

Un rumor rivelerebbe alcune straordinarie esclusive Xbox

Secondo alcune voci, il 2018 potrebbe essere un anno esaltante per Xbox. In un [recente thread su ResetEra](#), l'utente **Klobrille** - che ha acquisito credibilità dopo aver anticipato notizia come quella del nuovo **Age of Empires**, del secondo capitolo di **State of Decay**, riguardo l'ambientazione australiana di **Forza Horizon 3** e riguardo la natura MMO-lite di **Sea of Thieves** - sostiene che sarebbe in fase di sviluppo un nuovo **Fable**, sul quale dovrebbe essere al lavoro uno studio britannico, a seguito della chiusura di Lionhead dello scorso anno.

Ci sarebbe poi un nuovo **Perfect Dark**, su cui sarebbe al lavoro **The Coalition**, sviluppatore di **Gears of War**, che vedrebbe una Joanna Dark questa volta in terza persona.

Spazio anche per **Forza Horizon 4**, che uscirà quasi sicuramente entro la fine di quest'anno e che potrebbe essere ambientato in Giappone.

Altre informazioni riguardano infine la co-op della campagna per quattro giocatori in **Crackdown 3**, il prossimo **Halo**, che coinvolgerebbe un numero di giocatori "molto alto" (con una probabile modalità **Battle Royale**) e il ritorno di **Mech Assault**.

Stando a Klobrille, queste informazioni sarebbero state trovate nelle tabelle del database di Microsoft accessibili tramite l'SDK dell'API di Xbox Live e gli utenti della console di Redmond si augurano vivamente che siano vere

Agents of Mayhem

Ci troviamo in un periodo storico che sta segnando un netto divario nel settore videoludico, ci si discosta sempre più dalle correnti "arcade", soprattutto quando si parla di alcuni generi in particolare, a favore di una buona narrativa e del coinvolgimento emotivo del giocatore. Ne abbiamo avuto l'esempio con moltissimi giochi di recente uscita, soprattutto nel panorama indipendente, per citarne uno su tutti, [Last Day of June](#), gioco che punta chiaramente tutto sul peso della narrazione. Agli antipodi, i ragazzi di **Volition** e **Deep Silver** rielaborano una "vecchia" ricetta, in parte già utilizzata in passato. Prendete un frullatore e buttateci dentro:

- Tutto il bello dei **Saints Row**, vecchie glorie della software house
- Personaggi cartooneschi
- Armi improbabili
- Automobili avveniristiche da urlò
- Città futuristiche
- Nemici ignoranti
- Una storia "non storia"
- Una gnocca a capo della nostra organizzazione
- Boss semi-robotici
- Il doppio salt... ma che dico, il triplo salto!
- Il viola - dico sul serio è ovunque, diverrete ossessionati dal viola, anche il joypad della vostra PS4 avrà il suo sensore luminoso... viola!

- Una gnocca a capo della nostra organizzazione - eh... l'ho già detto?

Ok! Adesso frullate tutto per bene e poi pigiate sulla ☒ su "Nuova Partita" in **Agents of Mayhem!**

Welcome to Seoul!

Tutto ha avuto inizio in una tranquilla e soleggiata giornata in quel di **Seoul**, quando d'un tratto dal cielo iniziarono a piovere strane capsule giganti - molto simili ad astronavi... o erano più astronavi simili a capsule? - contenenti centinaia di nemici in eso-tuta spaziale, chiamati **Legion**, armati fino ai denti, pronti a distruggere l'intera, ridente città. Ma ecco che, quando tutto sembra ormai perduto, 3 super agenti, **Hollywood, Fortune e HardTack**, si fiondano, da qualche parte su nel cielo, via per un condotto, che li farà precipitare sul luogo dello scontro atterrando "super-eroicamente" indenni. Questo scontro costringerà gli agguerriti nemici a rinchiudersi in una delle loro basi segrete e i nostri intrepidi eroi a scovarli.

Tutto questo verrà rappresentato con un simpatico cartoon che ci inizierà poi al tutorial del gioco. Tutorial che appare sin da subito semplice e divertente, proprio per l'anima arcade del gioco. Ci verranno illustrate le modalità di attacco per ognuno dei primi 3 personaggi che avremo a disposizione all'inizio del gioco, che fondamentalmente si riducono a: attacco semplice, attacco "melee" (corpo a corpo) o "dodge" (schivata). A queste vanno aggiunte le abilità speciali e le **abilità Mayhem** (davvero distruttive e variegata da personaggio a personaggio).

