

I giochi “migliorati” su Xbox One X: la lista completa

Con il debutto di **Xbox One X** nei negozi, **Microsoft** ha annunciato una serie di perfezionamenti per i giochi che gireranno sulla nuova piattaforma.

Come riportato da [Windows Central](#), tra le migliori promesse dalla casa di Redmond avremo la possibilità di giocare con una risoluzione fino a 4K e 60 frame al secondo (fps), delle *texture* più dettagliate, il supporto all'High Dynamic Range (HDR) e al Dolby Atmos.

Ed ecco di seguito la lista dei giochi migliorati di cui potremo godere su Xbox One X:

A

- A Plague Tale: Innocence
- A Way Out
- Aaero (4K, HDR, 60 FPS)
- Agents of Mayhem
- Anthem (4K, HDR, 30 FPS)
- ARK: Survival Evolved (1440p a 30 FPS oppure 1080p a 60 FPS, HDR)
- Ashen (4K, HDR)
- Ashes Cricket (4K, HDR)
- Assassin's Creed per Xbox 360 (Risoluzione aumentata, HDR)
- Assassin's Creed: Origins (4K, HDR, 30 FPS)
- Assault Android Cactus (4K)
- Astroneer (4K)
- Away: Journey to the Unexpected

B

- Battlerite
- Below
- Biomutant (4K)
- Black Desert (4K)
- Brawlout (4K)

C

- Call of Duty: WWII (4K, HDR)
- Chess Ultra (4K, HDR, 60 FPS)
- Code Vein
- Conan Exiles (4K)
- Crackdown 3 (4K, HDR, 30 FPS)
- Crossout (4K)

D

- Danger Zone (4K)

- Dark and Light (4K)
- Darksiders II Deathinitive Edition (4K)
- Darksiders III
- Darksiders Warmastered Edition (4K)
- Dead Rising 4 (4K)
- Deep Rock Galactic (4K, HDR)
- Diablo III: Reaper of Souls - Ultimate Evil Edition (4K)
- Dishonored 2 (4K, 30 FPS)
- Dishonored: Death of the Outsider (4K)
- Disneyland Adventures (4K, HDR)
- DOOM (4K, 60 FPS)
- Dovetail Games Euro Fishing (4K)
- Dragon Ball FighterZ
- Dynasty Warriors 9

E

- Elex (4K)
- Elite Dangerous (4K)
- Everspace (4K)

F

- F1 2017 (4K, HDR, 60 FPS)
- Fable Fortune (4K)
- Fallout 3 per Xbox 360 (Risoluzione aumentata, HDR)
- Fallout 4 (4K, 30 FPS)
- Far Cry 5
- Farming Simulator 17 (4K, 30 FPS)
- Fe
- Final Fantasy XV (4K, HDR)
- FIFA 18 (4K, 60 FPS)
- Firewatch
- For Honor (4K, 30 FPS)
- Fortnite (4K, HDR, 30 FPS)
- Forza Horizon 3 (4K, HDR, 30 FPS)
- Forza Motorsport 7 (4K, HDR, 60 FPS)

G

- Gears of War 3 per Xbox 360
- Gears of War 4 (4K, HDR, 60 FPS)
- Ghost Recon: Wildlands (4K, HDR)
- Gravel
- Greedfall
- GRIDD: Retroenhanced (4K, HDR)
- Ginger: Beyond The Crystal

H

- Halo: The Master Chief Collection
- Halo 3 per Xbox 360 (Risoluzione aumentata, HDR)
- Halo 5: Guardians (4K, HDR, 60 FPS)
- Halo Wars 2 (4K, HDR)
- Hand of Fate 2 (4K)
- Hello Neighbor (4K)
- Hitman (4K, HDR)
- Homefront: The Revolution (4K)

I

- Immortal: Unchained
- Injustice 2 (4K, HDR)

J

- Jurassic World Evolution

K

- Killer Instinct (4K, 60 FPS)
- Killing Floor 2 (1800p nativi)
- Kingdom Come: Deliverance

L

- L.A. Noire (4K, HDR)
- Life is Strange: Before the Storm (4K)

M

- Madden NFL 18 (4K, 60 FPS, HDR)
- Mafia III (4K, HDR)
- Mantis Burn Racing (4K, HDR, 60 FPS)
- Marvel Heroes Omega (4K)
- Marvel vs. Capcom: Infinite
- Metal Gear Survive
- Metro: Exodus (4K, HDR)
- Middle-earth: Shadow of War (4K, HDR)
- Minecraft (4K, HDR, 60 FPS)
- Minion Masters
- Mirrors Edge per Xbox 360
- Monster Energy Supercross: The Official Videogame
- Monster Hunter: World (HDR)
- Morphite (4K)
- MX vs ATV All Out (4K) (4K)

N

- NBA 2K18 (4K, HDR)
- NBA Live 18 (4K)
- NHL 18 (4K)
- Need For Speed: Payback
- Nine Parchments

O

- Observer (4K)
- Okami HD (4K)
- Ooblets
- Ori and the Will of the Wisps (4K)
- Outcast - Second Contact
- Outlast 2 (4K)

P

- Paladins (4K, 60 FPS)
- Path of Exile (4K, 60 FPS)
- PlayerUnknown's Battlegrounds (4K, HDR, attualmente 30 FPS)
- Portal Knights (4K)
- Pro Evolution Soccer 2018 (4K)
- Project Cars 2 (HDR)

Q

- Quantum Break

R

- Raiders of the Broken Planet (1440p, 60 FPS, HDR)
- Railway Empire (4K, HDR)
- Real Farm
- ReCore Definitive Edition (HDR)
- Redout: Lightspeed Edition (4K, 60 FPS)
- Resident Evil 7: Biohazard (4K, HDR, 60 FPS)
- RiME (4K)
- Rise of the Tomb Raider (4K oppure effetti migliorati o framerate più alto, HDR)
- Roblox
- Riverbond (4K)
- Robocraft Infinity (4K)
- Rocket League (4K, HDR, 60 FPS)
- Rugby 18
- Rush: A Disney Pixar Adventure (4K, HDR)

