

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"

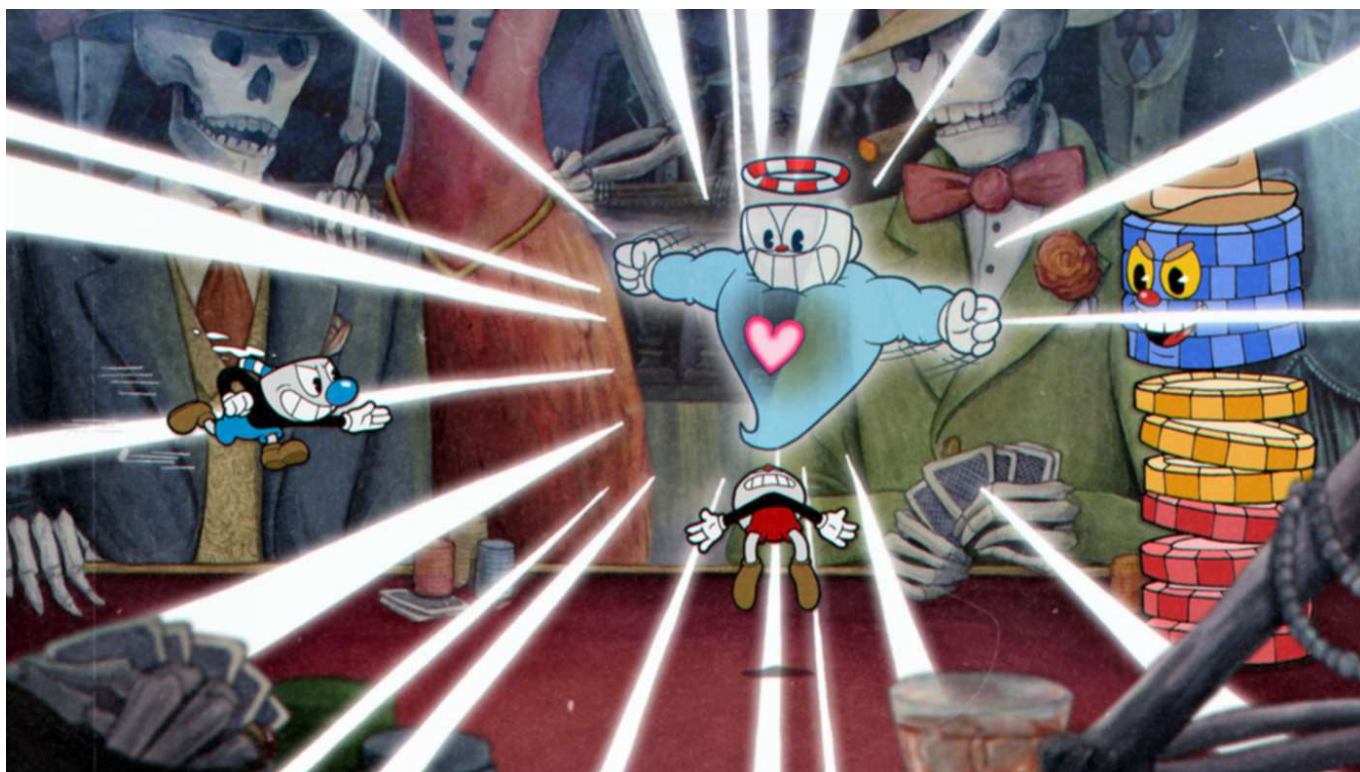
"Realizzamo subito che tantissima gente era interessata al nostro progetto"



"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**

[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.

Shawn Layden: PlayStation 5 sarà una vera next-gen

Durante l'E3 di quest'anno il mercato delle console è stato scosso dalla presentazione della nuova console Microsoft: **Xbox One X**.

