

Speciale E3 - Bethesda

Nei quaranta minuti dedicati alla conferenza **Bethesda** si è visto tutto ciò che uscirà entro la fine di quest'anno accompagnato dalla visione che la software house ha di se stessa e che vuole comunicare al pubblico: **Bethesdaland**. Proprio sull'idea di questo parco divertimenti si è incentrata la conferenza, un parco in grado di riunire tutto il meglio della produzione, da **Fallout** a **Prey**, passando per il nuovo **Wolfenstein**.

Ma andiamo con ordine.

Spazio al VR

L'apertura della conferenza è stata riservata ai due titoli sviluppati per i visori: **Doom VFR** e **Fallout VR**.

Entrambi hanno fatto un notevole passo avanti in termini tecnici e soprattutto di ottimizzazione per il nuovo sistema di controlli. Ad esempio in **Doom** si avrà la possibilità di teletrasportarsi in prossimità del bersaglio o in zone in cui vogliamo spostarci, probabilmente per evitare, o comunque ridurre la **motion sickness**. Risulta molto immersivo e frenetico ma sarà da valutare come la presenza di tanti nemici, soprattutto alle spalle del giocatore, possa influenzare la condotta di gioco. L'altro titolo - di cui si aveva già notizia - è **Fallout**, che appare ancor più ottimizzato ma bisognerà valutare se la sua complessità si sposterà bene con l'utilizzo dei visori.

The Elder Scrolls Online: Morrowind e Creation Club

L'MMO basato sulla celebre saga **The Elder Scrolls** si aggiorna con un'espansione contenente nuove mappe, nemici ed equipaggiamento. Questa presentazione è stata anche l'occasione per parlare del **Creation Club**, un pacchetto di mod dedicate a **Fallout** e **The Elder Scrolls: Skyrim**. Questo permetterà agli utenti di avere una selezione delle migliori **mod** disponibili per questi titoli ma soprattutto la possibilità da parte dei **modder** di monetizzare le loro creazioni.

Il Creation Club sarà disponibile su PC, Playstation 4 e Xbox One da questa estate.

The Elder Scrolls: Skyrim per Nintendo Switch

La conferenza Bethesda è stata anche l'occasione per presentare ***The Elder Scrolls V: Skyrim*** per la nuova **Nintendo Switch**. Il titolo è la *remastered* uscita qualche mese fa al cui si aggiunge il supporto agli **Amiibo**. Infatti se si utilizzerà l'amiibo di **Link** potremmo utilizzare tutto il suo equipaggiamento, compresa la **Spada Suprema**. Si potranno utilizzare anche i **motion controller** ma bisognerà valutare con mano la loro efficacia in un gioco complesso come *Skyrim*.

Dishonored II: Death of the Outsiders

Presentato anche il primo contenuto aggiuntivo per ***Dishonored II***, denominato ***Death of the Outsiders***. Impersoneremo **Billie Lurk**, l'assassina pirata, che cercherà di far luce su **Lo Straniero** e l'**Outsiders**.

Il contenuto uscirà su console e PC il **15 Settembre 2017**.

The Evil Within 2

Arriva anche il turno del titolo di **Shinji Mikami**, il sequel dell'horror che ha riscontrato un buon successo e che tutt'ora ha la sua fetta di fan: ***The Evil Within 2***. Tutte le tematiche presenti nel primo capitolo saranno riproposte con un boost sul comparto tecnico e nuove meccaniche di gioco. Purtroppo non si è visto del gameplay ma il titolo sarà sicuramente giocabile già a partire dalla **Gamescom** e probabilmente sarà disponibile una demo prima dell'uscita, fissata per il **13 Ottobre**.

WOLFENSTEIN II: The New Colossus

L'ultimo titolo mostrato - e forse il più atteso - è ***Wolfenstein II: the new colossus***. il lavoro **MachineGames** si è mostrato con sequenze in live action, cgi e soprattutto con un gameplay trailer che ci ha catapultato nel mondo distopico, figlio di **Philip K. Dick**, in cui la Germania Nazista ha vinto la Seconda Guerra Mondiale e di conseguenza domina il mondo.

Tante sono le novità di gameplay a cominciare dall'utilizzo dell'esoscheletro già visto nel primo capitolo e un deciso miglioramento grafico. Restano inalterate le atmosfere pulp e lo stile narrativo che ha fatto **Wolfenstein: The New Order** uno dei titoli migliori del 2014. L'uscita è prevista per il **27 Ottobre 2017**.