S

- Sea of Thieves (4K, HDR)
- Skate 3 for Xbox 360
- Slime Rancher (4K, HDR)
- SMITE (4K, 60 FPS)
- Sonic Forces
- Star Wars Battlefront II
- State of Decay 2 (4K, HDR)
- Steep
- Strange Brigade (4K, HDR)
- Super Lucky's Tale (4K, 60 FPS)
- Super Night Riders (4K)
- Superhot (4K)
- Surviving Mars

T

- Tacoma (4K)
- Tennis World Tour
- The Artful Escape of Francis Vendetti (4K)
- The Crew 2
- The Darwin Project (4K, HDR)
- The Division
- The Elder Scrolls IV: Oblivion per Xbox 360 (Risoluzione aumentata, HDR)
- The Elder Scrolls Online (4K, HDR, 30FPS)
- The Elder Scrolls V: Skyrim - Special Edition (4K, HDR)
- The Evil Within 2 (4K, HDR)
- The Last Night (4K, HDR)
- The Surge (1800p a 30 FPS oppure 1080p a 60 FPS, HDR)
- The Witcher III: Wild Hunt (4K, HDR)
- theHunter: Call of the Wild
- Thumper (4K)
- Titanfall 2 (4K, 60 FPS)
- Train Sim World
- Transcribed
- TT Isle of Man - Ride on the Edge

U

- UFC 3
- Unruly Heroes (4K, HDR)

W

- War Thunder (4K)
- Warframe
- Warhammer: End Times - Vermintide (4K)
- We Happy Few (4K)
- Wolfenstein II: The New Colossus (4K, HDR)

- World of Tanks (4K, HDR, 30 FPS)
- WRC 7 FIA World Rally Championship (4K)

Z

- Zoo Tycoon: Ultimate Animal Collection (4K, HDR)

È stata annunciata anche la **retrocompatibilità per i titoli usciti sulla prima Xbox**, al momento su 13 titoli usciti originariamente per la console di Microsoft. I possessori di **Xbox One** e **Xbox One X** potranno godere di una maggiore risoluzione video, mentre, su quest'ultima, molti giochi gireranno ad una risoluzione 16 volte superiore rispetto all'originale, oppure fino a 1920p.

I titoli sono:

- Star Wars: Knights of the Old Republic
- Ninja Gaiden Black
- Crimson Skies: High Road to Revenge
- Fuzion Frenzy
- Prince of Persia: The Sands of Time
- Psychonauts
- Dead to Rights
- Black
- Grabbed by the Ghoulies
- Sid Meier's Pirates!
- Red Faction II
- BloodRayne 2
- The King of Fighters Neowave

[Wolfenstein II: The New Colossus - Aerei e Treni sempre in Orario](#)

Gli FPS puramente single player stanno sparendo velocemente di fronte a una massiccia richiesta di modalità multigiocatore che può spingere al massimo la longevità di un titolo. Ma il pubblico ha anche bisogno di storie e, un'IP come **Wolfenstein II: The New Colossus**, sequel di **The New Order**, riesce a portarci in un'**ucronia** che il buon **Philip K. Dick** avrebbe apprezzato sicuramente. Dopo aver vinto la Seconda Guerra Mondiale, il **Terzo Reich** continua la sua espansione sul globo e tra le stelle ma il punto di non ritorno è vicino. Starà a **B.J. Blazkowicz** e il movimento di resistenza **Kreisau** a cercare di porre fine al dominio nazista.

Uno specchio oscuro

Dopo l'ottimo lavoro svolto con *The New Order*, **Machine Games** è andata oltre, impacchettando un titolo dalle solide basi narrative contornate da un gameplay e un comparto artistico di primissimo livello.

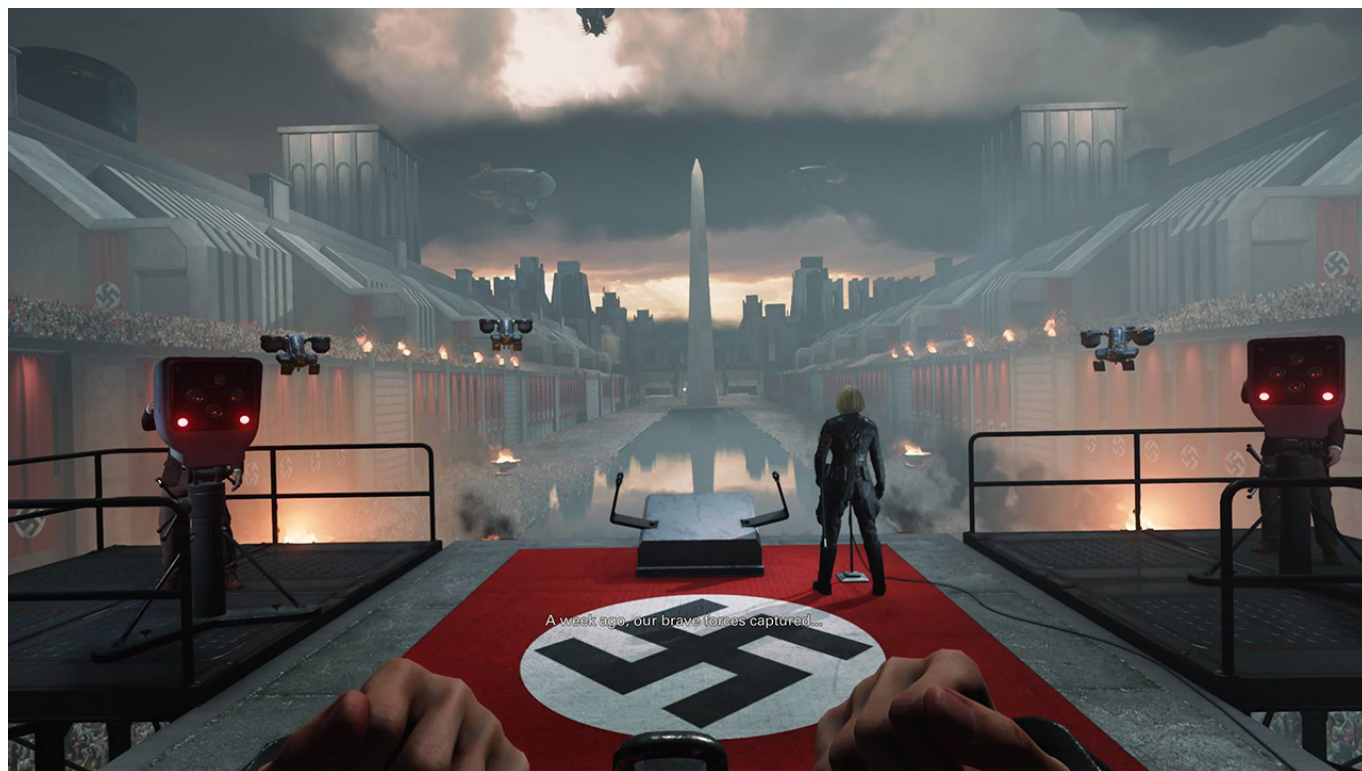
Il finale del titolo d'esordio ci aveva lasciati col cuore in gola, con l'incapacità di capire se ci sarebbe stato un sequel a quanto visto. Fortunatamente le cose sono andate per il meglio, già a partire dalla stesura della sceneggiatura, capace di regalarci moltissimi momenti esaltanti, momenti indimenticabili e colpi di scena da maestro.

