

## Microsoft annuncia Xbox Quest per il territorio USA

Il 7 novembre sarà immessa sul mercato **Xbox One X**, la nuova console Microsoft. Nell'attesa, la casa di Redmond ha deciso di annunciare una nuova iniziativa per gli utenti abbonati a Xbox Live: **Xbox Quest**.

Questa nuova iniziativa permette, agli utenti Xbox Live di completare alcune sfide durante la riproduzione di giochi sulle proprie console di ultima generazione: al completamento delle tre quest mensili tutti i giocatori riceveranno un premio e, solo uno al mese, avrà la possibilità di vincere un **TV Samsung 4K da 55"**.

Xbox Quest sembra essere un'iniziativa davvero simpatica che spinge i giocatori a cimentarsi in nuove sfide, premiandoli al loro completamento, ma purtroppo al momento sembra sarà disponibile **solo per il territorio americano**.

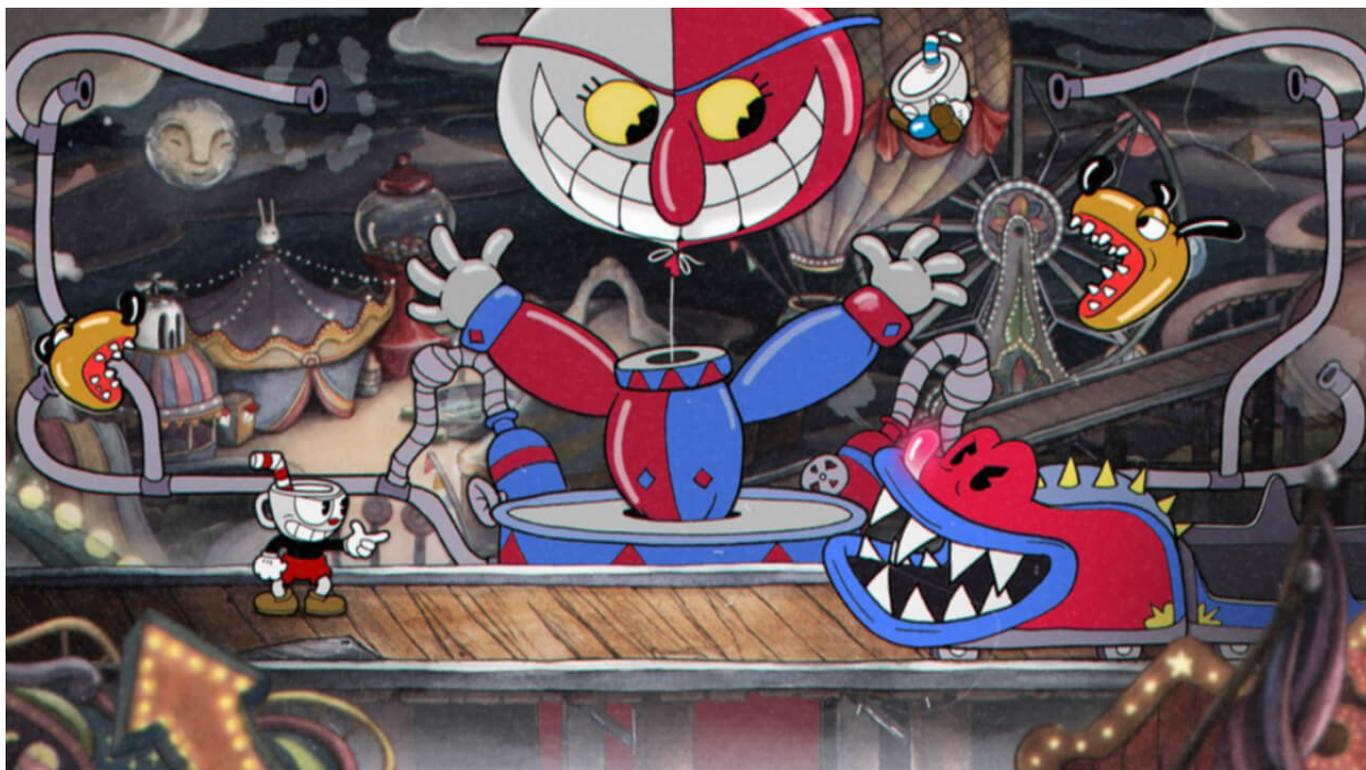
---

## Cuphead: dimissioni e ipoteca sulle case

Durante una lunga intervista rilasciata a **Gamesradar.com** gli sviluppatori dell'ormai famosissimo vintage platformer in via di sviluppo **Cuphead** confidano all'outlet le loro iniziali difficoltà economiche avute durante la prima fase di sviluppo del gioco ma anche grande ambizione e forza di volontà.

