportato il 4K per la Xbox One semplicemente perchè volevamo aggiungere un qualcosa che non fosse presente nelle altre versioni del gioco. Il rilascio su Xbox One è stato la scusa ideale per aggiungere la nuova modalità Free Roam ed il 4K che su questa console è d'obbligo.».

Ad ogni modo **Chmielarz** [ha dichiarato ai colleghi di Dualshockers](#) che la modalità **Free Roam**, più in là, farà un'apparizione anche su **PC** e **Playstation 4**; tuttavia, per ora, la modalità rimarrà esclusiva per **Xbox One** per un tempo indefinito. Nonostante le premesse **Chmielarz** ha espresso che portare questa modalità sulle altre piattaforme non è un processo semplice; nella versione per **Xbox One** il gioco userà l'ultima versione dell'**Unreal Engine 4**, ciò significa che per arrivare su **PS4** non basterà semplicemente aggiornare il gioco con gli ultimi tool di sviluppo per la piattaforma ma servirà anche un sacco di *testing* e *coding* aggiuntivo.

Al momento *The Vanishing of Ethan Carter* è disponibile per **PC** e **PS4** ma se volete godere del **4K** e della nuova modalità **Free Roam** vi converrà aspettare fino al 19 Gennaio.

[Soulcalibur VI potrebbe arrivare su Nintendo Switch](#)

La **Gamecentral** britannica ha parlato con il produttore **Motohiro Okubo** la scorsa settimana, cogliendo l'occasione per chiedergli se sia in progetto una versione **Switch** di *Soulcalibur VI*, aggiungendo scherzosamente che in quel caso potremmo assistere al ritorno di *The Legend of Zelda*. Sfortunatamente, Okubo ha detto che quando **Namco** ha iniziato lo sviluppo su *SCVI*, la console Switch non esisteva ancora.

«Lo sviluppo di *Soulcalibur VI* è iniziato più di tre anni fa e non sapevamo nulla di Switch in quel momento», ha detto Okubo. «Al momento non stiamo lavorando su Switch, ma personalmente sono interessato alla piattaforma, quindi se sarà possibile adattare l'**Unreal Engine** a Switch forse ci sarà la possibilità di iniziare il progetto.»

[Unreal Engine 4: rilasciata una fan tech fotorealistica](#)

Dietro a **Unreal Engine 4** esiste una nutrita fandom che sbizzarrisce la propria creatività utilizzando il noto motore grafico di **Epic Games**, ormai divenuto **freeware**. Da poco è stata rilasciata su **PC** una **fan tech demo**, che in tempo reale utilizza la **fotogrammetria** e la soluzione **VXGI** di **NVIDIA** per l'illuminazione globale in tempo reale, per ottenere il massimo del fotorealismo. La demo sarà disponibile alla fine del 2017. Questa tech-demo è stata creata da **ArbyRens**, e secondo l'autore sarà possibile con ulteriori ottimizzazioni eseguirla in **4K** su di una singola GPU **nVIDIA 1080Ti**. Nella demo non esistono effetti dinamici particolari come ad esempio il vento o altro poiché è incentrata solo a mostrare quanto il rendering fotorealistico sia d'impatto, e quanto l'illuminazione cambi totalmente il modo in cui una scena venga percepita dall'utenza. Il video è ambientato in una **foresta scandinava** che integra alcune architetture **sci-fi**.

La dimensione della demo viene mantenuta in una piccola area e permetterà a chi la visionerà di camminare o di controllare una fotocamera virtuale e di acquisire immagini o video. Gli utenti potranno cambiare il campo visivo, l'apertura, la distanza focale, la profondità e altro ancora. Ovviamente teorizzando un gioco con questa qualità grafica ma con l'aggiunta dell'**AI** e di tutti gli effetti dinamici che ormai troviamo presenti nella maggioranza dei titoli **AAA** degli ultimi anni,

significherebbe avere un prodotto non solo che avrebbe richieste hardware mostruose, ma di cui anche solamente gli assets graverebbero pesantemente sui nostri amati hard disk. quindi non aspettatevi di vedere giochi con questa grafica in tempi brevi.

