

Un anno all'insegna di Gamecompass

Caro lettore, il nuovo anno è cominciato da qualche mese, ma per noi di **GameCompass** comincia un po' oggi. Riprendiamo le pubblicazioni dopo una breve (e utile) pausa per ripensare le nostre attività, e ricominciamo più energici che mai. Ci stiamo avvicinando sempre più al primo quarto di secolo del nuovo millennio, e io oggi ho deciso di tornare con una piccola lettera di buoni propositi per il nuovo anno: perché per noi, sì, si ricomincia oggi.

Il nuovo anno mi si prospetta come un arco di tempo travolgente, un po' perché compio è l'anno della mia maggiore età, un po' perché saranno due anni che faccio parte di questa redazione di pazzi, appassionati e inguaribili gamer, ci supportiamo e sopportiamo da un biennio (soprattutto loro, mi sopportano tanto...), ed è a loro che voglio dedicare un bel brindisi, come fosse il primo dell'anno; in fin dei conti, nonostante qualche diverbio su quale sia il miglior shampoo per l'auto o su quale sia la miglior console di sempre, siamo davvero una gran bella squadra, ognuno specializzato nella propria sfera di competenza editoriale.

Dal nuovo anno, faccio un po' di analisi e un po' di blande "premonizioni" (e Paolo Fox può accompagnare solo): sarà un anno importante in campo videoludico, alla GDC si compirà la rivoluzione verso i giochi in streaming (Google, ti aspettiamo al varco), avremo passi avanti nella tecnologia grafica (sempre più orientata al fotorealismo), contenuti nuovi, un'ascesa delle tecnologie **VR** e **AR**, che finora hanno avuto un ruolo da "contorno", salvo ovviamente qualche bel titolone.

Nel corso del 2019 abbiamo già avuto titoli di grido come **Anthem** (grido di dolore, ma pur sempre "grido), **Metro Exodus** e si attendono ancora titoli a mio avviso fantastici, come **Days Gone**, **Crash Team Racing Nitro-Fueled**, **World War Z**, e per la gioia del nostro Gabriele Sciarratta, **Tropico 6**. Per quanto riguarda i propositi "redazionali", se avete seguito i nostri **Gamecompass Awards 2018**, saprete sicuramente che stiamo ristrutturando un po' tutto, dal format televisivo, al calendario streaming di **Twitch**, alle sezioni del sito stesso. Insomma abbiamo avviato una bella operazione di lifting editoriale per snellire, senza però intaccare la qualità e quantità dei contenuti che puntualmente vi forniremo giorno dopo giorno.

La trasmissione riprende regolarmente, ma con cadenza più dilatata: perché le cose vanno fatte per bene, e non vogliamo forzare la mano.

Detto questo voglio augurare a tutti ma proprio tutti "uno spettacolare anno nuovo", come direbbe uno dei più grandi "dramma-comici" mai esistiti, un bacio a tutti dalla redazione di **Gamecompass!**

Speciale E3: Ubisoft mostra un trailer in CGI di Skull & Bones

Un nuovo trailer in CGI di **Skull & Bones** ha fatto la sua comparsa alla conferenza Ubisoft, mostrando una sanguinosa battaglia navale. Oltre al trailer è stato mostrato anche il gameplay, possibilità di personalizzare la nave, agganciare navi nemiche e soprattutto combattere contro altri giocatori in una battaglia PvP. **Skull & Bones** arriverà durante il 2019, ma ci si può registrare alla closed beta, che a oggi non ha una data.

[Metro Exodus rimandato al 2019](#)

L'uscita di **Metro Exodus**, terzo capitolo della saga **Metro**, viene rimandato, tramite un comunicato stampa da **THQ Nordic**, ai primi mesi del 2019. Annunciato l'anno scorso, per questo titolo si sono viste ambientazioni lugubri e claustrofobiche, con un comparto tecnico che sembra mettere a dura prova le console di questa generazione. Nonostante l'uscita del titolo era prevista per quest'anno, la sua pubblicazione è stata rimandata senza giustificazioni da **4A Games**; speriamo che questo ritardo porti agli sviluppatori più tempo per dare quel tocco terrificante a una saga che non ha bisogno di presentazioni.

