

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 - Dragon Ball Fighters Z

Durante l'**E3** e la conferenza Microsoft è stato annunciato il nuovo picchiaduro di casa Bandai Namco: **Dragon Ball Fighters Z**.

Dopo il successo dei precedenti **Xenoverse**, **Banda Namco** ha deciso di sfornare un nuovo picchiaduro a tema **Dragon Ball**, in stile classico 2D. Lo sviluppo è stato affidato ad **Arc System**

Works, team noto per lo sviluppo di *Guilty Gear*, titolo dello stesso genere. La grafica è in pieno stile **Akira Toriyama**, con evidenti ispirazioni all'anime. *Dragon Ball Fighters Z* uscirà nei primi mesi del 2018.

[Speciale E3 - Ecco Xbox One X](#)

Xbox One X. Questo è il nome ufficiale già linkato qualche giorno fa. A colpire immediatamente è il **suoi design**, molto simile a **Xbox One S**, ma di dimensioni ancor più ridotte. Il progetto è partito considerando tre elementi: **potenza, compatibilità e costruzione.**

La potenza è data dai già famosi **6 Teraflops a 1172 GHz e 12 GB di memoria DDR5** il che fanno Xbox One X la console da gioco più potente mai prodotta. Tutto ciò permetterà di avere risoluzione **4K** nativo che consta di ben 8 miliardi di pixel, **supporto all'HDR** e al **Dolby Atmos.** Confermato anche il supporto ai **Bluray 4K.** Il processore a 16Nm, con 7 Miliardi di transistor, consentirà potenza di calcolo eccellenti anche per chi non possiede supporti 4K; infatti anche chi ha a disposizione l'ormai classico 1080p avrà a disposizione il **supersampling** - per così dire un 4k a risoluzione ristretta - che consentirà di far godere a tutti la potenza bruta della nuova console. Oltre a ciò, per la prima volta in assoluto per il mercato di massa, un sistema di **raffreddamento a liquido e vapore** il che garantirà la massima protezione dal surriscaldamento, problema che attanaglia in parte le console attuali.

Passando alla compatibilità, **tutti gli accessori e i giochi presenti su Xbox One S saranno utilizzabili anche per la nuova console.**

Il lancio di Xbox One X sarà accompagnato dalla più grande line-up mai vista per Microsoft con **22 giochi esclusivi.**

Infine la data di lancio: 7 Novembre, mentre ancora non è stato ufficializzato il prezzo.

Restate in attesa per ulteriori dettagli.

[Aggiornamento 00:32] È stata annunciata la **retrocompatibilità** anche per i giochi della **prima Xbox** e che un update sarà disponibili per alcuni titoli come *The Witcher III*, che saranno portati alla risoluzione 4k.

Annunciati anche i prezzi: Xbox One S a 249\$ mentre Xbox One X a 499\$.

[Speciale E3 - Presentato Forza Motorsport 7](#)

Ovviamente uno dei titoli di punta della nuova **Xbox One X** è **Forza Motorsport 7**, presentato sfoggiando tutta la sua potenza tecnica.

Proprio **Dan Greenwalt**, uno dei fondatori di **Turn 10**, ha presentato il titolo, addirittura con un'anteprima mondiale nel settore auto: la nuova **Porsche 911 GT2-S.** Questo segna un'importante partnership con la casa di Stoccarda, che sarà **presente in esclusiva** solo su *Forza Motorsport.* Sono stati fatti vedere **due video gameplay** molto diversi, oltre a un trailer molto suggestivo. Il

primo, ambientato a **Dubai**, nel quale è stata ricreata alla perfezione una delle strade migliori del mondo. A colpire è soprattutto il dettaglio di ogni oggetto di contorno, tante animazioni e la **pulizia grafica garantita dai 4K a 60FPS**.

A lasciare di stucco è stato però il **secondo** gameplay, ambientato durante un temporale che confermerebbe anche l'implementazione del **meteo dinamico**. Il dettaglio sembra davvero elevato e la resa della pioggia sembra la migliore vista fin ora. Animazioni sovrapposte anche all'interno dell'abitacolo dove la fisica si fa sentire, soprattutto sulle flessioni dovute alla pressione atmosferica sull'ala posteriore. Tanti dettagli che elevano questo titolo a protagonista assoluto tra i titoli automobilistici di quest'anno.

Forza Motorsport 7 uscirà su **Xbox One X, Xbox One S e PC** il **3 Ottobre 2017**.

[Speciale E3 - Annunciato Metro Exodus](#)

Metro Exodus è stato ufficialmente annunciato all'**E3 2017** durante la conferenza stampa di **Microsoft**.

La demo è stata fatta girare sulla nuova **Xbox One X** in **4K e 60FPS**. Il gameplay è partito mostrando una battaglia in prima persona contro un ghoul in un tunnel buio.

Il titolo si ispirerebbe ai romanzi di *Metro 2033* e *Metro 2035*.

Il gioco uscirà nel 2018 per **Playstation 4, Xbox One**, e ovviamente su **Xbox X**.