[Speciale E3 - Mostrato il nuovo lavoro di Bioware: Anthem](#)

A concludere la **conferenza Microsoft**, per la sua nuova **Xbox One X**, è stato mostrato il nuovo lavoro di **Bioware**, **Anthem**, che - a quanto sembra - sarà un serio rivale di **Destiny 2**.

Anthem si presenta come un **TPS MMORPG** dove un gruppo di *freelancers* il cui compito è proteggere ed esplorare grazie alla caratteristica del titolo, le **armature Javelin**, dei veri e propri esoscheletri completamente customizzabili, sia esteticamente che per funzionalità e quindi adattabili al proprio stile di gioco. Sono inoltre dotati di un **jetpack** che permette di fare lunghe planate, saltare ma anche di correre più velocemente senza però la possibilità di consumare questa abilità. Il jetpack sarà un aiuto soprattutto in fase esplorativa: non solo il terreno ma anche cieli e profondità marine saranno esplorabili in lungo e in largo garantendo anche dei **punti esperienza** specifici che saranno fondamentali se si vuole progredire sbloccando abilità speciali utili per potenziare gli esoscheletri.

La fase di gameplay si è mostrata **simile a destiny** con un gruppo di quattro giocatori (ognuno con livello e abilità diverse) alle prese col portare avanti una missione standard. Quello che fa la differenza è il mondo di gioco, estremamente vivo e variegato, dove sembra esserci anche il meteo dinamico, che probabilmente farà cambiare approccio alle diverse missioni.

Quello che colpisce comunque è il **comparto tecnico**, probabilmente la produzione più bella a vedersi negli ultimi anni. Tutto sembra studiato con dovizia anche per quanto concerne la fisica in cui, la scena della tempesta, vale da sola il prezzo del biglietto.

Ci aspettiamo sicuramente tanto altro da questo titolo in **uscita nel 2018**, soprattutto le versioni che non gireranno su **Xbox One X**.

[Speciale E3 - Mostrato Assassin's Creed: Origins](#)

Pare il titolo del riscatto per questo franchise, dopo tanti **Assassin's Creed** che non hanno trovato i favori di critica e pubblico. **Assassin's Creed: Origins** - come da nome - racconterà la nascita della setta, avvenuta per le strade d'Egitto **in pieno regno di Cleopatra**.

Il protagonista sarà **Bayek**, adepto di una setta che protegge il popolo egizio da misteriose forze oscure. Sulla trama non ci è dato sapere altro, mentre per le meccaniche fortunatamente sì: tutto è

stato ripensato dando un look molto vicino a un gioco di ruolo in piena regola molto simile a quanto visto nei *The Witcher*.

È stato mostrato un gameplay su una missione in cui bisogna eliminare un certo **Medunammu**, considerato un falso Oracolo.

La prima cosa che salta all'occhio è l'utilizzo di un **falco** che, seguendo quanto visto in *Far Cry Primal*, servirà per seguire determinati obiettivi e tracciare sulla mappa i nemici. Il leitmotiv di **Ubisoft** è stato quello di rendere il gioco familiare ma anche innovativo, spingendo sulle caratteristiche che hanno fatto grandi alcuni GDR a cominciare innanzitutto dalla presenza di un **loot** da parte dei nemici sconfitti con grado di rarità. Ogni arma o equipaggiamento che troveremo e/o acquisteremo avrà **abilità attive e passive** che potremmo vedere nel menu dedicato, ricco di statistiche numeriche.

Sarà possibile anche avanzare di livello e sbloccare via via alcune abilità suddivise in tre rami principali che renderanno Bayek più furtivo a seconda dei casi o lo trasformeranno in una vera macchina di morte. Buon focus è stato dato allo **stealth** - sarà infatti possibile attivare la modalità furtiva con la sola pressione di un tasto, in maniera simile a quanto visto in *Unity* e *Syndicate* - e sarà possibile nascondere i corpi.

Veniamo poi ai combattimenti, vera e propria bestia nera per i titoli Ubisoft: finalmente sembra tutto più studiato e strutturato in quanto si avrà la possibilità di parare i colpi, vista la presenza di uno scudo, e soprattutto vista la **mancanza del contrattacco**. Anche il **target sui nemici** e la gestione della telecamera sono stati rivisti permettendo un maggiore focus sul nemico e soprattutto una visione più cinematografica dello scontro.