Prima una Panoramica

Come è ben chiaro sin dall'inizio, lo scopo del gioco è quello di eliminare da tutto il territorio la presenza dei **Legion**, quindi, una volta completato il tutorial, avremo finalmente accesso al nostro **Quartier Generale**, chiamato **ARK**. Lì verremo convocati da **Persephone**, la donna a capo dell'organizzazione, che ci farà il punto della situazione. All'interno della struttura, saranno presenti dei negozianti, grazie ai quali potremo potenziare il nostro equipaggiamento come anche il **QG** stesso, poiché migliorando la presenza del **Mayhem** sul territorio, avremo accesso a nuove tecnologie che favoriranno la nostra squadra durante le missioni. Sarà possibile, inoltre, selezionare nuove missioni, contratti, sfide o reclutamenti, necessari, questi ultimi, per poter **reclutare gli altri 9 super agenti del Mayhem**.

A questo punto, vi starete chiedendo se esiste la possibilità di esplorare liberamente **Seoul**, alla scoperta di collezionabili e quant'altro: sì, sarà possibile farlo dall'**ARK**, tramite il menù di selezione delle missioni. In città, potremo prendere possesso di diverse autovetture civili, un po' come in tutti i giochi di questo genere, ma l'agenzia ce ne darà una tutta nostra, reperibile in qualsiasi momento grazie alla pressione di un tasto sul joypad; sarà possibile sostituire questo veicolo trovando dei **"moduli progetto"**, sparsi nei numerosissimi forzieri presenti nella vasta mappa di gioco. I forzieri, potranno contenere anche denaro, gadget e diversa componentistica per lo sviluppo di nuove armi o abilità.

Durante l'esplorazione, quasi sicuramente ci imbattemmo in qualche sanguinosa sparatoria con i

nemici che infestano le strade della città. Per nostra fortuna, per favorire il nostro giro turistico, avremo a disposizione un'abilità comune a tutti gli agenti... **il triplo salto in alto!**

Grazie ai nostri salti - mirabolanti direi - riusciremo a muoverci agevolmente tra quasi tutti gli edifici del gioco, permettendoci, oltre che a sfuggire dai soldati dei **Legion**, anche di raccogliere alcuni dei forzieri nascosti sui tetti o dei fluttuanti frammenti di cristallo rossi. Raccogliendo **10 frammenti**, otterremo un **nucleo**, che ci servirà per l'apprendimento di una delle 3 capacità uniche di ogni agente **Mayhem**.

Le tre "S"

Salta, Spara e Schiva! Questo è **Agents of Mayhem**.

Il gameplay di **AoM** è molto intuitivo. Sin da subito si ha un gran feeling con il joypad e con tutte le abilità del nostro personaggio. È facile muoversi nel mondo di gioco, immediatamente vi ritroverete a saltare di palazzo in palazzo senza neanche rendervene conto. Lo stesso non può dirsi del sistema di guida delle vetture, risulta un po' legnoso e poco preciso, soprattutto nelle curve e l'uso del freno a mano, posso assicurarvi che non vi aiuterà così tanto.

Alcuni spunti da **GDR**, come il livellamento dei personaggi e dello stesso **Quartier Generale**, rendono questo titolo ancora più appetibile. L'acquisizione dei punti esperienza, ha un ruolo fondamentale nel gioco: bisognerà accumularne molta nelle missioni, per far salire di livello gli agenti, l'**ARK** e quindi progredire poi con altre nuove missioni che si sbloccheranno man mano.

Il sistema di combattimento è ben congegnato, difficilmente capiterà che possa non piacervi uno degli agenti. Sono tutti molto diversi tra loro, caratterizzati magistralmente, ognuno con uno stile di combattimento interessante e ben studiato. Come l'agente **Yeti**, un gigante sovietico, che avrà a disposizione un'arma spara ghiaccio potentissima, oppure **Kingpin**, un gangster di quartiere, che una volta assoldato da **Persephone**, la nostra affascinante capo-organizzazione, si avvarrà della potenza di una piccola mitragliatrice e di uno stereo, per stordire i nemici a suon di **rap** mentre li picchia selvaggiamente!

Che dire dei **Legion**? Sicuramente non saranno tantissimi, ma ci accontenteremo del fatto che siano davvero fighi. Non avranno una gran barra di energia ma fanno parecchio male, specialmente quando ci ritroveremo nel bel mezzo del fuoco incrociato. A volte, dopo una manciata di soldati semplici, vedrete apparire una sorta di super-soldato duro a morire, all'eliminazione del quale riceveremo diverse ricompense e molti **PE** (punti esperienza).

Impressioni... di settembre

Pollice in su quindi per **Agents of Mayhem**: lo si potrebbe definire un surrogato di svariati giochi, all'interno si notano chiari richiami ai **Saints Row**, soprattutto agli ultimi capitoli della saga, ma anche alcuni spunti di **Crackdown 1 e 2**, vecchia IP per Xbox e Xbox360, di cui si aspetta il sequel su **Xbox one**.