Quasi l'intero pianeta è sotto il controllo dei nazisti che, sfruttando la tecnologia mistica dei **Da'at Yichud**, sono riusciti a mettere in ginocchio tutte le nazioni del mondo. Anche gli Stati Uniti hanno dovuto arrendersi dopo un bombardamento nucleare a tappeto ma, nonostante ciò, il fuoco della ribellione è sempre pronto ad ardere. Tutto questo fa da sfondo alle tante storie personali non solo di **Blazkowicz**, ma anche dei membri più importanti dell'equipaggio dell'**Eva's Hammer**, sottomarino nucleare nazista (rubato nel capitolo precedente) che sarà il nostro hub centrale. La **scrittura** dunque è molto più consapevole e riesce a ritagliarsi il tempo necessario per approfondire la vita del protagonista, la sua infanzia e le sue paure, scavando a fondo nella sua psiche. Non è solo un elimina nazisti, ma un uomo che sta per diventare padre e che inorridisce al solo pensiero di dover crescere i propri figli in un mondo super classista come quello del Reich. Anche l'antagonista, **Frau Engel**, svolge un ruolo chiave, fungendo da catalizzatore alle vicende e godendo di una caratterizzazione a tratti "**Tarantiniana**". Proprio questo aspetto è quello che emerge maggiormente rispetto al capitolo precedente, con scene che sembrano trarre ispirazione dai successi del regista di Knoxville: le bellissime *cutscene* molte volte ci rimangono impresse, evocative e che con prepotenza riescono a mostrarci un mondo crudele e che non lascia spazio ai sentimentalismi. Tutto è raccontato in modo sublime e con scene letteralmente fuori di testa ma che ben si sposano col contesto. Oltre a questo, numerosi saranno i testi che ci racconteranno i "dietro le quinte" alla conquista del mondo e dello spazio da parte dei "crucchi", approfondendo ulteriormente la *lore* di questo mondo alla rovescia.

Vista la mancanza del multiplayer, *Wolfenstein II* si arricchisce di alcune **missioni secondarie** e soprattutto "**missioni assassinio**" da sbloccare una volta decifrati i **Codici Enigma**, presi dai comandanti uccisi. Queste missioni - utili anche per reperire i numerosi collezionabili lasciati in sospeso - si svolgono su mappe già percorse ma con nuovi modi di affrontarle: i comandanti da assassinare in questione saranno più ostici, ma sarà sempre un piacere affrontare certe sezioni.

Insomma, *The New Colossus* è un'opera da godere appieno, dai titoli di testa sino alla scena dopo i titoli di coda. Coinvolgente, originale, evocativo e soprattutto tutto è funzionale, con nessun elemento fuori posto.

Per dovere di cronaca segnaliamo anche un conto alla rovescia - abbastanza evidente - nel menu principale, che rimanda alla **Camera Blindata**. Non si hanno molte informazioni in merito: potrebbe essere un nuovo DLC oppure una nuova modalità. Attendiamo dunque informazioni in merito.



10, 100, 1000 nazisti

Se credete che *The New Colossus* sia solo una bella avventura grafica vi sbagliate di grosso. Quanto visto in *The New Order* è stato potenziato portando il *gunplay* su livelli eccelsi. Tutto tende alla freneticità, non bisogna mai star fermi poiché esser circondati da decine di “soldaten” nazisti è un attimo, con **elementi “vecchia scuola”** come la ricarica della salute non automatica e che va ripristinata attraverso medikit o cibo che troveremo in giro. La salute di BJ è proprio un punto focale in quanto, per almeno tre quarti della campagna, sarà limitata al 50% con problematiche derivanti che potete immaginare. L'utilizzo della **Exosuit Da'at Yichud** permetterà a Blazkowicz di ottenere un'armatura del 200% che per lo meno mitiga un po' le difficoltà del caso. *Wolfenstein II* non è un gioco semplice: l'alternare fasi stealth a quelle shooting a scena aperta sarà fondamentali se si vuole salvare la pelle. I comandanti sono la chiave in quanto, ad allarme scattato, possono richiamare rinforzi più volte rispetto al capitolo precedente, e quindi sono il primo bersaglio da eliminare, qualora possibile. I soldati con cui ci troveremo a combattere sono abbastanza vari e vanno dai semplici “soldaten” ai “supersoldaten”, esseri modificati geneticamente e corazzati in grado di brandire armi pesanti. Non mancano droni e creature meccaniche partorite dalle idee più folli della Germania Nazista.

Il feeling con le armi è superbo, dandoci i giusti feedback con ogni arma utilizzata regalando soprattutto appagamento: proprio questo aspetto è l'elemento più riuscito - a parte qualche imprecisione nello sporgersi - e ci invoglia a proseguire con gioia, facendoci divertire come bambini al Luna Park. A dir la verità le armi a nostra disposizione non sono poi tante e, personalmente, ho sentito molto la mancanza di un buon fucile di precisione. **Sono potenziabili** utilizzando i kit che potremo trovare lungo il nostro percorso, sbloccando anche un'abilità secondaria per la nostra arma. Torna con prepotenza anche l'**Akimbo**, ovvero la possibilità di utilizzare armi su entrambe le mani, anche diverse tra loro: l'utilizzo di due armi contemporaneamente riduce sensibilmente la precisione ma aumenta a dismisura il rateo di fuoco, diventando una macchina sterminatrice per eccellenza.