Dal punto di vista tecnico il titolo ha le premesse per essere il migliore della serie, anche se - c'è da dirlo - la versione vista girava su **Xbox One X**. Sicuramente ampio boost è stato dato alla resa del mondo di gioco sicuramente più vivo e variegato dei precedenti capitoli e dove l'esperienza maturata con i vari *Far Cry* si è fatta sentire. A colpire meno sono state le animazioni, sia in fase di parkour che in combattimento, ma c'è ancora tempo per sistemare questi dettagli.

Infine la **data di uscita: Assassin's Creed Origins** uscirà su **Xbox One X, Xbox One S, Playstation 4 e PC il 27 Ottobre 2017**.

[Speciale E3 - Ecco Xbox One X](#)

Xbox One X. Questo è il nome ufficiale già linkato qualche giorno fa. A colpire immediatamente è il **suo design**, molto simile a **Xbox One S**, ma di dimensioni ancor più ridotte. Il progetto è partito considerando tre elementi: **potenza, compatibilità e costruzione**.

La potenza è data dai già famosi **6 Teraflops a 1172 GHz** e **12 GB di memoria DDR5** il che fanno Xbox One X la console da gioco più potente mai prodotta. Tutto ciò permetterà di avere risoluzione **4K** nativo che consta di ben 8 miliardi di pixel, **supporto all'HDR** e al **Dolby Atmos**. Confermato anche il supporto ai **Bluray 4K**. Il processore a 16Nm, con 7 Miliardi di transistor, consentirà potenza di calcolo eccellenti anche per chi non possiede supporti 4K; infatti anche chi ha a disposizione l'ormai classico 1080p avrà a disposizione il **supersampling** - per così dire un 4k a risoluzione ristretta - che consentirà di far godere a tutti la potenza bruta della nuova console. Oltre a ciò, per la prima volta in assoluto per il mercato di massa, un sistema di **raffreddamento a liquido e vapore** il che garantirà la massima protezione dal surriscaldamento, problema che attanaglia in parte le console attuali.

Passando alla compatibilità, **tutti gli accessori e i giochi presenti su Xbox One S saranno utilizzabili anche per la nuova console**.

Il lancio di Xbox One X sarà accompagnato dalla più grande line-up mai vista per Microsoft con **22 giochi esclusivi**.

Infine la data di lancio: 7 Novembre, mentre ancora non è stato ufficializzato il prezzo. Restate in attesa per ulteriori dettagli.

[Aggiornamento 00:32] È stata annunciata la **retrocompatibilità** anche per i giochi della **prima Xbox** e che un update sarà disponibili per alcuni titoli come The Witcher III, che saranno portati alla risoluzione 4k.

Annunciati anche i prezzi: Xbox One S a 249\$ mentre Xbox One X a 499\$.

[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 sovrappiù 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**.

[Speciale E3 - Star Wars: Battlefront II si mostra in tutto il suo splendore](#)

Fra i protagonisti dell'**EA Play** non poteva ovviamente mancare **Star Wars: Battlefront II**. Sul palco **Janina Gavankar**, protagonista della campagna single player del gioco, ha presentato le varie novità, a cominciare dal posizionamento temporale del titolo, collocato tra *Star Wars: Episodio VI* ed *Episodio VII*. **Battlefront II** avrà il **triplo dei contenuti del capitolo precedente** e vanterà nuovi eroi, nuovi pianeti, nuovi mezzi e soprattutto una forte componente di customizzazione proveniente da tutte le epoche della celebre saga.

La palla è poi passata a **Paul Keslin**, producer di **DICE**, spiegando come i feedback dei migliori giocatori del primo *Battlefront* abbiano dato una grossa mano nello sviluppo di questo sequel,

soprattutto nel multiplayer: ogni classe avrà abilità uniche e armi preferite, con la novità che sarà possibile giocare nei panni dei diversi **droni** protagonisti nei film. Importante anche lo sviluppo tecnico del titolo che, come visto negli altri titoli presentati, ha consentito un maggiore dettaglio grafico e un migliore uso degli effetti speciali.

Infine è stato il turno di vedere realmente come funziona il **multiplayer** in una partita **20 contro 20**, con la bellissima Janina Gavankar fra i partecipanti nella modalità "**Assault on Theed**". Qui si è visto l'imponente miglioramento di tutte le **feature** che hanno caratterizzato il prequel con un focus particolare sulle battaglie contro gli Eroi (customizzabili anch'essi).