La nuova console è un concentrato di potenza, infatti riesce a far girare titoli in **4K a 60FPS**. Ma **Sony**, dopo la mossa di **Microsoft**, non starà con le mani in mano, e prima o poi dovrà presentare una console che possa veramente competere, sul piano dell'hardware, con il top di gamma della casa di Redmond.

Il sito tedesco Golem.de ha intervistato **Shawn Layden**, presidente del CEO di Sony, il quale, alla domanda se ci sarà un gioco che girerà solo su **PS4 Pro** e non sulla **PS4** standard, **Layden** risponde: «Non accadrà mai: Playstation 4 Pro offre solamente alcuni vantaggi, quali risoluzioni **4K** e **HMD** (**Head-Mounted Display**, compatibilità con VR) per i giocatori che possono utilizzarla e vogliono utilizzarla. Inoltre un frame rate più stabile e un ingente spazio su disco. Ma chi ha una PS4 standard, non ha svantaggi reali. Ognuno dei nostri giochi continuerà a girare su PS4 e forse un po' meglio sulla Pro».

E, inoltre, **Layden** ha dichiarato che **PlayStation 5** sarà una console true next-gen, non come **PS4 Pro**, ma una console nuova, potente e con nuove tecnologie. Vedremo **AMD**, **Vega** e **Ryzen** sulla nuova **PlayStation 5**? Di certo questo sembra significare che i giochi della prossima console di casa **Sony** non saranno compatibili con le attuali **PS4** e **PS4 Pro**, segnando un'ulteriore frattura con il cammino intrapreso da Microsoft, che ha invece optato per un passo in continuità con l'attuale sistema Xbox One, nella quale i titoli pensati per la console più recente non escludono comunque la precedente (come era già stato fatto da Sony con PS4 Pro).

L'idea di Sony potrebbe essere quella di lanciare sul mercato una nuova console prima del 2019.


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=

[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 [Follow](#)

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 ⓘ

**Direct-Feed Games**
@DirectFeedGames [Follow](#)

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 ⓘ

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.

[La nuova esclusiva Microsoft potrebbe essere](#)

[in stile Horizon: Zero Dawn](#)

I principali annunci di lavoro oggi passano da LinkedIn, e il mondo videoludico non fa eccezione; e quando si tratta di tecnici qualificati gli annunci lavorativi nel settore sono spesso forieri di un titolo work in progress. E pare proprio lasciare pochi dubbi l'annuncio dell'Head of Recruitment di Microsoft, Sandor Roberts, il quale scrive che a Redmond un Lead Environment Artist per un titolo nextgen tripla A in pieno stile Horizon: Zero Dawn.



Sandor Roberts

Head of Recruitment (3d Graphics, Games & VFX) sandor@g-3d.co.uk 07725559652
2mo



Looking for Lead Environment Artist for Microsoft AAA Nextgen Title...

Style: similar to Horizon Zero Dawn

contact: sandor@g-3d.co.uk

3 Likes

Like Comment Share

L'ultimo titolo di **Guerrilla Games** sembra aver già lasciato il segno nel mercato videoludico e, considerando anche le [dichiarazioni rilasciate al Telegraph da Shawn Layden](#), secondo il quale il marchio *Horizon: Zero Dawn* ci accompagnerà per lungo tempo, possiamo ormai affermare con una certa sicurezza che la storia di **Aloy** è già entrata di diritto nell'Olimpo dei videogame più rilevanti di sempre.

[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 annesse 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?

[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.