Questo risulta utile soprattutto nelle **boss fight** - forse uno dei pochissimi punti deboli del titolo - dove saremo di molto facilitati nei movimenti, visto che non dovremmo fermarci a lungo per prendere la mira.

A un certo punto della trama entrano in scena dei **gadget tecnologici** che potremmo scegliere - almeno all'inizio - tra tre a disposizione. Ci permetteranno di sfruttare poteri specifici che preferisco non svelare, ma che saranno utili per la navigazione, grazie anche all'eccellente level design, e imbastire nuove strategie.

Torna anche lo schema delle **abilità sbloccabili** solo al raggiungimento di determinati obiettivi sul campo di battaglia. Questi potenziamenti miglioreranno l'arsenale, ci renderanno più resistenti e così via, aumentando a dismisura la già ottima varietà di questo titolo.



Adolf approved

Il salto di qualità è evidente sotto tutti i punti di vista, e quello **tecnico** non fa eccezione. L'**Id Tech 5** è al suo massimo splendore, regalando scorci mozzafiato e un'attenzione al dettaglio maniacale. A colpire, prima di tutto, è la **direzione artistica**: quando si tratta di nazisti, tutto tende alla magniloquenza aristocratica e all'asetticità delle sue basi militari. Il colpo d'occhio è eccezionale ed è impossibile non rimanere colpiti dal lavoro svolto dai ragazzi di Machine Games. Il contraltare è un'America devastata per la maggior parte, visibile soprattutto in una Manhattan che richiama le atmosfere di **Fallout**. Tutto questo è arricchito da un comparto tecnico di primo ordine, dove spiccano effetti luce e particellari, oltre all'uso di **ottime texture** (la maggior parte delle volte) e **shader**. Il motore grafico è molto scalabile e personalizzabile grazie alla miriade di impostazioni, rendendolo adattabile per qualsiasi macchina. Anche le animazioni risultano ottime, non solo le nostre, ma anche quelle dei nemici, che non brillano per elevato Q.I. digitale, ma sono comunque in grado di metterci in difficoltà, aggirandoci e prendendoci alla sprovvista. Forse i modelli non sono

proprio perfetti, ma di fronte al colpo d'occhio generale, è qualcosa che si nota poco. In un titolo come questo l'audio non poteva essere da meno: il **doppiaggio italiano** si attesta su livelli cinematografici per quanto concerne i personaggi principali, in grado anche di replicare cadenze linguistiche in maniera credibile, con un alternarsi di accenti inglesi, tedeschi e francesi. Il lavoro svolto è assolutamente all'altezza dell'originale, dando in questa occasione lustro alla scuola italiana di doppiaggio. Anche le musiche sono azzeccate, sia quelle d'accompagnamento, in grado di enfatizzare i diversi momenti di gioco, sia la colonna sonora, rigorosamente di matrice teutonica, che risulta molto orecchiabile nonostante la sua durezza.



In conclusione

Wolfenstein II: The New Colossus è probabilmente il miglior **first person shooter** dell'anno. Una narrazione che vanta colpi brillanti e un end game di buon livello, offrono al giocatore ottimi spunti per approfondire il titolo, rigiocandolo magari più volte. La voglia e la passione di **Machine Games** nel confezionare un titolo d'elevata fattura trasuda da ogni pixel, portando anche un **gunplay** che magari non vanta un grosso arsenale, ma che è in grado di distinguersi come pochi, invogliando a cercare più soluzioni con molti elementi "vecchia scuola". *The New Colossus* è un titolo da non farsi scappare, rimanendo, nel frattempo, in attesa dell'ultimo capitolo di questa trilogia.

Top 7: al volante dei migliori racing game

Ci troviamo in un bel periodo: **Project CARS**, **Forza Motorsport** e **Gran Turismo** ci regalano l'imbarazzo della scelta, e mai come ora tutti i titoli motoristici hanno raggiunto questo livello qualitativo. Ma è davvero così? Quali sono davvero i migliori racing game? Scopriamolo insieme.

7. Assetto Corsa (2014)

Nonostante sia appena entrato tra i grandi del settore, il simulatore italiano ha già la sua grande dose di appassionati, e si può ben capire il perché: **Kunos** ha lavorato strenuamente alla raccolta dei dati reali di ogni vettura e questo, unito alla scansione precisa dei circuiti, rendono *Assetto Corsa* il simulatore di guida più preciso sul mercato. Ha molto carisma e questo ha spinto alcune case come **Ferrari**, **Porsche** e **Lamborghini**, a proporre la prova dei suoi modelli reali attraverso questo titolo.



6. Project Gotham 4 (2007)

Oltre ai **Forza Motorsport**, Microsoft poteva vantarsi anche della serie **Project Gotham Racing** che con il quarto capitolo ha raggiunto la piena maturità. Oltre a essere tecnicamente eccelso, l'**ingresso delle moto** ha segnato profondamente il titolo, portando una varietà difficilmente riscontrabile nella concorrenza. **Meteo dinamico**, **130 vetture** perfettamente riprodotte e **diverse innovazioni per il multiplayer** hanno portato *Project Gotham* a essere uno dei migliori esponenti dell'epoca.



5. Need for Speed: underground 2 (2004)

Se c'è un videogioco che i fan richiedono a gran voce a **Electronic Arts** è un remake di **Underground 2**, probabilmente uno dei migliori titoli arcade usciti finora. Il titolo era contraddistinto da un'incredibile varietà e libertà essendo a conti fatti un **open world** con la possibilità di poter modificare le proprie auto in ogni singolo dettaglio. È un titolo che ha influenzato molto il panorama automobilistico nel settore tuning, contribuendo a espandere quanto si era visto col primo **Fast and Furious**.



4. Colin McRea Rally (1998)

Colin McRea Rally ha certamente segnato un'epoca, facendo saggiare a tutti i videogiocatori degli anni novanta lo spirito dei rally, derapate in mezzo al fango e salti spettacolari. Tutto questo **dall'interno dell'abitacolo**, una vera gioia per gli occhi e che spingevano questo titolo ai vertici della qualità tecnica. Anche la supervisione del compianto **Colin McRea** è stata fondamentale, portandolo il più vicino possibile alla controparte reale. Si doveva faticare tanto per portare l'auto al limite, redendo questo titolo più vicino al simulativo che all'arcade, e, per l'epoca, era una novità.