Ecco alcuni screenshots:

Downward: il post apocalittico italiano

Negli ultimi anni il nostro paese sta cominciando a ritagliarsi uno spazio concreto nel mondo videoludico. Software House come **Milestone** o **Kunos** risultano già affermate da tempo, ma, al contempo, stanno cominciando a venir fuori team al momento più piccoli che sembrano avere molto da dire. Un caso fra questi è di certo **Caracal Games Studio**, team composto da sole tre persone che sta ultimando un lavoro che presenta vari aspetti interessanti: **Downward**. Titolo ancora in **early access**, questo **indie** promette di portare una nuova esperienza videoludica tutta in prima persona.

Come un sogno

A colpire immediatamente è il sistema di movimento del protagonista che, grazie alle sue doti di **traceur** (colui che pratica il **parkour**,NdR), può spostarsi più o meno facilmente nelle grandi aree che incentivano l'esplorazione. Il paragone con **Mirror's Edge** è d'obbligo ma qui i movimenti non risultano così fluidi e soprattutto il **moveset** non è così generoso. A differenza del titolo **Electronic Arts**, il mondo di gioco è però ricco e variegato e con zone completamente diverse tra loro. L'esplorazione completa è possibile solo avendo sboccato determinati oggetti: ad esempio, capiterà di incappare in sentieri bloccati da campi di forza, accessibili soltanto se si avrà il numero necessario di dispositivi adatti.

Tutto si basa comunque su un incipit narrativo - un po' abusato a dir la verità - che vede il protagonista, svegliatosi chissà dove, alle prese con l'indagine sul proprio destino e sulla nuova realtà che si ritrova a conoscere. Come da titolo, infatti, il gioco è **ambientato in un mondo post-apocalittico**, molto generico a livello temporale, e starà a noi scoprire cosa sia effettivamente successo. A facilitare il nostro compito sarà una misteriosa voce femminile, che sembra sapere molto su quanto sta accadendo ma che non si sbottonerà più di tanto, ma risulterà comunque essenziale nelle prime fasi di gioco dove farà da guida nell'area tutorial.

Il gioco, di per sé, per quanto concettualmente semplice, non sarà per nulla facile, non solo per via del parkour - a volte frustrante - ma anche per via di alcuni enigmi e dello scontro con alcuni nemici come torrette automatiche o i Golem. Anche queste fasi di combattimento si basano molto sulla capacità di movimento del protagonista ma a volte non basta: **poteri sbloccabili** attraverso un intuitivo menù ci permetteranno ad esempio di teletrasportarci, oppure di aumentare la nostra energia o la stamina. Tutto ha un sapore un po' vintage, come anche i salvataggi manuali accessibili

solamente se si suona una campana; non risulta molto comodo, ma nel contesto può risultare un difetto trascurabile.

Sono disponibili anche delle vere e proprie **sfide** dove potremmo gareggiare contro il tempo completando un circuito. Proprio qui si assisterà a un repentino cambio di ambientazione, quasi magica, suggestiva e che conferma le doti dal punto di vista artistico di questo titolo, come vedremo tra poco.



Video sì, audio nì

Downward basa la propria esistenza sull'**Unreal Engine 4** con risultati molto gradevoli. Texture di buona qualità, ottimi filtri e, soprattutto, un bel comparto luci, portano questo titolo ben sopra la media rispetto ad altri titoli di pari livello, se non addirittura alcuni titoli tripla A. Essendo ancora alla **versione 0.80**, il gioco è colpito da qualche sporadico glitch, pop-up e qualche problemino legato ad alcune compenetrazioni poligonali. Da segnalare anche un bug in cui il nostro alter ego smette di compiere le azioni da *traceur*. Sono comunque difetti sporadici che non minano pesantemente l'esperienza di gioco e che comunque saranno di certo risolti alla versione 1.0.

Come detto poc'anzi, una grossa attenzione è stata data al **comparto artistico**, vero fiore all'occhiello dei ragazzi di Caracal Games: la mappa è disseminata di antiche rovine, diverse tra loro, ampi spazi ricchi di vegetazione dove si passa da lussureggianti spiagge ad aree montuose. Questo fa sì che *Downward* prima di tutto sia un titolo vario e che mischia in maniera elegante paesaggi di natura diversa. Si è invogliati a esplorare e arricchire la nostra esperienza visiva.