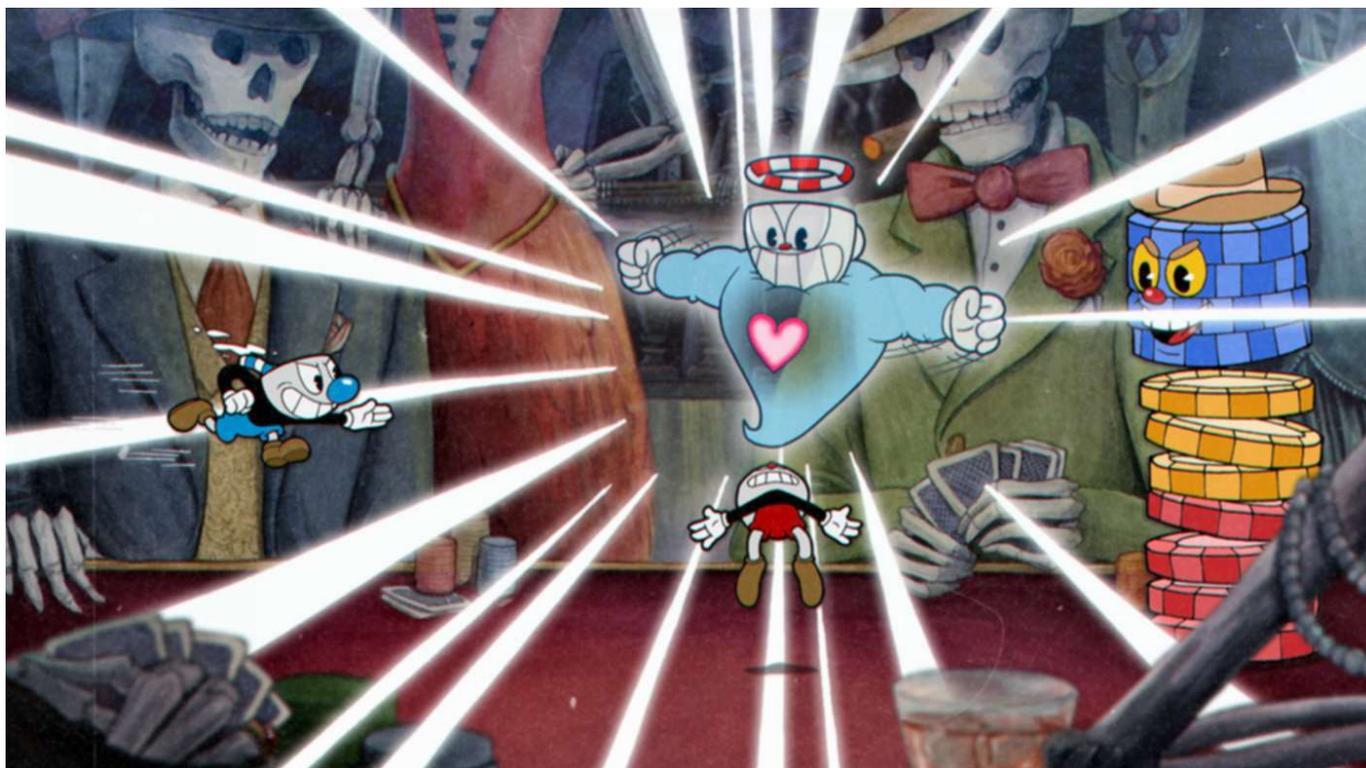
**"We realized that there were a lot of people out there that wanted what we were doing"**

"Realizzamo subito che tantissima gente era interessata al nostro progetto"



**“My brother and I quit our jobs, remortgaged our houses and began expanding the team. This was our chance to actually deliver the game we wanted to make all along, rather than the cut-scope game we originally planned with a three person team.”**

“Dopo aver lasciato il nostro lavoro ed ipotecato le nostre case io e mio fratello cominciammo ad espandere il team. Questa era l’unica chance possibile per riuscire a portare a termine il gioco che noi avevamo sempre sognato di sviluppare al contrario avremmo dovuto rinunciare ed accontentarci del progetto iniziale disegnato attorno ad un team di sole tre persone.”