3. TOCA Race Driver (2002)

Prima di *Grid*, Codemasters ci diletta con la serie *TOCA*, una delle migliori serie automobilistiche mai create. Il *Race Driver*, targato 2012, ha avuto il merito di rendere la carriera qualcosa di nuovo, **inserendo una vera e propria trama**, dove impersoneremo **Ryan McKane** che, dopo un grave trauma, cercherà di scalare le vette del motorsport. Tutto era stato costruito con minuzia, diventando un prodotto dalla qualità invidiabile e mettendo delle basi importanti per i successivi racing games.



2. Forza Motorsport 7 (2017)

L'ultima fatica di **Turn10** approda su una nuova generazione di console con risultati strabilianti. Tecnicamente il titolo non ha nulla da eccepire, mostrando i muscoli in tutte le condizioni climatiche. La ricerca del dettaglio è maniacale, creando vetture che sfiorano il fotorealismo. Grande varietà, e soprattutto una modalità multiplayer tra le migliori presenti, rendono **Forza 7** la summa di tutto il meglio che i racing game **Xbox** abbiano prodotto.



1. Gran Turismo 2 (1999)

Se *Gran Turismo* ha lanciato i racing games moderni, è con il secondo capitolo che ha posto le basi per tutti i titoli di guida che conosciamo oggi.

650 Vetture e così tante piste, non si erano mai viste prima, con così tante cose da fare che i giochi moderni impallidiscono. Era la **killer application** per eccellenza, con la sua suddivisione in **due CD** di cui uno interamente dedicato a eventi singoli e *split-screen* e l'altro dedicato interamente alla **modalità Gran Turismo**. È la pietra di paragone della nostra infanzia e il principio di tutto.



[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**.

[Super Lucky's Tale ha un nuovo trailer di lancio](#)

Super Lucky's Tale è stato uno dei giochi annunciati durante la conferenza stampa Microsoft dell'E3 come esclusiva per l'uscita di **Xbox One X**, dato che il gioco girerà in **4K nativo e 60 fps**

stabili.

Il gioco uscirà insieme alla console martedì ma la **Playful Entertainment** e la **Microsoft** hanno appena rilasciato un nuovo trailer di lancio.

[Nuovo Battlefield confermato per il 2018](#)

Electronic Arts ha confermato che il prossimo gioco della serie **Battlefield** uscirà durante l'anno fiscale 2019, nel periodo che va dal primo aprile 2018 al 31 marzo 2019. Blake Jorgensen ha accennato al gioco, descrivendolo come un titolo visivamente impressionante e profondamente immersivo, dichiarando quanto segue: «Creare esperienze innovative per i nostri giocatori continua a essere al centro del nostro lavoro. Da giochi visivamente incredibili e profondi come *Star Wars Battlefront II* al nostro prossimo *Battlefield*».

Al momento però non sono noti ulteriori dettagli. Inoltre, EA ricorda che l'anno sarà completo di titoli sportivi e dei loro servizi live, nonché di nuovi servizi di *Star Wars Battlefront II*.

Non resta altro da fare se non aspettare di ricevere nuove informazioni al riguardo.

[PlayerUnknown's Battlegrounds: annunciata la data di uscita per Xbox One](#)

Microsoft e **Bluehole** dopo mesi di attesa hanno finalmente annunciato la data di uscita di **PlayerUnknown's Battlegrounds** per **Xbox One**. Arriverà sulla console il prossimo 12 dicembre in Early Access tramite **Xbox Game Preview**, al prezzo di **29,99 dollari**.

Chang Han Kim, CEO di **PUBG Corporation**, sull'imminente rilascio ha dichiarato:

«Ci adeguiamo allo sviluppo su Xbox One ponendo una grande attenzione nei confronti della community, così come su PC. L'esperienza Battle Royale finale che i fan avranno a disposizione su Xbox One sarà leggermente differente rispetto alla versione PC. Entrambe le versioni però sono sviluppate contemporaneamente, pur avendo tabelle di marcia diverse. Varie funzionalità su Xbox One arriveranno pian piano con l'arrivo di nuovi aggiornamenti, così come è successo su PC, ma il nostro attuale obiettivo è far allineare le due versioni il prima possibile. Il feedback è sempre stato importantissimo per il successo del gioco, e dal 12 dicembre vogliamo sentire i pareri e le idee dei fan Xbox su come creare la migliore versione possibile del gioco»

Life is Strange: Before The Storm - Episodio 2: Il Mondo Nuovo - ...Ma non Diverso

Siamo già arrivati al secondo episodio di *Before the Storm*, prequel del tanto acclamato *Life is Strange*. *Il Mondo Nuovo* si discosta un po' da quanto siamo stati abituati a vedere, con una narrazione più ragionata, ma anche con qualche scelta non proprio azzeccata. Manca solo un capitolo alla conclusione e la domanda che comincia a sorgere è: le scelte intraprese, come influenzeranno una storia che ha già un finale?

The Rachel show

Le vicende, come di consueto, cominciano da dove si era concluso il precedente capitolo, **Svegliati**: le conseguenze di quanto avvenuto si fanno sentire e già da subito potremo cambiare le sorti della narrazione. **Rachel** e **Chloe** ormai sono legate e il destino dell'una influenzerà, in qualche modo, quello dell'altra. Proprio in questo capitolo lo sviluppo del loro rapporto sarà una chiave fondamentale, in una **Arcadia Bay** all'ombra di un devastante incendio e ignara di quanto stia per accadere.

