

GamePodcast #10 - Dagli eSport, Next-Gen a Doom Eternal

Nella puntata di oggi:

- Ma gli **eSport** possono sostituire gli eventi reali?;
- La rubrica di Gero Micciché (Gameloft): la produzione di un videogame da casa;
- Inizia la nuova generazione: cosa comportano realmente le nuove console?;
- Recensione di **Doom Eternal**;
- Cosa stiamo giocando?

Tutto questo in compagnia di Marcello Ribuffo, Gabriele Sciarratta e Dario Gangi e Andrea Celauro. Armatevi di auricolari e restate con noi!

Venite a trovarci sui nostri canali:

TWITCH: <http://www.twitch.tv/gamecompassit>

FACEBOOK: <http://www.facebook.com/gamecompassit>

TWITTER: <http://www.twitter.com/gamecompassit>

INSTAGRAM: <http://www.instagram.com/gamecompassit>

E sul nostro sito ufficiale: <http://www.gamecompass.it>

Il futuro è arrivato da Google. Ma siamo pronti?

Per troppi anni siamo stati abituati al **duopolio Sony-Microsoft**, con **Nintendo** a fare da outsider. Ma tutto questo, nel corso degli anni, ha portato quasi a una standardizzazione dell'hardware, ma anche del software, dove si fa veramente fatica a trovare titoli in grado di fare un reale salto di qualità. In questo mondo semi-stantio tante sono state le voci di nuove pretendenti al trono di migliore console in commercio, a cominciare da **Amazon**, **Apple** sino a **Google** e proprio quest'ultima, dopo una serie di roboanti rumor, è finalmente tra noi.

Google Stadia è il nome del nuovo sistema, la materializzazione di un futuro già preventivato ma forse distante per essere realmente immaginato. Si dice spesso che la tecnologia avanzi più velocemente di quanto l'uomo riesca a padroneggiarla e anche nel mondo del gaming sembra essere arrivato il momento. Google Stadia è pronta. Ma noi?

Qui studio a voi Stadia



Tutti aspettavamo con trepidazione la conferenza **Google** alla **GDC** di quest'anno. Troppo importante era l'ingresso in campo di un quarto competitor e già le supposizioni, gli entusiasmi e le preoccupazioni fioccano come i tweet di Wanda Nara. La nuova console Google avrebbe fatto la fine di Sega? Porterà qualcosa di nuovo? Se alla prima domanda non possiamo ancora rispondere, possiamo già dar forma al secondo quesito: sì, **Stadia** è qualcosa di nuovo; forse troppo. Ovviamente il tutto non poteva che essere presentato da **Sundar Pichai** (amministratore delegato Google), che con molto entusiasmo ha presentato al pubblico il nuovo progetto, in cui la parola **accessibilità** ne è chiave di volta.

Tutti sapevamo che il futuro del gaming sarebbe stato nel **Cloud** e che **PlayStation 5** e l'eventuale **Xbox Two**, sarebbero state le ultime console fisiche. Google è stata furba: come entrare in un settore così omologato, attraendo una clientela sin troppo abituata al solito trio? Semplice: **anticipare di anni la concorrenza**, perché quello mostrato da Google sembra a tratti fantascienza già alla portata di tutti. Il videogioco dunque non passa più attraverso tediose attese, tra download e aggiornamenti; non è più relegato a un singolo sistema ma soprattutto, cade la barriera tra videogiocatore e spettatore.

Google Stadia può essere infatti **utilizzabile attraverso qualunque dispositivo dotato di Google Chrome**, dalle SmartTV agli Smartphone, dai PC ai tablet e così via con un **tempo d'ingresso in partita di massimo cinque secondi**, senza alcun download o caricamento di sorta. Il pad progettato dalla casa californiana segue a ruota la filosofia del nuovo servizio, connettendosi via Wi-Fi direttamente alla sessione in corso e con accesso immediato a **Google Assistant**, in grado di fornire indicazioni al giocatore, mostrando direttamente su YouTube il frangente di gioco interessato.

Tutto questo è possibile attraverso un **ecosistema di macchine** ognuna delle quali dotata di chip AMD in grado di raggiungere i **10.7 Teraflops** (una cifra standard per le console di nuova generazione); ne consegue che lo streaming potrà essere sfruttato in **4K HDR 60FPS** su qualunque dispositivo e situazione, con possibilità nel breve futuro di arrivare all'**8K**.