[Forza 7: incredibile surplus del 30% sulla GPU](#)

In una particolarmente interessante presentazione "a porte chiuse" rilasciata alla redazione di

Destructoid dopo la conferenza **Microsoft**, il content director di **Turn10**, **John Wendl**, ha confidato che il loro ultimo gioco, presentato ufficialmente durante la loro conferenza all'**E3**, *Forza Motorsport 7*, pur spingendo la grafica a una risoluzione di **4k** in **HDR** con un framerate di **60 fps**, utilizzerebbe la GPU della **Xbox One X** solamente al **70%**

Avevamo già sentito parecchie voci commentare le specifiche su carta rilasciate dalla **Microsoft** e anche qualcosa in più (la demo *ForzaTech*) riportate da **Digital Foundry** di **Eurogamer** carpite durante la loro visita alla **Microsoft** per il reveal ufficiale delle specifiche hardware, ma questi dati - che non provengono da una tech demo bensì del gioco vero e proprio - fanno meglio intuire quali siano le performance della console "on the road".

https://youtu.be/Dokpy_KluyA

Speciale E3 - Microsoft

La conferenza stampa Microsoft da poco conclusa all'E3 2017 è stata l'occasione per mostrare un corposo set di ben **42 giochi**, di cui **22 legati** a Xbox One da qualche forma di esclusività. Tra AAA, indie e sequel ce n'è per tutti i gusti, da *Assassin's Creed Origins*, ad *Anthem*, nuova IP di BioWare, passando da indie come *The Artful Escape*, *Cuphead* e *The Last Night*. Ma senza alcun dubbio i riflettori sono stati puntati sulla nuova console, che finalmente ha svelato il proprio nome: **Xbox One X**, della quale abbiamo anche il prezzo (499 \$) e una data d'uscita, fissata per il **7 novembre 2017**. Microsoft ha anche confermato la linea che la vede seguire da un po' di tempo la via della **retrocompatibilità** con i titoli delle precedenti console e ha annunciato una serie di aggiornamenti gratuiti in 4K per vari giochi Xbox One.



Nel nome dello Scorpione: [Xbox One X](#)

Sul palco è **Phil Spencer** ad aprire le danze, snocciolando le fondamenta della “Xbox philosophy”, improntata alla cura dell’utente, alla possibilità di far giocare i vecchi titoli e alla qualità dell’esperienza di gioco.

Il nome ufficiale di Project Scorpio è Xbox One X, è lo CEO di Xbox ad annunciarlo prima di passare la palla a **Kareem Choudhry**, Direttore dello Sviluppo per Xbox Software Engineering, il quale ha parlato approfonditamente delle specifiche di Xbox One X, della retrocompatibilità, di nuove funzionalità, del motore Scorpio e ha annunciato la data di rilascio: la console sarà rilasciata il 7 novembre 2017 al prezzo di 499 \$. Potete trovare ulteriori dettagli [all’interno del nostro articolo](#).

[Forza Motorsport 7](#)

Si comincia dunque alla grande con **Forza Motorsport 7**, titolo capace di valorizzare la potenza di Xbox One X del quale abbiamo anche una data di uscita. Funzionerà a 4K nativo su Xbox One X e dispone di un parco di 700 auto. Durante la conferenza abbiamo assistito sia a un trailer di lancio in 4K sia di alcuni minuti di gameplay condotti da due piloti professionisti. Ne abbiamo parlato approfonditamente [in questo articolo](#).

Metro Exodus

Metro Exodus è stato rivelato con un trailer di gameplay in esecuzione su Xbox One X. Seguito di **Metro: Last Light**, **Metro Exodus** arriverà nel 2018. Ne abbiamo parlato più approfonditamente [in questo articolo](#).

Agli albori della setta: Assassin’s Creed: Origins

I dettagli ufficiali degli **Assassin’s Creed Origins** sono stati rivelati: confermata l’ambientazione in Egitto, l’ultima serie della serie Assassin’s Creed racconta la storia di un uomo chiamato **Bayek**, che il direttore creativo Ubisoft **Jean Guesdon** descrive come una sorta di “sceriffo egiziano”. Nel gameplay mandato in videosi vede Bayek di tornare nella propria città natale, **Siwa**, per uccidere un falso oracolo denominato **Medunamun**. Uscita prevista per il **27 ottobre 2017**. Ne abbiamo parlato più approfonditamente [in questo articolo](#).

