

Monster Hunter World e la strategia vincente di Capcom

Monster Hunter non è di certo una delle saghe più famose in Occidente, ma l'ultimo capitolo ha riscontrato un successo ragguardevole in tutto il mondo.

Capcom da anni cerca di creare una forte community globale, come già successo in Giappone; infatti, dalla pubblicazione del primo titolo per **PS2**, nel 2004, e soprattutto dall'avvento della **PSP**, moltissimi ragazzi hanno cominciato a giocare insieme a *Monster Hunter* incontrandosi nei vari caffè, fast food e centri commerciali di tutto il Sol Levante.

Monster Hunter ha incontrato **moltissima difficoltà** a trovare un pubblico al di fuori della Madre Patria, e questa difficoltà è ancora, seppur in minima parte, presente. Non è raro che alcuni giochi riescano facilmente a trovare seguito in Giappone e, al contempo, che abbiano difficoltà all'estero (o viceversa); solitamente sono sempre titoli minori, di nicchia, e non saghe del livello di *Monster Hunter*.

Uno dei pochi grandi franchise che funziona in Giappone ma che delude gli occidentali è sicuramente **Dragon Quest**, semplicemente perché si tratta di una saga che gioca bene sulla nostalgia verso i giochi del passato per vendere, una nostalgia che non fa presa sul pubblico occidentale (che volge lo sguardo ad altri oggetti del passato), stessa sorte che ha incontrato la saga di *Monster Hunter*.

Capcom ha trovato in Giappone una vera fortuna e non sorprende che Capcom abbia l'ambizione di ripetere il proprio successo anche oltreoceano. Il dato davvero singolare, però, è che lo sviluppatore di *Street Fighter* abbia continuato a provare, nonostante diversi fallimenti, a ottenere per la propria IP un mercato forte e stabile anche in Occidente. Molte aziende del settore avrebbero desistito ben presto dall'intento di diffondere un franchise come *Monster Hunter* nel mondo, e avrebbero più comodamente abbandonato il mercato giapponese per concentrarsi su altri mercati.

Capcom, con la propria scelta di in termini di strategia di business, **non ha spinto così tanto Monster Hunter in Occidente**, in questi anni, ma ha battuto la strada per renderlo un franchise globale, trattandolo da **asset chiave della propria strategia aziendale**.

Le scelte del team di Capcom per assecondare i gusti di un pubblico internazionale, e quindi molto eterogeneo, ha investito le scelte sul piano creativo, ma anche le decisioni aziendali fondamentali per il lancio di **Monster Hunter: World**. Il gioco è arrivato di recente su **PlayStation 4** e **Xbox One**, ma il mercato console del Giappone è del tutto differente da quello del resto del mondo: PS4 ha venduto più di 6 milioni di console in terra nipponica, ma resta comunque un numero inferiore al potenziale di vendita di Nintendo **3DS**, che è stata la piattaforma principale per la saga dal 2013. Xbox One, invece, è una console quasi inesistente sul mercato giapponese. Questo significa che Capcom ha sviluppato il gioco per piattaforme di certo non popolari nell'unico paese che in precedenza ha rappresentato uno dei più importanti mercati per la saga, con la piena consapevolezza che avrebbero dovuto affrontare varie difficoltà per vendere il gioco.

Capcom ha deciso di sviluppare sulle piattaforme Sony e Microsoft perché così avrebbe attratto il mercato occidentale, ma c'è anche un'altra ragione: in Giappone 3DS è ancora una piattaforma di successo, ma le possibilità per *Monster Hunter* di espandersi e svilupparsi sulla handheld di Sony erano ormai minime; **Switch** non era stato annunciato quando iniziò lo sviluppo di *Monster Hunter: World*. La società avrà sicuramente ritenuto che PS4 fosse la migliore opzione in questo momento, indipendentemente dal basso numero di console vendute in Giappone, così da poterla sfruttare per le vendite in occidente.

La decisione presa da Capcom alla fine è stata azzardata, ma ha pagato: avrebbe potuto fallire irreparabilmente. La saga ha riscosso molto successo anche nel resto del mondo, e

fortunatamente Capcom ci ha creduto: ha dato fiducia alla saga di *Monster Hunter* e quella fiducia, adesso, ha dato i suoi abbondanti frutti. Nelle ultime settimane, l'ultimo titolo di *MH*, ha fatto discutere molto positivamente di sé, sia dai fan, sia da chi, la saga, non l'aveva mai giocata prima. A questo coraggio di uscire dai propri confini non si può che far un plauso.