Proprio il **fuoco** è un elemento centrale: non è solo riferito alla devastazione fisica dei boschi della cittadina, ma ha un ruolo simbolico, riferito, forse, alla stessa natura di Rachel Amber. Come abbiamo visto, lei è l'incarnazione della perfezione, la ragazza modello della porta accanto ma, appena scalfito la superficie, è semplicemente qualcuno che fatica ad accettare quanto le accade attorno, soprattutto in famiglia, cercando di scappare con la sua nuova ancora di salvezza, Chloe. La caratterizzazione della Amber raggiunge nuovi, alti, livelli, aggiungendo altre caratteristiche alla sua personalità, assolutamente complessa e capace di instillare dubbi sulla sua lealtà. Come al solito, prima della storia ci sono i personaggi e *Life is Strange*, proprio con Rachel, è in grado di raccontarcela in modo sontuoso, facendo provare empatia (magari con qualche escamotage narrativo), ma anche dispiacere per chi conosce bene il suo destino.

Ricordiamo però che la protagonista è Chloe e, uno dei problemi, che forse nemmeno gli sviluppatori si aspettavano, e che viene completamente sovrastata dalla co-protagonista. Sia ben chiaro, Chloe Price è un bel personaggio e funziona benissimo all'interno del contesto di prequel ma non riesce mai a raggiungere le vette carismatiche della Amber, tanto che, alle volte, alla sua comparsa in scena, si tiri un sospiro di sollievo.

Chloe si trova in una sorta di limbo, non capisce più qual è il suo posto nel mondo e soprattutto la definizione del rapporto con Rachel Amber, di cui comunque, possiamo decidere le sorti. In questo capitolo, verremo a scoprire alcuni dettagli su di lei, il come sono iniziati alcuni casini nella quale è entrata ma, nonostante ciò, rimaniamo ancora in attesa di un paio di eventi cardine che palesano la vera natura de *Il Mondo Nuovo*: un capitolo di transizione, tra lo scoppiettante inizio e probabilmente, devastante emotivamente, finale.



Casa Amber

Un altro elemento distintivo di questo capitolo è la conoscenza della **famiglia Amber** e dei suoi segreti. Evitando di fare spoiler, un evento che sembrava del tutto innocuo nel capitolo d'esordio, pare essere divenuto perno di tutte le vicende con, proprio sul finale, una rivelazione stile **L'Impero Colpisce Ancora**. A dir la verità, tutto ciò, ha lasciato un po' l'amaro in bocca in quanto, facendo un minimo d'attenzione, questa verità si poteva tranquillamente intuire.

Le scelte importanti ci sono, alcune anche di un certo peso morale, in grado di farci stare inermi per qualche istante, prima di prendere la decisione. Ma anche qui, cominciano a sorgere piccoli dubbi: per quanto *Before the Storm*, fino a ora, sia un prequel assolutamente riuscito, non si può fare a meno di notare come le vicende, in ogni caso, abbiano già un epilogo. Le decisioni intraprese poi, come si legano al contesto dell'originale *Life is Strange*? Sarà probabilmente **L'Inferno è Vuoto**, terzo e ultimo capitolo, a rispondere a questa domanda.

Come capitolo di transizione, comunque, da segnalare qualche "riempimento" di troppo in cui saremo costretti ad esempio a recuperare pezzi per la nuova vettura di Chloe ma senza alcuna finalità narrativa. Ma possiede anche momenti memorabili, uno su tutti la recita teatrale e ciò che succede dopo, con una regia in grado di esaltare tutte le emozioni provate ed espresse dai personaggi.

Per le considerazioni tecniche del titolo rimando direttamente alla recensione di [Svegliati](#), ma da notare sicuramente è una **maggiore ottimizzazione**, regalando un frame rate molto più stabile e senza cali di sorta. La **componente audio** ritorna con prepotenza, con brani memorabili e al momento giusto, con un doppiaggio ormai su livelli cinematografici.



In conclusione

Il secondo episodio di *Life is Strange: Before the Storm*, paga leggermente il suo stare nel mezzo, ma riesce comunque a mettere tanta carne a fuoco, sviscerando sapientemente il legame instauratosi tra Rachel Amber e Chloe Price. Peccato solo per qualche momento di riempimento di troppo che, in ogni caso, non rovina eccessivamente l'esperienza di un secondo capitolo che va assolutamente giocato, in attesa dell'epilogo finale che tutti sappiamo, ma che tutti aspettiamo.

La fine di Kinect e alcuni esperimenti interessanti

Dopo ormai sette anni di vita e circa 35 milioni di unità vendute, la produzione di **Kinect**, la **telecamera Microsoft** capace di rilevare il movimento, è **stata terminata**. La distribuzione di Kinect iniziò nel 2010 come periferica per Xbox 360, che ebbe finalmente modo di gareggiare insieme a PS3 e Wii per il miglior sistema di motion tracking. Con l'arrivo di Xbox One, il device fu incluso nell'acquisto della console, offrendo, oltre a una serie di giochi creati ad hoc, la possibilità di comandare il gioco in remoto grazie al riconoscimento della voce e dei movimenti del corpo.