Anche **John Boyega**, il **Finn** della nuova trilogia, ha partecipato al reveal in collegamento video, annunciando che i primi contenuti aggiuntivi di *Battlefront II* saranno incentrati su **Star Wars Episodio VIII: The last Jedi** e saranno gratuiti, così come lo saranno i contenuti inerenti ai nuovi mezzi, armi e personalizzazione.

Infine è stata annunciato anche che in autunno uscirà la **beta** del gioco ma solo per chi l'avrà preordinato.

[Speciale E3 - Primo gameplay per Need for Speed Payback](#)

L'**EA Play** è stata anche l'occasione per vedere per la prima volta **Need for Speed Payback**, annunciato solo qualche giorno fa.

Nel primo gameplay mostrato abbiamo potuto saggiare le molte novità che il titolo propone, a cominciare dalla "**Modalità Rapina**", che per molti aspetti ricorda quanto visto nel primo **Fast & Furious** dove, su un'auto elaborata (in questo caso una fiammante **Koenigsegg Regera**), si va all'inseguimento di un camion con un carico prezioso.

Capiamo subito che l'intento di **Criterion** è quello di realizzare un open world ricco d'azione e quasi indistinguibile dai lungometraggi di genere, soprattutto grazie all'incalzare delle musiche e dei continui dialoghi tra **Jess** e **Tyler**, due dei tre protagonisti del gioco. Proprio loro sono la sorpresa del **reveal**: ognuno dei tre personaggi ha abilità uniche e una maggiore propensione all'utilizzo di determinate vetture come - da quanto ci è apparso - le **Hypercar** per **Jess** e le **Muscle car** per **Tyler**. Del terzo character non si è visto nulla, ma anche lui sarà controllabile dal giocatore, anche se non è chiaro se sarà possibile operare una scelta tra i personaggi, come visto in *GTA V*, oppure se questa sarà del tutto arbitraria in base agli eventi. Una cosa che salta all'occhio è l'utilizzo dei **ralenty** in stile **Burnout 3: Takedown**, sviluppato sempre da Criterion nel 2004, che sicuramente enfatizza alcuni momenti spettacolari ma rischia anche di spezzare l'azione se utilizzato senza moderazione.

Oltre a quanto si era venuto a conoscenza precedentemente, vedere questo primo gameplay ci ha fatto notare come l'utilizzo del **Frostbite** sta di anno in anno migliorando: tutto risulta più pulito e dettagliato e soprattutto le luci fanno la parte del leone.

Appuntamento ai prossimi aggiornamenti che sicuramente non tarderanno ad arrivare.

Speciale E3 - EA mostra FIFA 18

Come da pronostico è stato anche il turno di **FIFA 18** sul palco dell'**EA Play**. Sono tante le novità, a cominciare da **The Journey**, la campagna - per così dire - introdotta l'anno scorso e che segue le vicende di **Alex Hunter**, un ragazzo che sogna di diventare un calciatore professionista. Con il secondo capitolo, questo viaggio si è spinto in avanti su diverse componenti al fine di rendere il percorso, non solo calcistico ma anche di vita, il più veritiero possibile. Per cominciare, la storia sarà suddivisa in **sei capitoli**, con ambientazioni che non ricoprono solo il territorio del **Regno Unito** ma anche in **Brasile**, anche se non si sa ancora che importanza avrà nella storia il luogo d'origine di Pelè, Ronaldo e tanti altri campioni calcistici. Oltre a questo si è deciso di migliorare - ascoltando i feedback degli utenti - la **personalizzazione di Alex**, sia dentro che fuori dal campo, con anche una rivisitazione degli obiettivi che adesso saranno più chiari.

Una cosa che ha attirato l'attenzione è stato poi l'**uso dei media**: sono stati infatti realizzate delle vere e proprie interviste ai pezzi grossi del calcio, tra allenatori e giocatori, inerenti proprio ad Alex Hunter, con anche interventi dagli studi delle più importanti testate giornalistiche sportive mondiali come la **BBC** o la nostrana "**La Gazzetta dello Sport**".

Questo non farà altro che rendere **The Journey** ancor più avvincente e in grado di influenzare il mercato dei calcistici.

Ovviamente il focus è poi andato sul **gameplay** e sulla **tecnica**: la partnership con **Cristiano Ronaldo** ha permesso di utilizzare un nuovo metodo di **motion capture**, molto più preciso, in grado di calcolare le animazioni frame per frame, il tutto con tempi di calcolo dimezzati.