[Annunciata la data di uscita di Red Dead Redemption 2](#)

Tramite [un comunicato ufficiale](#) sul proprio sito, **Rockstar Games** ha reso nota la data di uscita dell'attesissimo **Red Dead Redemption 2**, fissata per il **26 ottobre 2018**, smentendo così i [precedenti leak](#), che lo davano in uscita per l'8 giugno.

Riportiamo il comunicato:

«Cari fans,

Siamo felici di annunciare che *Red Dead Redemption 2* uscirà il 26 ottobre 2018. Ci scusiamo per tutti quelli che sono rimasti delusi dal ritardo. Anche se speravamo di fare uscire prima il gioco, abbiamo bisogno di un po' di tempo per migliorarlo.

Vi ringraziamo sinceramente per la vostra pazienza e speriamo che quando comprenderete il gioco concorderete che ne sarà valsa la pena di aspettare. Nel frattempo guardate questi nuovi screenshot del gioco. Non vediamo l'ora di condividere con voi più informazioni nelle prossime settimane.»

[Annunciato uno speciale crossover tra Monster Hunter World e Street Fighter V](#)

Nel corso di un evento, il produttore di **Monster Hunter World**, **Ryozo Tsujimoto** ha annunciato uno speciale crossover con un altro celebre franchise di **Capcom**, **Street Fighter V**. È stato rilasciato un trailer riguardante costumi di **Ryu** e **Sakura** che arriveranno su *Monster Hunter World*. Entrambi i costumi saranno sbloccabili tramite eventi in-game e coloro che possiedono *Street Fighter V* avranno accesso anticipato a questi eventi. I costumi sono monoblocco, quindi non possono essere mescolati con altri set, ma potranno essere indossati indipendentemente dal sesso.

Il secondo video è un incontro giocato utilizzando due dei nuovi costumi di *Monster Hunter World* che arriveranno su *Street Fighter V*: un'armatura per **Ken** e una per **Ibuki**. La terza armatura non è stata presentata, ma sarà per **R. Mika**. I giocatori potranno guadagnare i costumi in gioco superando quattro sfide per ogni costume nella modalità **Extra Battle**.

Monster Hunter World è attualmente disponibile per **PS4** e **Xbox One** e sarà rilasciato per **PC** questo autunno.

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGZGVBB3cyZ3lZbUUIlM0ZyZWwIM0QwJTIyJTIwZnJhbWVib3JkZXIlM0QlMjIwJTIyJTIwYWxs3clM0QlMjJhdXRvcGxheSUzQiUyMGVuY3J5cHRlZC1tZWRpYSUyMiUyMGFsbG93ZnVsbHNjcmVlbiUzRSUzQyUyRmlmcmFtZSUzRQ==

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGSlJxbFJHRGhsRm8lM0ZyZWwIM0QwJTIyJTIwZnJhbWVib3JkZXIlM0QlMjIwJTIyJTIwYWxs3clM0QlMjJhdXRvcGxheSUzQiUyMGVuY3J5cHRlZC1tZWRpYSUyMiUyMGFsbG93ZnVsbHNjcmVlbiUzRSUzQyUyRmlmcmFtZSUzRQ==

[Outbreak: nuova modalità per Rainbow Six Siege](#)

Dopo tre anni dal suo rilascio, **Rainbow: Six Siege**, ha ricevuto un nuovo aggiornamento denominato **Outbreak**, che porta cambiamenti sostanziali all'esperienza di gioco. Infatti non si agirà più come unità anti-terrorismo ma come **unità anti-zombie**. *Outbreak* è una modalità cooperativa per tre giocatori ma disponibile solo per quattro settimane. Gli operatori si troveranno a combattere una misteriosa infezione nella città di **Truth of Consequenses** che, nonostante lo strano nome, esiste realmente.