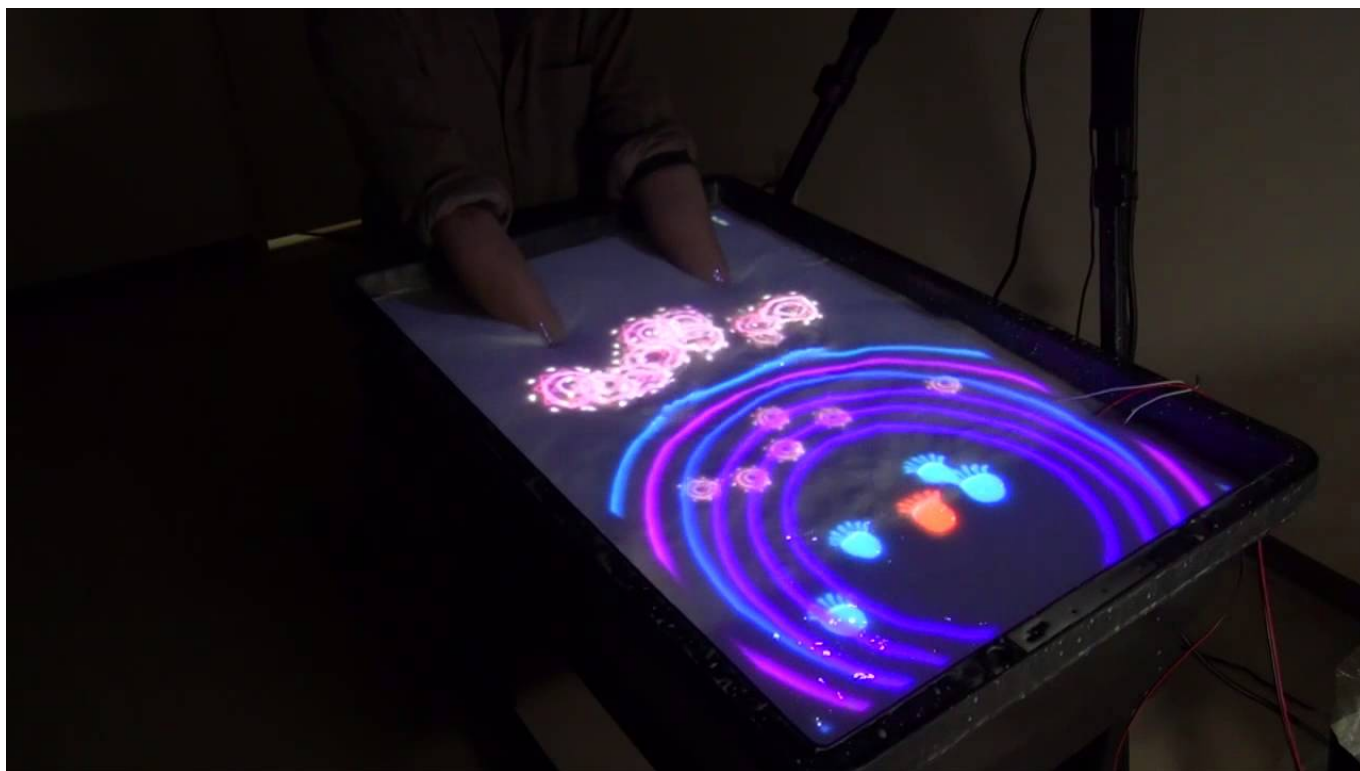
Ma la vita di Kinect nella **current gen** è durata poco: solo due anni più tardi, un aggiornamento eliminò questa funzione, poiché l'effettivo utilizzo da parte dei giocatori non giustificava gli investimenti per mantenerla. Il Kinect Team si iniziò quindi a concentrare su prodotti diversi e più

innovativi, come **Cortana** e **Windows Hello**.

Durante questi sette anni, però, Kinect non è stato messo in un angolo a prendere polvere: diverse persone hanno cercato usi alternativi all'interno di numerosi campi, alcuni dei quali assolutamente impensabili per una periferica di gioco; **dall'arte alla musica, dall'applicazione militare a quella archeologica**. Questi esperimenti si rivelarono talvolta apparentemente senza senso, altre volte utili e divertenti.

Vasca da bagno touchscreen

Il proiettore **Aquatop**, creato dai ricercatori del Koike Laboratory alla Tokyo University of Electro-Communications, grazie a speciali sali da bagno e a un Kinect, trasformava una vasca da bagno in una **superficie touchscreen colorata**, che dava la possibilità a chiunque vi immergesse le mani dentro di manipolare immagini e giocare ad alcuni giochi semplicemente pizzicando e spostando l'acqua.