Questo risparmio di tempo ha fatto sì che questa innovazione sia stata utilizzata per più calciatori consentendo una maggiore differenziazione soprattutto tra le diverse corporature a tutto vantaggio del realismo. Questo avrà una forte rilevanza su tutta la fisica dedicata ai calciatori, visto che ora ogni scontro sarà completamente diverso dall'altro.

Immenso, inoltre, il lavoro sull'intelligenza artificiale, grazie alla quale adesso, almeno le squadre più blasonate, avranno sistema di gioco molto simile alla controparte reale, simile al Team ID di **Pro Evolution Soccer**. Giocare contro il **Barcellona**, ad esempio, che fa della palla a terra il suo must, sarà completamente diverso rispetto al **Manchester United** di Mourinho, cosa che cambia radicalmente l'approccio nel single player.

Veniamo poi alla parte tecnica: il secondo anno di **Frostbite** si sente, ed è stato fatto un importante passo avanti dal punto di vista della grafica, sul piano della quale, in certi punti, si fa davvero fatica a distinguere quale sia la simulazione videoludica e quale sia una partita reale. Tutto ha una maggiore definizione e un utilizzo migliore dei filtri e di alcune **feature** come, ad esempio, l'occlusione ambientale.

Ultima chicca è poi stata riservata alla **realizzazione degli stadi**, dove non solo, come ormai d'abitudine, saranno perfettamente riprodotti, ma anche il comportamento del pubblico varierà a seconda della zona in cui ci troviamo. Quindi esultanze o delusioni saranno più o meno focose se giocheremo tra Italia, Spagna o Brasile e magari più tiepide nei paesi scandinavi.

Non ci resta che attendere ulteriori novità nel corso dei prossimi mesi e soprattutto alla **Gamescom** di Colonia.

Speciale E3 - Presentato In the Name of the Tsar

Uno dei primi titoli a essere presentati all'EA Play, direttamente dal producer **Andrew Gulotta**, è stato il DLC di **Battlefield 1** denominato **In the name of the Tsar**. Il contenuto aggiuntivo, oltre ad apportare piccoli miglioramenti al gameplay e nuove armi, aggiungerà **otto nuove mappe con ambientazione notturna e invernale**, visto anche che il tutto sarà incentrato sull'**esercito russo**, composto non solo da uomini ma anche da **donne**. Tutte le battaglie verranno combattute sul fronte orientale, il che probabilmente porterà alcuni cambiamenti d'approccio alle battaglie. Ulteriori informazioni verranno rilasciate al **Gamescom** di Colonia.



BATTLEFIELD 1

IN THE NAME OF THE TSAR



BATTLEFIELD 1

IN THE NAME OF THE TSAR



CONCEPT EXPLORATION





Un videogame candidato al premio Oscar

Come abbiamo visto negli ultimi anni, il mondo videoludico si è evoluto a tal punto da utilizzare **star di Hollywood** per svariate interpretazioni: basti pensare a **Kevin Spacey** in *Call of Duty: Advanced warfare*, qualche anno fa, o a **Valorie Curry** in *Detroit: Become Human* di prossima uscita, fino a **Mads Mikkelsen, Norman Reedus e Guillermo Del Toro** che dovrebbero figurare nel cast del work in progress *Death Stranding*. Personalmente ho sempre pensato che prima o poi un videogioco sarebbe stato trattato alla pari dei lungometraggi e un primo passo è stato fatto probabilmente con *Everything*, videogioco per Pc e Playstation 4 che, per la prima volta, riceverà una **candidatura agli Oscar** grazie al premio vinto per le Animazioni al **2017 Vienna Shorts Festival**. Questo è dovuto soprattutto ad una peculiarità del titolo, ovvero quella di “potersi giocare da solo” e quindi trasformarsi in un vero e proprio film, con tematiche molto profonde. È stato proprio **David O'Reilly**, il suo creatore, a dare la notizia con un tweet, segnalando, con un certo orgoglio, il traguardo storico raggiunto dal suo titolo.



David O'Reilly ✓

@davidoreilly

 Segui



Cool: Everything just qualified for an Academy Award, making it the first time this has happened to a game/interactive project

JURY PRIZE - Animation

"Everything" (IE/US) by David O'Reilly

Qualifies for the Academy Awards® in the category ANIMATED SHORT FILM