Tutti in città sono stati sottoposti in quarantena nelle loro case per colpa dell'epidemia; i giocatori, quindi, potrebbero rischiare di contrarre l'infezione, avvicinandosi a quanto visto in **The Division**. Con questa nuova modalità sono stati **aggiunti 50 nuovi oggetti** dal costo di 300 crediti l'uno; quattro di questi, però, verranno regalati al primo accesso. **Ubisoft** ha inoltre promesso che ogni pacchetto conterrà oggetti diversi e quindi non ci saranno doppioni.

[L'Incredibile personalizzazione in Monster Hunter: World](#)

Uno degli aspetti più affascinanti di **Monster Hunter: World** è senza dubbio il menù dedicato alla personalizzazione del proprio alter ego, realizzato davvero con grande cura per i dettagli.

Sia gli **Hunter** maschili che quelli femminili hanno a disposizione tantissime opzioni per rendere unici i visi dei propri protagonisti, talmente tante da dover impiegare anche delle ore per trovare la combinazione perfetta. Il titolo, però, pecca di una completa caratterizzazione del resto del corpo, ma comunque trascurabile vista l'enormità di combinazioni facciali possibili, nelle quali possiamo trovare anche una **donna barbata**.

Anche i **Palico**, seppur in minor quantità, hanno una dose discreta di personalizzazioni, nelle quali possiamo modificare dal colore della pelliccia agli occhi, sino alle orecchie e alla coda.

Monster Hunter: World sarà disponibile da **domani, 26 gennaio**, per PS4 ed Xbox One. La versione PC, invece, sarà rilasciata nel **periodo autunnale**

Patch in arrivo per Smite

In vista del **Campionato Mondiale dei Videogames**, gli sviluppatori di **Smite**, titolo action-online rilasciato su **Xbox One**, **PC** e **PS4**, hanno deciso di dare finalmente voce alle numerose lamentele da parte degli utenti, sui vari bug all'interno del gioco, in particolare su Xbox One e PS4. **HiRezsaih** ha pubblicato proprio su [Reddit](#) una panoramica dei problemi che il team di sviluppo dovrà affrontare, come numerosi errori di *turnaround* e un sistema di segnalazione dei bug, che verranno esaminati e corretti dal team di **Smite**, cresciuto recentemente proprio per offrire ai suoi utenti più qualità del supporto e del marketing. **Smite** sta aggiornando anche la mappa per la modalità conquista ed elementi di gioco in preparazione del lancio della Stagione 5.



Accuse di manipolazione dei media per Electronic Arts?

Negli ultimi anni **Youtube** e **Twitch** si sono evolute da semplici piattaforme adibite al caricamento di gameplay a vere e proprie piattaforme pubblicitarie per tutte le software house e i loro titoli. Fra queste software house abbiamo senza dubbio **Electronic Arts**, società fra le più attive in tal senso, principalmente tramite accordi con alcuni youtuber come **LevelCapGaming**, il quale, con i suoi

anni di esperienza e contenuti videoludici incentrati proprio su **Battlefield**, sembrerebbe ben inserito fra le grazie di EA. Purtroppo per lui, non è proprio così: lo **youtuber** ha annunciato tramite **Twitter** che non sarà presente all'evento organizzato da EA per presentare il nuovo DLC di *Battlefield 1*, **Apocalypse**. Qui le parole di LevelCap:

Fed up with [@Battlefield](#) manipulating the media's voice by dis-inviting select YouTubers from early access DLC capture events. Not liking the new era [@EA](#) controlled press. I guess 7 years of covering BF games isn't enough, I also need to be more favorable in my reviews...

— LevelCap (@LevelCapGaming) [January 18, 2018](#)

Secondo queste parole, sembrerebbe infatti che all'evento, siano stati invitati solo gli youtuber che hanno dato una recensione positiva al titolo. Risulta, quindi, alquanto sospetto che uno youtuber del suo calibro non sia stato invitato nonostante i suoi anni di esperienza sulla nota saga.

[Un nuovo gioco di Alien in arrivo?](#)

Ebbene sì, il nuovo gioco dedicato al franchise **Alien** arriverà presto. Il nuovo titolo è in fase di sviluppo negli studi di **Cold Iron Studios**, sviluppatore abbastanza recente, acquistato poco tempo fa da **FoxNext Games**. Il gioco promette bene visto la quantità di veterani del settore che hanno partecipato al progetto, i quali hanno contribuito alla realizzazione di titoli come *Neverwinter*, *BioShock Infinite*, *Borderlands*, e *Metroid Prime*.

