

# Speciale E3- South Park Scontri Di-Retti

Una nuova uscita appena annunciata da **Ubisoft**, che è poi un titolo che si aspettava da tempo: *South Park Scontri Di-Retti* era infatti già stato accennato in anteprima nelle scorse edizioni di E3, con questo nuovo titolo sarà possibile creare il proprio supereroe in puro stile South park, partecipare a vari combattimenti, esplorazioni e altro. Sarà disponibile su **PS4** e **Xbox One** a partire dal 17 ottobre 2017. Qui sotto riportato il trailer ufficiale:

<https://www.youtube.com/embed/0ruMnYVqsS4>

---

## 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 sposerà bene con l'utilizzo dei visori.

## The Elder Scrolls Online: Morrowind e Creation Club

L'MMO basato sulla celebre saga *The Elder Scolls* 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 - 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.

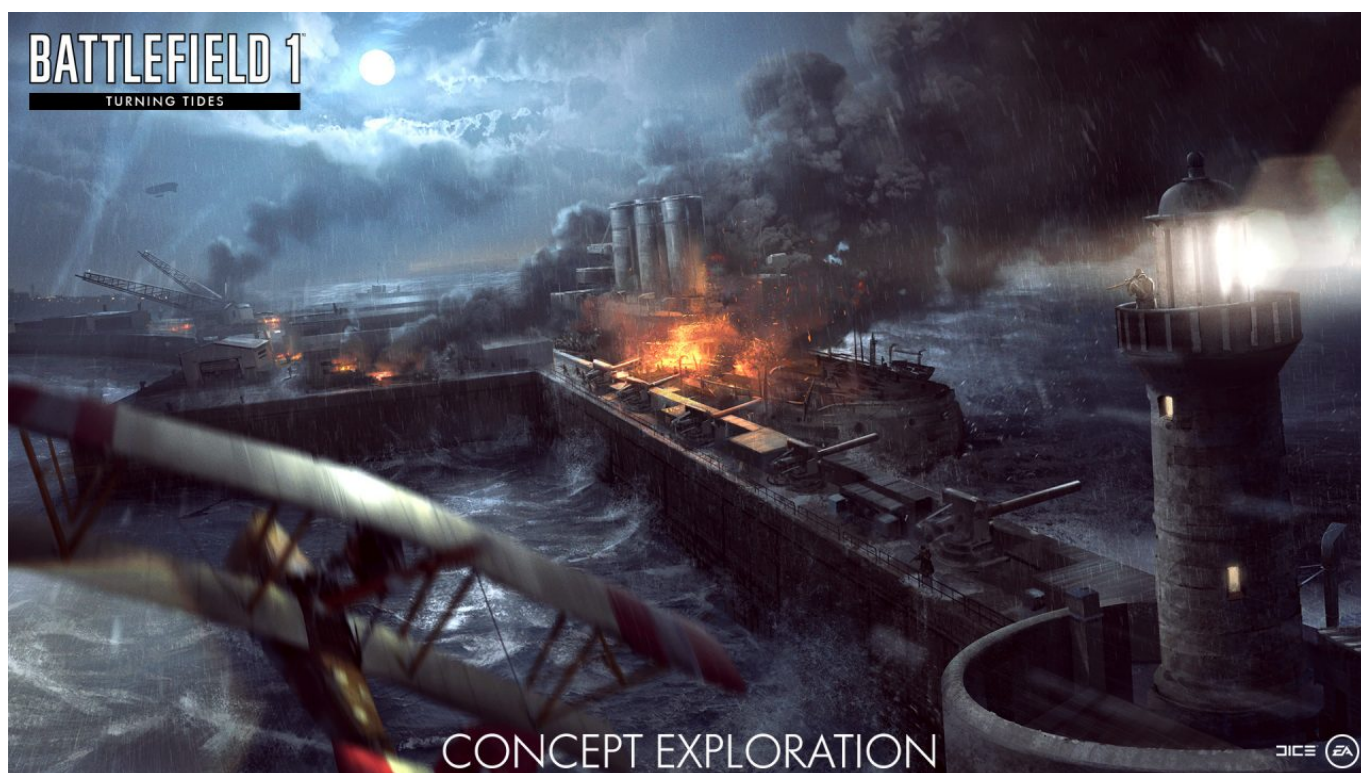
Veniamo poi alla parte tecnica: il secondo anno di **Frostbite** si sente, ed è stato fatto un importante passo avanti dal punto di vista della grafica, sul piano della quale, in certi punti, si fa davvero fatica a distinguere quale sia la simulazione videoludica e quale sia una partita reale. Tutto 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







---

## [Star Wars Battlefront II: trapelato un gameplay](#)

Ancora nulla di ufficiale riguardo il gioco, ma già inizia a girare sulla rete un video contenente ben 12 minuti di gameplay da **Star Wars Battlefront II**.

Non sappiamo nulla della fonte, né da chi possa essere trapelato il video. Non ci resta quindi che godercelo in attesa di sapere se sarà utilizzato all'imminente conferenza EA prevista all'E3.

<https://vimeo.com/221073225>

---

## [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 Oreilly**, 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