Tutto questo ben di dio non interessa fortunatamente soltanto la partita singola: il **multiplayer**, attraverso il cross-platform, è anch'esso al centro del progetto, aumentando a dismisura il

coinvolgimento, la partecipazione e l'interazione tra gli utenti. Pur giocando in multiplayer online non si perderà qualità, permettendo dunque a tutti gli utenti in partita di godere al massimo del titolo con cui si sta giocando. Entrano in scena nuovi modi di interazione tra gli utenti, tra cui lo **State Share**, che permetterà ai giocatori di condividere o interagire con determinati segmenti di gioco, sfruttabile ad esempio per confrontare punteggi o sfidarsi su un singolo elemento del gioco. **Crowd Play** invece, consentirà a qualunque giocatore di entrare istantaneamente in partita o in una lobby multiplayer, anche attraverso un video su YouTube. Tutto questo fa immediatamente pensare ai **Content Creator**, con i quali Google ha collaborato a stretto contatto: l'interazione tra essi e il pubblico, in questo caso, aumenterà a dismisura.

Google è dunque pronta a entrare a "gamba tesa" nel mercato, supportato già da molte aziende e software house come **Ubisoft** e **Id Software**, presente in conferenza con **Doom Eternal**, ma supportato anche da **Jade Raymond** il nuovo capo di **Stadia Games and Entertainment**, dedicato allo sviluppo di prime parti e alla collaborazione con altri publisher.

E adesso?



L'arrivo di questo servizio, come detto, ha un po' cambiato le carte in tavola. Sony e Microsoft sono probabilmente nell'ultima fase di sviluppo delle loro nuove console, ma come si approcceranno al nuovo concorrente, così diverso e così allettante? Il prossimo **E3** potrebbe riservare molte sorprese ed è un peccato a questo punto l'assenza del colosso giapponese.

Google Stadia è dunque rivoluzionario, quasi sin troppo bello per essere vero; ma qualche perplessità permane. Prima di tutto, riusciranno le connessioni internet (si parla di **25Mbit per il 1080p 60FPS e 30Mbit per il 4K**) meno performanti a gestire questo servizio? Una volta connessi centinaia di migliaia di utenti in contemporanea, il sistema reggerà? E poi l'elemento più importante, i costi; funzionerà attraverso un abbonamento stile **Netflix** o si dovrà possedere il singolo gioco?

Queste domande avranno probabilmente risposta a Giugno in quel di Los Angeles, ma per un attimo, andiamo oltre.

La produzione e l'acquisto di nuovo hardware per l'utente potrebbe aver perso qualunque significato: rimanendo nel settore gaming, perché comprare una 2080Ti quando basta accedere a un servizio per giocare a 4k HDR e 60fps al secondo? Questo discorso vale indubbiamente anche per le console che sì, possono puntare su esclusive software (vedi *Death Stranding* o *Halo Infinity*), ma di fronte a tutto questo, valgono l'acquisto di una console e tutto ciò che ne consegue? La risposta non è così scontata e starà a Google e la poderosa campagna marketing che seguirà a mostrarci le reali potenzialità di Stadia.

Anche la distribuzione di giochi, a partire dalle beta e le demo potrebbe cambiare drasticamente, permettendo agli utenti un facile accesso, evitando download e attese che ormai sembrano far parte del medioevo. E la "Console War"? Anche questa finirebbe tra i libri di storia, nella sezione futilità.