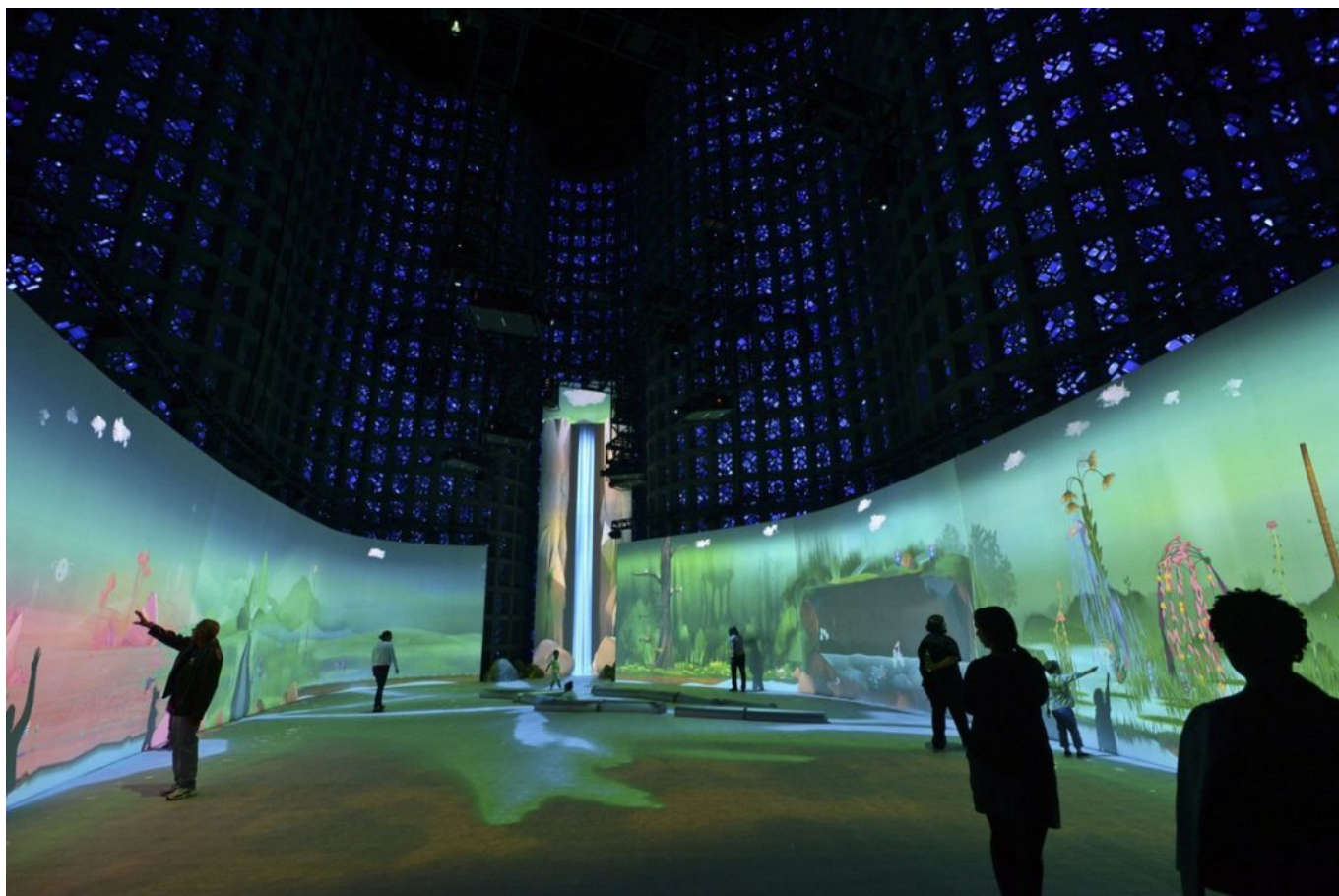
Specchio peloso

Si può ben dire che questo sia il lato artistico del Kinect: l'artista newyorkese **Daniel Rozin** ebbe l'idea di creare uno "specchio" fatto da circa un migliaio di pon pon bianchi e neri e sfruttava il motion tracking del Kinect per catturare i movimenti delle persone.



Il paese del sostenibile

Nel 2015, il **New York Hall of Science** ospitò un evento piuttosto particolare: venne creata al suo interno, grazie all'utilizzo di una dozzina di telecamere, una grande **foresta virtuale**, creata apposta per aiutare i bambini a capire i principi cardini della sostenibilità. L'intero spazio era diviso in sei biomi diversi, tra cui una cascata alta 12 metri e dei tronchi "mobili" sul pavimento.



Suonare un organo a tubo a 4 piani

Quando si dice che il nuovo incontra il vecchio: il compositore **Chris Vik** ebbe l'eccentrica ma anche geniale idea di collegare un Kinect a un organo di più di 80 anni di età, avendo così la possibilità di suonarlo **senza toccare alcun tasto**.

Questo video mostra sia la fase di realizzazione che il progetto vero e proprio in funzione.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGeEVNYmpuVEpDSE0lMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U
=

Scannerizzare ossa di dinosauro

Questa fu sicuramente una delle applicazioni più utili: lo scorso luglio, degli scienziati ebbero la necessità di scannerizzare il teschio di un tirannosauro, ma la loro attrezzatura era troppo grande per entrare all'interno della mascella. Ecco che venne in loro aiuto il sottilissimo Kinect: spendendo migliaia di dollari in meno rispetto alla classica attrezzatura, fu possibile analizzare il fossile.



Concerto dei Nine Inch Nails

Il capogruppo della band, **Trent Reznor** e il suo direttore artistico **Rob Sheridan** hanno saputo conciliare la carriera musicale con il loro essere nerd. Durante un concerto nel 2013 venne utilizzato un Kinect per tracciare i movimenti del leader dei Nine Inch Nails che, proiettati verso una serie di schermi luminosi, creavano una sagoma distorta e mobile dell'artista.

NIN
EU / US Tour



Sorveglianza del confine coreano

Certe volte le idee degli asiatici lasciano veramente senza parole: **Jae Kwan Ko**, un programmatore autodidatta sud-coreano, pensò bene di usare la periferica Microsoft per sorvegliare il confine tra Corea del Nord e Corea del Sud, ed era persino capace di capire se ciò che veniva ripreso era una persona o un animale. Davvero un colpo da maestro.



RoomAlive

RoomAlive era un progetto della stessa Microsoft che aveva come obiettivo quello di trasformare le stanze in ambientazioni in stile **Star Trek** grazie a degli ologrammi interattivi proiettati su muri e pavimenti. Ma, per quanto ambizioso e con molto lavoro dietro, RoomAlive non venne mai rilasciato.

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjIxMzY2JTIyJTIwaGVpZ2h0JTNEJTIyNzY4JTIyJTIwc3JjJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ3d3cueW91dHVlZS5jb20lMkZlbWJlZCUyRklMYjVFeEJ6SHF3JTIyJTIwZnJhbWVib3JkZXIlM0QlMjIwZ2VzdHVyZSUzRCUyMm1lZGhhJTIyJTIwYWxsb3dmdWxsc2NyZWV1JTNEJTNFJTNDJTIwZyYW1lJTNF

Dopo questa carrellata, che non si dica mai più che il Kinect è solo un pezzo di plastica inutile. Che sia stato creato per un compito che non era davvero il suo? Comunque sia, inutile o meno, una parte che ha sicuramente segnato la storia del brand Xbox ci ha lasciati.

[Possibile futuro per la saga di Fable?](#)

Nel marzo del 2016, **Microsoft** ha reso noto che lo studio britannico **Lionhead**, creatore delle saghe di *Fable* e *Black & White*, stava per chiudere. La chiusura dello studio ha portato alla cancellazione

di *Fable Legends* per **Xbox One** e **PC**. Successivamente, è stato rilasciato un gioco di carte online, chiamato *Fable Fortune*, proveniente da uno studio esterno (anche se supportato da **Microsoft**, che possiede i diritti di *Fable*). Ma la vera domanda è: Ci sarà mai un altro gioco di *Fable*?

Questa settimana, durante un'intervista, **Shannon Loftis**, General Manager di Microsoft, ha dichiarato che a Redmond apprezzano molto la saga di **Fable**, e che uno dei principali motivi del suo trasferimento in Inghilterra è stato quello di aiutare il team di **LionHead** con *Fable II*. **Loftis** potrebbe avere un ruolo chiave nel far rinascere il franchise *Fable*. Durante un'intervista a **Gamespot**, ha detto che la sua squadra riceve dai 350 dai 400 *pitch* per i giochi ogni anno. Data la grandezza del franchise di *Fable*, ci sorprenderebbe non rivederlo. Ma, per adesso, sembrerebbe che **Microsoft** stia prendendo un approccio simile a **EA** con *Mass Effect*, dando del modo alla saga di riposare prima di farla ritornare al pubblico. *Fable Legends* aveva grandi ambizioni. **Microsoft** aveva immaginato un gioco cooperativo con una longevità 10 anni, con aggiornamenti costanti per mantenere i giocatori impegnati. **Lionhead** è stata fondata da **Peter Molyneux** nel 1996 ed è stata acquisita da **Microsoft** nel 2006. Molyneux ha lasciato **Microsoft** e **Lionhead** nel marzo 2012. E voi, volete vedere altri giochi di *Fable*?