Graficamente il gioco è molto accattivante, bellissimi i modelli dei personaggi come anche l'intero environment, con stupendi colori vivaci e quell'accenno di **cel-shading** che ci sta su come la ciliegina sulla torta.

Di certo è uno di quei giochi che quando smetti di giocare, non vedi l'ora di poter ricominciare. Sono talmente tante le trame da poter seguire che non annoia mai, ti fa venir voglia di giocare per ore e ore. Stanco di proseguire per la trama principale? Bene allora svolgi i contratti, recluta nuovi agenti, completa le sfide e le attività o più semplicemente scendi in città ed esplorala in lungo e in largo! **Agents of Mayhem** terrà i cacciatori di platino incollati allo schermo per molto... moltissimo tempo.

[Speciale E3 - Microsoft](#)

La conferenza stampa Microsoft da poco conclusa all'E3 2017 è stata l'occasione per mostrare un corposo set di ben **42 giochi**, di cui **22 legati** a Xbox One da qualche forma di esclusività. Tra AAA, indie e sequel ce n'è per tutti i gusti, da **Assassin's Creed Origins**, ad **Anthem**, nuova IP di BioWare, passando da indie come **The Artful Escape**, **Cuphead** e **The Last Night**. Ma senza alcun dubbio i riflettori sono stati puntati sulla nuova console, che finalmente ha svelato il proprio nome: **Xbox One X**, della quale abbiamo anche il prezzo (499 \$) e una data d'uscita, fissata per il **7 novembre 2017**. Microsoft ha anche confermato la linea che la vede seguire da un po' di tempo la via della **retrocompatibilità** con i titoli delle precedenti console e ha annunciato una serie di aggiornamenti gratuiti in 4K per vari giochi Xbox One.



Nel nome dello Scorpione: [Xbox One X](#)

Sul palco è **Phil Spencer** ad aprire le danze, snocciolando le fondamenta della "Xbox philosophy", improntata alla cura dell'utente, alla possibilità di far giocare i vecchi titoli e alla qualità dell'esperienza di gioco.

Il nome ufficiale di Project Scorpio è Xbox One X, è lo CEO di Xbox ad annunciarlo prima di passare la palla a **Kareem Choudhry**, Direttore dello Sviluppo per Xbox Software Engineering, il quale ha parlato approfonditamente delle specifiche di Xbox One X, della retrocompatibilità, di nuove funzionalità, del motore Scorpio e ha annunciato la data di rilascio: la console sarà rilasciata il 7 novembre 2017 al prezzo di 499 \$. Potete trovare ulteriori dettagli [all'interno del nostro articolo](#).

Forza Motorsport 7

Si comincia dunque alla grande con **Forza Motorsport 7**, titolo capace di valorizzare la potenza di Xbox One X del quale abbiamo anche una data di uscita. Funzionerà a 4K nativo su Xbox One X e dispone di un parco di 700 auto. Durante la conferenza abbiamo assistito sia a un trailer di lancio in 4K sia di alcuni minuti di gameplay condotti da due piloti professionisti. Ne abbiamo parlato approfonditamente [in questo articolo](#).

Metro Exodus

Metro Exodus è stato rivelato con un trailer di gameplay in esecuzione su Xbox One X. Seguito di **Metro: Last Light**, **Metro Exodus** arriverà nel 2018. Ne abbiamo parlato più approfonditamente [in questo articolo](#).

Agli albori della setta: Assassin's Creed: Origins

I dettagli ufficiali degli **Assassin's Creed Origins** sono stati rivelati: confermata l'ambientazione in Egitto, l'ultima serie della serie Assassin's Creed racconta la storia di un uomo chiamato **Bayek**, che il direttore creativo Ubisoft **Jean Guesdon** descrive come una sorta di "sceriffo egiziano". Nel gameplay mandato in videosi vede Bayek di tornare nella propria città natale, **Siwa**, per uccidere un falso oracolo denominato **Medunamun**. Uscita prevista per il **27 ottobre 2017**. Ne abbiamo parlato più approfonditamente [in questo articolo](#).

È il turno di **Brendan Greene**, il quale rivela ufficialmente la versione Xbox One di **PlayerUnknown's Battlegrounds**, **battle royale shooter** che ha avuto già molto successo su PC e che segna con questa mossa il suo ufficiale ingresso su console.

State of Decay 2

Sequel del gioco del survival a tema zombesco cult, è stato presentato con un trailer con orde di non-morti, sparatorie e un gruppo di sopravvissuti intenti a difendersi. Nulla di nuovo, ma il secondo

capitolo di un gioco che ha avuto buoni riscontri.
State of Decay 2 è previsto per la primavera 2018.