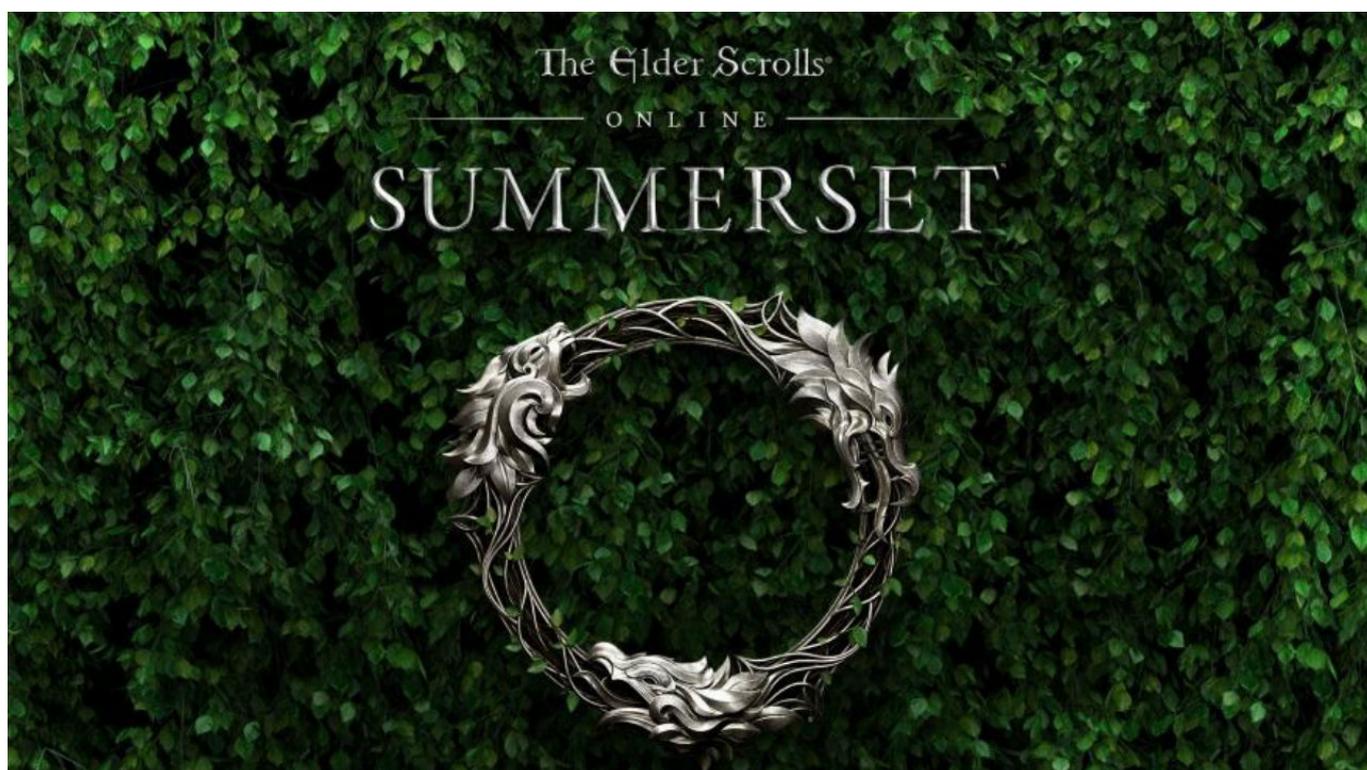
E noi? Così come non siamo pronti ad auto a guida autonoma o a salire su aerei senza pilota, **siamo già pronti a giocare senza console?** I servizi cloud di Sony e Microsoft sembrerebbero portarci verso una risposta positiva, ma si tratta comunque di servizi che rispondo alla "naturale evoluzione" di quello che il gaming sta diventando. Google Stadia sembra andare oltre il prossimo step, con la sensazione che le vere potenzialità di questo servizio siano ancora segrete, delle cartucce da sparare direttamente contro Sony, Nintendo e Microsoft sul loro campo di battaglia, l'E3 di Los Angeles che, a questo punto, potrebbe oscillare tra una Waterloo o una Hastings.

[Speciale E3 2018: Conferenza Bethesda](#)

Si è tenuta questa notte con start alle **3:30**, la conferenza che ha tenuto incollati alle poltrone, me e il buon **Marcello Ribuffo**. Si conosceva già gran parte di quello che è stato annunciato ma ciò non toglie che la conferenza **Bethesda** ci ha lasciato positivamente colpiti. Uno dei titoli più attesi e discussi, **Rage 2**, ha aperto le danze, presentato direttamente dalla band musicale che ne ha composto la colonna sonora. Uno scioccante fps adrenalinico di palese spunto arcade, che vede nel suo gameplay forte e chiara la presenza dell'affiancamento ad **Avalanche Studios**.



A seguire è stata presentata la già conosciuta edizione **Summerset** di **The Elder Scrolls online**, che includerà **nuove ambientazioni, missioni e razze**, espandendo ancora di più il già enorme mondo di **TES Online**. All'interno del Summerset verranno inclusi due DLC, **WolfHunter** e **MurkMire**, ambientato nella regione di Blackmarsh in cui ci si addenterà nella lore degli argoniani.



Senza perdere altro tempo è toccato al pacchetto **DLC Mooncrash**, disponibile già da oggi al prezzo

di € **19,99**, in arrivo con l'ultimo aggiornamento di **Prey**, che vedrà **Morgan Yu** alle prese con la fuga da una base lunare. Oltre al **DLC** ci sarà anche un aggiornamento del titolo che aggiungerà le seguenti feature: **New Game+** e il **Survival Mode**. Solo successivamente verrà rilasciato anche l'interessante modalità multiplayer **Typhoon Hunter**, modalità nella quale potremo impersonare uno dei mimic; quest'ultima potrà essere giocata anche con in **VR**.