Non sappiamo molto; le poche informazioni che abbiamo ci suggeriscono che questo sarà il primo titolo dello studio, e definito come «uno sparatutto per PC e console ambientato nello scenario cinematografico di *Alien*». Ovviamente mancano informazioni relative alla data di uscita o su quale piattaforma sarà presente, ma siamo sicuri che arriveranno novità a breve.

Sarà particolarmente interessante vedere l'approccio del nuovo team al franchise di **Alien** data la sua lunga storia cinematografica e videoludica. Possiamo solo sperare che non si discostino tanto dalle atmosfere originali, visto che, a livello videoludico, c'è ancora tanto potenziale inespresso.

[Rumor: Microsoft lavora a nuovo controller Elite](#)

Il controller **Xbox Elite** di **Microsoft** è costoso, ma probabilmente è la scelta ideale per i possessori di **Xbox One** che desiderano un gamepad adatto alle proprie esigenze. E a quanto pare, c'è abbastanza richiesta per meritare un seguito. **Molti rumor** sembrano indicare l'arrivo di un nuovo

controller **Elite** che si basa sulle esperienze apprese dal primo modello. Se i suggerimenti sono accurati, include **Bluetooth** (per collegarsi senza problemi al PC), una connessione cablata **USB-C**, un connettore di ricarica **Apple MagSafe** sul retro e una **batteria incorporata**. E naturalmente, più modifiche per i giocatori che desiderano controlli più precisi e personalizzati.

Stando a queste informazioni, che - come riportato in basso - sono contornate di immagini del nuovo controller (dall'utente **Reddit EDDS86**), il nuovo dispositivo avrebbe nuovi *grip* in modo da assicurare che le proprie mani siano ben salde durante sessioni frenetiche, un interruttore a tre profili, tre livelli di blocco per il *trigger*, e la regolazione della tensione degli *stick*. Dato che Microsoft fece domanda per un brevetto su quest'ultimi a dicembre, pare che tali affermazioni siano veritiere. Tra l'altro, una fonte di [The Verge](#), confermerebbe tutto.

Non si fa menzione alla data di rilascio del controller sul mercato ma Microsoft, abitualmente, tende a riservare i suoi grandi annunci per l'**E3** (quest'anno, a metà giugno), rilasciando tutte le informazioni del caso.

[Ubisoft svela qualche dettaglio su Far Cry 5](#)

Mentre si aspetta con ansia l'uscita di **Far Cry 5**, per il mese di marzo, Ubisoft ha iniziato a divulgare maggiori informazioni sullo sparatutto in prima persona. Oggi, è stato rilasciato un nuovo video che mostra buona parte del nuovo gameplay e anche alcuni elementi riferiti a **co-op e personaggi**. Il video presenta il direttore creativo di *Far Cry 5* **Dan Hay** e il produttore associato **Philippe Fournier** fornendo nuovi dettagli. Hay ha parlato del numero di personaggi che saranno presenti in *Far Cry 5*: i giochi precedenti della serie tendevano ad averne tra i 18 e i 20 distribuiti in tutto il mondo di gioco, mentre *Far Cry 5* ne vanta attualmente più di 65. Questi personaggi sono unici e porteranno a missioni e scopi specifici. Questo porta Fournier a discutere di come la co-op funzionerà in *Far Cry 5*, per la maggior parte simile a *Far Cry 4*. Fournier ha parlato in modo specifico della soddisfazione che si prova quando un giocatore pilota un elicottero mentre un altro scende in vista di un combattimento o si muove via terra. Ci sono altri aspetti toccati in questo video, che spaziano dalla "vita sessuale" e altri frammenti di gameplay con un lanciapiamme. **Far Cry 5** uscirà su PS4, Xbox One e PC il **27 marzo 2018**.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGVl1Zc21XNjNpSkElMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvdyUzRCUyMmF1dG9wbGF5JTNCJTlWZW5jcnlwdGVkLW1lZGhhJTlWYWxs3dmdWxsc2NyZWVuJTNFJTNDJTJGaWZyYW1lJTNF