The Darwin Project

Si passa dunque ai giochi indie: è il turno di *The Darwin Project*, anche questo di impostazione battle royale, un multiplayer arena dalla grafica cartoonesca, in cui bisognerà sopravvivere in situazioni estreme, e dove gli ambienti freddi e ostili saranno pericolosi quanto gli stessi giocatori.

Minecraft's Better Together

Annunciato un nuovo titolo, ma soprattutto un aggiornamento, quello di **Minecraft's Better Together** atto a collegare le comunità di Nintendo Switch e di Xbox One con gli utenti mobile e i giocatori di PC dotati di Windows 10. Per il titolo è inoltre previsto un aggiornamento gratuito in 4K entro quest'anno e il **Super Duper Graphics Pack**.

Dragon Ball Fighter Z

Veniamo a un marchio di grande successo, in pieno stile anime, nel quale **Arc System Works** offre un gioco esplosivo e ricco di azioni che combina il classico combattimento 2D con modelli avanzati di carattere 3D disegnati in pieno stile Akira Toriyama.

Dragon Ball Fighter Z uscirà su Xbox One agli inizi del 2018. Ne abbiamo parlato più approfonditamente [in questo articolo](#).

Anthem

Dopo la presentazione del titolo durante l'EA Play, è il momento del reveal del gameplay.

Middle-Earth: Shadow of War

Crackdown 3

Terzo capitolo della serie che vede **Terry Crews** nei panni del Comandante Jaxon in uno spettacolare open world che uscirà il **7 novembre 2017**.

Ori and the Will of the Wisps

Seguito dello straordinario *Ori and the Blind Forest*, il titolo si mostra con un altro trailer dai toni poetici ed emozionanti.

Life is Strange: Before the Storm

Arriverà prima di quanto previsto, il secondo capitolo di *Life is Strange* sarà diviso in 3 episodi, il primo dei quali è previsto per il **31 agosto 2017**.

Black Desert

MMO ambientato tra dune e distese di sabbia con grafica next-gen, si preannuncia un gioco interessante tra combattimenti e viaggi attraverso vaste terre in cerca di tesori e avventure.

The Last Night

Sicuramente uno degli indie più interessanti della serata, *The Last Night* mostra un mondo aperto bidimensionale di ambientazione cyberpunk, diviso in quattro distretti unici per architettura, cultura e industrie proprie. Un titolo che punta su una grafica retrò e di cui varrà la pena saperne di più.

Sea of Thieves

MMO a tema piratesco di imminente uscita sviluppato Rare, il titolo mostra battaglie su un'isola, arrembaggi, spiriti e scheletri che prendono vita e tesori nascosti nella sabbia scoperta attraverso un enigmatico enigma e scambiato un fuoco di muschio con un'orsa di scheletri reanimati. La grafica ci ha lasciati perplesși, nonostante toni giocosi che potrebbero rendere il titolo di gran fruibilità.

The Artful Escape

Videogioco lisergico comprende avventura, esplorazione e un mondo colorato da giocare.

Code Vein

Annunciato poco tempo fa, il nuovo soulslike di **Bandai Namco** si presenta adesso con un gameplay trailer.

Super Lucky's Tale

Cuphead

Deep Rock Galactic

Tacoma

Ashen

Rivelati i primi titoli 4K nativi per Xbox Project Scorpio

Pur non avendo ancora una data di uscita della console di casa Microsoft, dal web arrivano dettagli interessanti.

Windows Central ha infatti annunciato in un [articolo](#) di aver a disposizione una lista di giochi **4K** con i quali Microsoft intenderà dare un saggio dell'enorme potenzialità della console al momento nota come **Project Scorpio**, titoli che sfrutterebbero a pieno i suoi **6 TF** (*teraflops*) e il **True-4K** nativo

L'elenco prevede 3 titoli *first-party*, quali **Forza 7**, **Crackdown 3** e **State of Decay 2**, ma anche titoli di grande impatto prodotti da terze parti del calibro di **Call of Duty**, **Battlefield 2**, **Fifa 18**, **NFL 2018**, **Red Dead Redemption 2** e **Star Wars Battlefront 2**.

Di **Project Scorpio** non si sa più di quanto **mostrato da Digital Foundry** (di cui a abbiamo parlato nel nostro [deep dive](#)), che ha recentemente speso parole positive riguardo lo stupefacente design della console. Riguardo il rilascio, questo avverrà certamente entro l'anno, dopo la presentazione all'E3 di Los Angeles. Ciò che è certo, inoltre, è che **Phil Spencer** ha assicurato che i 3 giochi Microsoft dovranno essere necessariamente lanciati insieme alla console e che non farlo costituirebbe per lui un grave errore.