Insieme al **DLC** di **Prey** viene presentato anche un futuro **DLC** per **Wolfenstein II**, dal titolo **Youngblood**, un interessantissimo **add-on cooperativo** che vedrà le due figlie di **William Blazkowicz** alle prese con i nazisti. Questa nuova avventura sarà possibile giocarla in modalità **co-op** con un amico per migliorare l'esperienza di gioco. Oltre questa piccola grande novità, arriverà anche la modalità **Cyberpilot**, giocabile in **VR**, che darà ai giocatori la possibilità di pilotare le **war machine**.



Durante la conferenza è stato dato spazio anche il nuovo **Quake Champions**, che non sembra aver aggiunte significative rispetto alle sue precedenti versioni, ma promette di essere l'FPS più veloce e adrenalinico di tutti i tempi. **Quake** è disponibile già adesso in **early access** e sarà scaricabile gratuitamente per tutta la settimana.



Marcello Ribuffo, a inizio conferenza aveva avanzato una previsione, al quale non diedi tanto peso,

ma che effettivamente si è dimostrata corretta, contro tutte le aspettative: è stato infatti presentato **Doom 2** (ufficialmente chiamato **Doom Eternal**). Purtroppo **Bethesda** non ha mostrato alcun gameplay al momento ma un solo trailer in cui vengono mostrati angoscianti ambientazioni e mostri terrificanti, tipici e degni eredi del **Doom** che tutti conosciamo.



A smorzare un po' l'hype ci ha pensato il porting su console domestica di **The Elder Scrolls Legends**, un titolo **free to play** e **card game** approdato sul mercato mobile nel **2017**. Un porting che non aggiunge nulla di nuovo al gioco ma che potrebbe aumentare il già corposo numero di utenti.

La conferenza è andata poi come previsto, con l'annuncio e il rilascio della data di uscita ufficiale di **Fallout 76**, il **14 Novembre 2018**. L'eccentrico **Todd Howard**, di Bethesda, con la sua infinita simpatia tra una battuta e l'altra, ha annunciato il titolo, accompagnato dalla clip che avevamo già visto alla conferenza **Microsoft** qualche ora prima, ma alla quale viene aggiunto anche un'inedita porzione di gameplay e una carrellata di informazioni riguardo tutte le nuove e interessantissime **feature** del gioco: tra tutte, emerge la possibilità del gioco in **co-op fino a 4 giocatori**, la possibilità di costruire strutture che hanno come unico limite la nostra immaginazione e quella più interessante - quella che ci ha fatto letteralmente sobbalzare dalle poltrone - ossia la possibilità di scovare dei siti nucleari sparsi nella zona contaminata per **poter lanciare dei missili** su diversi punti della mappa con tutte le conseguenze del caso. Inoltre è stata annunciata la futura **collector's edition** che pare essere ricca di contenuti.



Da questo momento fino al termine, **Howard** ci ha accompagnato, presentando i rimanenti titoli, come l'annuncio del porting da mobile di **Fallout Shelter**, già reperibile su **PS4** e **Nintendo Switch**. Non è ben chiaro ancora il motivo della mancanza di **Xbox** all'appello ma non sono stati forniti dettagli in merito. **Shelter** è stato seguito immediatamente dopo da **The Elder Scrolls Blades**, uno stupefacente **TES** in miniatura sviluppato per il mercato mobile, molto ben caratterizzato e con un fantastico comparto grafico se consideriamo che è stato studiato per i dispositivi portatili.

Arrivati quasi al termine della conferenza **Bethesda**, come un fulmine a ciel sereno, ci viene presentato **Starfield**, una **nuova IP** in fase di sviluppo per la **nextgen**, che si è mostrato in un brevissimo trailer dando un accenno di quello che potenzialmente potrebbe essere la tipologia di gioco, al momento classificabile come **sci-fi**.



A chiudere la sfilza di novità, non poteva che esserci la ciliegina sulla torta, quello che il pubblico - compresi noi in redazione - ha aspettato per anni e su cui **Howard** ha simpaticamente scherzato durante la conferenza: stiamo parlando dell'annuncio ufficiale di ***The Elder Scrolls VI***, accompagnato da una breve clip in cui purtroppo appare solamente il titolo del gioco su uno sfondo paesaggistico.



Tirando le somme, quella di **Bethesda** è stata una rivincita a tutti gli effetti rispetto l'anno precedente, con tantissime novità e **tanto hype** per i futuri titoli della casa statunitense. A questo punto non ci rimane che attendere pazientemente le prossime uscite.