**Cuphead** è annunciato in uscita per il 2018 ed è sviluppato da **StudioMDHR Entertainment** come esclusiva **Microsoft Windows & Xbox One**

---

## [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.

---

## [Greenberg parla di nuovi titoli per Xbox One](#)

### X

La mancanza di titoli first-party mostrata da **Microsoft** durante la loro conferenza **E3** è stata ampiamente discussa. La società ha ammesso di voler presentare solo i giochi che sono relativamente vicini al completamento. Questo, però, non significa che non ci siano altri titoli in programmazione.

**Aaron Greenberg**, boss del marketing di Redmond, ha parlato anche di **Scalebound**, gioco che è stato presentato tempo fa e poi in ultima analisi annullato perché, nonostante le migliori intenzioni, "le scintille non sempre volano", dice Greenberg: «posso dirti che ci sono molti altri progetti per Xbox, con tantissimi titoli di cui oggi non parleremo».

Greenberg si è mantenuto vago durante tutta la durata dell'intervista, parlando solo dei titoli già presentati durante la conferenza **E3**, glissando abilmente le domande poste dal giornalista e dando conferma, però, che Microsoft farà un'altra importante conferenza al prossimo **GamesCom**, durante il quale verranno presentati tanti altri nuovi titoli.

---

## Rumor: L.A. Noire remastered supporterebbe la VR

Nuovi rumors riguardanti la remastered del famoso titolo **L.A. Noire** di **Rockstar Games** affiorano su **Twitter**, oltre alla già citata versione per **Nintendo Switch** (confermata da più insiders).



**Yan2295**  
@Yan2295

According to what I heard, Rockstar might be releasing a remastered version of L.A. Noire on the Nintendo Switch.

6:37 PM - 15 Jan 2017

👤 167 ❤️ 611

Follow



**Direct-Feed Games**  
@DirectFeedGames

Regarding LA Noire Remaster, the title is sounding like it'll come to Switch, PS4, and Xbox One. Release slated for late summer.

9:42 PM - 25 Jan 2017

👤 70 ❤️ 113

Follow

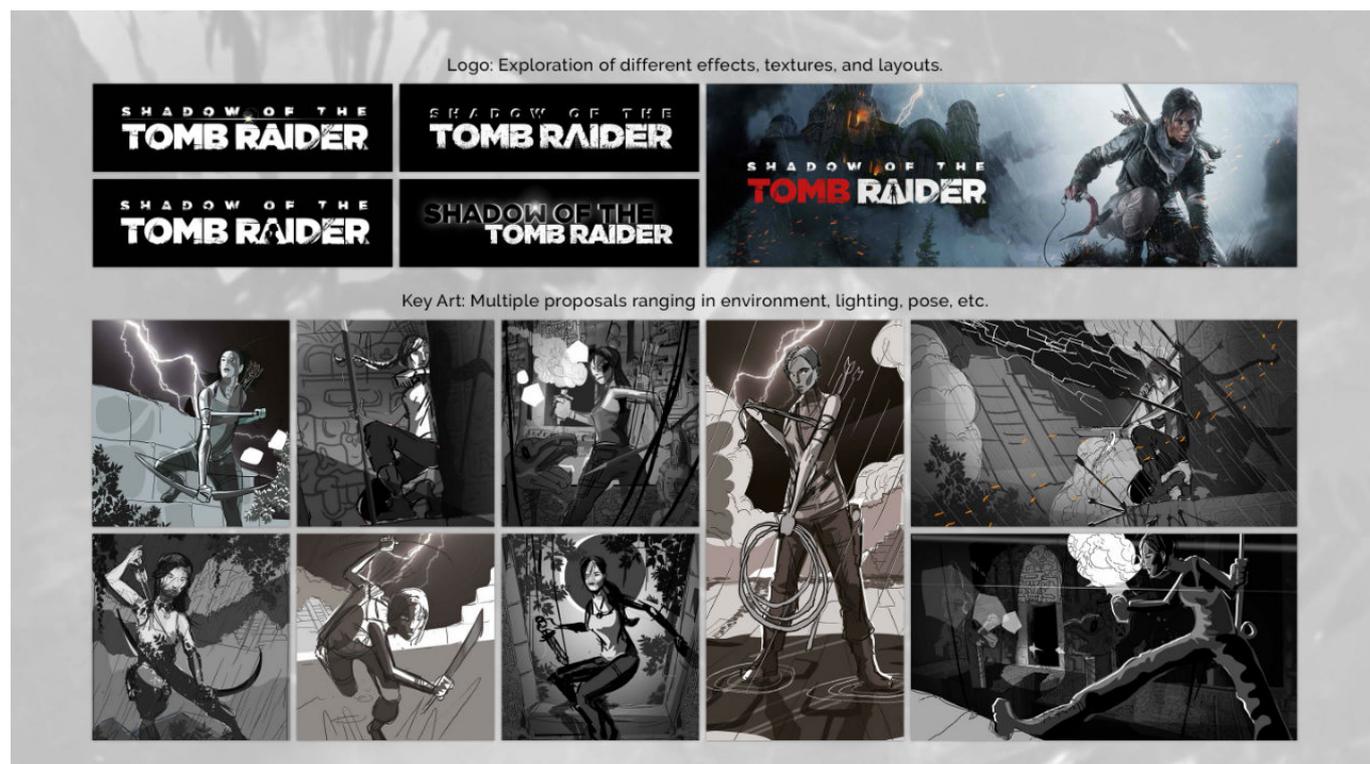
**WWG** di **comicbook.com** avrebbe sentito da tre separate fonti (non rivelate) che **L.A. Noire** abbia anche una modalità **VR** già stata testata su **Playstation** ed anche una in prima persona. In aggiunta è riportato che in seguito tutte le versioni vedranno aggiunta se non la modalità **VR** sicuramente quella in prima persona (un pò come in **GTA V** per intenderci).