Il **comparto sonoro** è quello che risente meno dell'"effetto wow": tutti i suoni risultano molto semplici e anche l'accompagnamento sonoro non regala emozioni particolari. La vera nota dolente è purtroppo il doppiaggio italiano, non all'altezza della controparte inglese. Le voci affidate al team **ThePruld** che, su YouTube si occupa di fare ottimi *machinima* sulla serie **Souls**, qui purtroppo

risulta un po' fuori contesto, probabilmente con un tono fin troppo sopra le righe e caricaturale. Inoltre alcuni personaggi risultano davvero amatoriali e stonano un po' con il resto.



In conclusione

Downward è sicuramente un titolo con un buon potenziale, nonostante sia ancora incompleto riesce a colpire, risultando un gioco con una propria identità e subito riconoscibile. A colpire meno è senza dubbio il doppiaggio ma, se ci si lascia trasportare dal fantastico mondo di gioco, magari non ci si farà caso. È disponibile su **Steam a 9.99€** e, se fossi in voi, comincerei a farci un pensierino.



Se volete saperne di più, guardate l'intervista che il game designer di Caracal Games, **Tommaso Bonanni**, ha recentemente rilasciato al microfono di **Gero Micciché** (filmato da **Simone Bruno**) a Roma in occasione del **Let's Play 2017**.

[Svelato il misterioso titolo dietro #PrepareToDine](#)

[Qualche giorno fa](#) abbiamo parlato di un misterioso trailer caricato sul canale dei **Bandai Namco**. Con un paio di giorni di anticipo, il magazine giapponese **Famitsu** ha svelato il titolo dietro al misterioso gioco. Smentite le ipotesi più gettonate: non si tratta infatti di **Dark Souls**, né di un gioco ispirato a **Tokyo Ghoul**.

Il titolo oggetto del teaser è invece **Code Vein**, a cui sta già lavorando (si parla di uno stato di completamento del 35%) il team che ha curato la serie **God Eater**.

Secondo quanto riportato da **Famitsu**, **Code Vein** sarà un **RPG Action** con motore Unreal Engine 4 e ambientato in un futuro in cui l'umanità sta svanendo. Protagonista sarà un vampiro della razza dei **Revenant** dotato di abilità sovranaturali. Questi sarà accompagnato da un altro personaggio, non è dato sapere se giocabile o meno.



Gli antagonisti da fronteggiare saranno i “**Lost**”, dei **Revenant** che hanno subito una trasformazione per non essere riusciti a nutrirsi sufficientemente di sangue.

Il titolo uscirà nel **2018** e utilizzerà l’**Unreal Engine 4**, motore grafico [sul quale si sta lavorando per sviluppi grafici improntati al fotorealismo](#).

Per ulteriori dettagli sul titolo bisognerà attendere il prossimo 20 aprile, giorno in cui **Bandai Namco** svelerà tutte le notizie sul gioco.

[UE4: fotorealismo anche nei videogiochi?](#)

Epic Games ha rilasciato un video che mostra l’ **Unreal Engine 4** nella sua massima potenza, creando un modello fotorealistico con documentazione di accompagnamento per dimostrare l’uso di alta qualità tecniche, simili a quelle utilizzate per i personaggi in **Paragon**, MOBA di **Epic Games** per PC e PS4. La creazione di personaggi così ben realizzati è un obiettivo fondamentale per molti degli artisti 3D di oggi e gli sviluppatori di videogames.

Negli ultimi due anni, Epic Games ha apportato nuove funzionalità di rendering a UE4 che migliora l’ombreggiatura della pelle, degli occhi, e dei capelli.

Per aiutare la community a ottenere il massimo, Epic sta rilasciando il progetto per la **creazione**

fotorealistica, che sarà disponibile per l'utilizzo in qualsiasi progetto di Unreal Engine 4, completo di documentazione per guidare e aiutare gli sviluppatori attraverso il processo di creazione.

Lo scopo di condividere questo nuovo progetto è quello di spingere chiunque a imparare, esplorare e costruire materiali e modelli come quelli creati da professionisti di Epic.

Che sia una nuova era per la grafica nei videogiochi? Siamo curiosi di verificare se vedremo presto un fotorealismo del genere in un prossimo titolo. E a voi piacerebbe un videogame con questa grafica?