È il turno di **Brendan Greene**, il quale rivela ufficialmente la versione Xbox One di **PlayerUnknown’s Battlegrounds**, **battle royale shooter** che ha avuto già molto successo su PC e che segna con questa mossa il suo ufficiale ingresso su console.

State of Decay 2

Sequel del gioco del survival a tema zombesco cult, è stato presentato con un trailer con orde di non-morti, sparatorie e un gruppo di sopravvissuti intenti a difendersi. Nulla di nuovo, ma il secondo capitolo di un gioco che ha avuto buoni riscontri.

State of Decay 2 è previsto per la primavera 2018.

The Darwin Project

Si passa dunque ai giochi indie: è il turno di *The Darwin Project*, anche questo di impostazione battle royale, un multiplayer arena dalla grafica cartoonesca, in cui bisognerà sopravvivere in situazioni estreme, e dove gli ambienti freddi e ostili saranno pericolosi quanto gli stessi giocatori.

Minecraft's Better Together

Annunciato un nuovo titolo, ma soprattutto un aggiornamento, quello di **Minecraft's Better Together** atto a collegare le comunità di Nintendo Switch e di Xbox One con gli utenti mobile e i giocatori di PC dotati di Windows 10. Per il titolo è inoltre previsto un aggiornamento gratuito in 4K entro quest'anno e il **Super Duper Graphics Pack**.

Dragon Ball Fighter Z

Veniamo a un marchio di grande successo, in pieno stile anime, nel quale **Arc System Works** offre un gioco esplosivo e ricco di azioni che combina il classico combattimento 2D con modelli avanzati di carattere 3D disegnati in pieno stile Akira Toriyama.

Dragon Ball Fighter Z uscirà su Xbox One agli inizi del 2018. Ne abbiamo parlato più approfonditamente [in questo articolo](#).

Anthem

Dopo la presentazione del titolo durante l'EA Play, è il momento del reveal del gameplay.

Middle-Earth: Shadow of War

Crackdown 3

Terzo capitolo della serie che vede **Terry Crews** nei panni del Comandante Jaxon in uno

spettacolare open world che uscirà il **7 novembre 2017**.

Ori and the Will of the Wisps

Seguito dello straordinario *Ori and the Blind Forest*, il titolo si mostra con un altro trailer dai toni poetici ed emozionanti.

Life is Strange: Before the Storm

Arriverà prima di quanto previsto, il secondo capitolo di *Life is Strange* sarà diviso in 3 episodi, il primo dei quali è previsto per il **31 agosto 2017**.

Black Desert

MMO ambientato tra dune e distese di sabbia con grafica next-gen, si preannuncia un gioco interessante tra combattimenti e viaggi attraverso vaste terre in cerca di tesori e avventure.

The Last Night

Sicuramente uno degli indie più interessanti della serata, *The Last Night* mostra un mondo aperto bidimensionale di ambientazione cyberpunk, diviso in quattro distretti unici per architettura, cultura e industrie proprie. Un titolo che punta su una grafica retrò e di cui varrà la pena saperne di più.

Sea of Thieves

MMO a tema piratesco di imminente uscita sviluppato Rare, il titolo mostra battaglie su un'isola, arrembaggi, spiriti e scheletri che prendono vita e tesori nascosti nella sabbia scoperta attraverso un enigmatico enigma e scambiato un fuoco di muschio con un'orsa di scheletri reanimati. La grafica ci ha lasciati perplessi, nonostante toni giocosi che potrebbero rendere il titolo di gran fruibilità.

The Artful Escape

Videogioco lisergico comprende avventura, esplorazione e un mondo colorato da giocare.

Code Vein

Annunciato poco tempo fa, il nuovo soulslike di **Bandai Namco** si presenta adesso con un gameplay trailer.

Super Lucky's Tale

Cuphead

Deep Rock Galactic

Tacoma

Ashen