Ancora nessuna notizia riguardo il lancio del remastered. Aspetteremo sperando di saperne di più al più presto.

---

# 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**.



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?

---

## [Phil Spencer: le esclusive arriveranno](#)

Nonostante la presentazione di **Xbox One X**, la più potente console mai prodotta, la conferenza **Microsoft** non è stata esattamente memorabile, soprattutto per la mancanza di grosse **esclusive tripla A**.

**Phil Spencer** esce allo scoperto, comunicando che i giochi in esclusiva ci saranno, sono in sviluppo e che saranno pronti tra almeno due o tre anni. La scelta di non mostrarli probabilmente sta nel fatto di non creare **hype** ingiustificato, il che va in antitesi con quanto visto nelle ultime conferenze **Sony**, nelle quali sono stati mostrati titoli con data di pubblicazione vaga.

Non ci resta dunque che attendere le prossime conferenze e verificare la veridicità di tali affermazioni.

---

## [Speciale E3 - Presentato Forza Motorsport 7](#)

Ovviamente uno dei titoli di punta della nuova **Xbox One X** è **Forza Motorsport 7**, presentato sfoggiando tutta la sua potenza tecnica.

Proprio **Dan Greenwalt**, uno dei fondatori di **Turn 10**, ha presentato il titolo, addirittura con

un'anteprima mondiale nel settore auto: la nuova **Porsche 911 GT2-S**. Questo segna un'importante partnership con la casa di Stoccarda, che sarà **presente in esclusiva** solo su *Forza Motorsport*. Sono stati fatti vedere **due video gameplay** molto diversi, oltre a un trailer molto suggestivo. Il primo, ambientato a **Dubai**, nel quale è stata ricreata alla perfezione una delle strade migliori del mondo. A colpire è soprattutto il dettaglio di ogni oggetto di contorno, tante animazioni e la **pulizia grafica garantita dai 4K a 60FPS**.

A lasciare di stucco è stato però il **secondo** gameplay, ambientato durante un temporale che confermerebbe anche l'implementazione del **meteo dinamico**. Il dettaglio sembra davvero elevato e la resa della pioggia sembra la migliore vista fin ora. Animazioni sopraffine anche all'interno dell'abitacolo dove la fisica si fa sentire, soprattutto sulle flessioni dovute alla pressione atmosferica sull'ala posteriore. Tanti dettagli che elevano questo titolo a protagonista assoluto tra i titoli automobilistici di quest'anno.

***Forza Motorsport 7*** uscirà su **Xbox One X, Xbox One S e PC** il **3 Ottobre 2017**.