[Speciale E3 - EA Play](#)

L'E3 è tornato e anche quest'anno tocca a **Electronic Arts** aprire le danze. Fra titoli attesi, video leakati e nuovi giochi annunciati, EA ha presentato all'**Hollywood Palladium** di Los Angeles per lo più quanto ci si aspettava, riservando però uno spazio per qualche sorpresa e non pochi minuti per parlare di quanto in cantiere per la **community** e soprattutto riguardo gli **eSport**.

Ma passiamo rapidamente in rassegna quanto annunciato nel corso della serata e vediamo i trailer dei titoli annunciati.

[Battlefield 1 - In The Name of the Tsar](#)

Dopo l'introduzione di rito del CEO di EA, **Andrew Wilson**, la palla passa al producer di *Battlefield 1* e Development Director di DICE LA, **Andrew Gulotta**, che fa apologia della community del gioco, che ha superato i 20 milioni di utenti, lancia un video con alcuni protagonisti e presenta il DLC *In the Name of the Tsar*, presentando un'espansione che introduce **8 nuove mappe** ambientate sul fronte Est della guerra, insieme a nuovi veicoli e armi di cui vi abbiamo parlato [in questo articolo](#).

[FIFA 2018](#)

È poi il turno di **Robert “Patrick” Söderlund**, Executive Vice President di Electronic Arts Worldwide Studios, il quale ribadisce che EA ascolta continuamente la voce della propria community per crescere e lavorare al meglio sui propri giochi, e afferma a chiare lettere che la società continuerà a lavorare sugli esports, lanciando il più grande torneo mondiale di **Fifa** mai visto ma non solo.

Seguono dunque alcuni trailer, fra cui quello di [Fifa 2018](#), che valorizza l'utilizzo del **motore Frostbite**:

Al termine del video entrano in scena i **Men in Blazers**, duo britannico ormai molto noto negli Stati Uniti, dove sono fra i principali propugnatori mediatici del calcio come “sport americano del futuro”, e ai quali qui è affidato l'arduo compito di introdurre le novità del titolo, da **The Journey**, la campagna introdotta lo scorso anno che segue le vicende di **Alex Hunter** (al quale è dedicato il trailer che segue, con testimonianze di personaggi noti) e altre novità che abbiamo approfondito in [questo articolo](#).

[Need For Speed: Payback](#)

A introdurre l'atteso titolo motoristico è lo Youtuber **Jesse Wellens**, il quale passa quasi subito la palla all'Executive Producer del gioco, **Marcus Nilsson**, fondatore di **Ghost Games**, che ha parlato ampiamente del titolo, che godrebbe di una vasta mappa, nuove modalità, profonda customizzazione e altre novità che abbiamo approfondito [in questo articolo](#), prima di lanciare il trailer di questo nuovo **Need for Speed: Payback**.

A Way Out

La palla torna a Soderlund, il quale, dopo un breve preambolo, lancia direttamente il nuovo trailer di *A Way Out*, una **co-op adventure** ideata dagli stessi creatori di **Brothers: A Tale of Two Sons**. E infatti, al termine del trailer, sale sul palco proprio **Josef Fares**, cofondatore di **Hazelight**, società sviluppatrice del titolo, il quale spiega da dove ha avuto origine la storia (della quale lo stesso Fares è autore), e di come il gioco sia disegnato per giocare completamente **in split screen**, fondandosi sulla cooperazione tra i due personaggi, Vincent e Leo, due galeotti che dovranno evadere di prigione. *A Way Out*, assicura Fares, accoppia storia e regia cinematografica a componenti action e puzzle, riservando al giocatore un gameplay inedito e un'esperienza cooperativa mai vista prima.

Anthem

Dopo una breve apologia di Scorpio, nuova console di casa Microsoft, Söderlund lancia il trailer di **Anthem**, nuova IP di Bioware della quale non si sa molto, a parte l'utilizzo di Frostbite e l'ambientazione futuristica, ma sulla quale sarà svelato di più durante la conferenza Microsoft di stasera alle 23 (ora italiana).

Non ci resta che goderci il trailer.

NBA Live 2018

Questo è un titolo che non poteva che introdurre l'Executive Producer del gioco, **Sean O'Brien**, il quale passa subito la palla al Community Manager, **Stephen Gibbons**, e al Gameplay Director, **Connor Dougan**, il quale enuncia rapidamente le caratteristiche del titolo, dalle novità nei movimenti alle nuove modalità "The Streets", e "The Courts". Una demo del gioco verrà rilasciata per il prossimo Agosto.

EA/Origin Access

Torna sul palco Andrew Wilson e a lui è affidato l'annuncio di una settimana di prova gratuita per EA/Origin Access a partire dalla giornata di oggi e per un'intera settimana.

Il servizio è per gli utenti PC e Xbox One (i quali dovranno comunque avere un abbonamento Xbox Live Gold), ma gli utenti PS4 potranno giocare svariati giochi EA sul PS Store, quantomeno nelle versioni di prova gratuita. Sono stati resi disponibili infatti *Madden NFL 17*, *Titanfall 2*, *FIFA 17*, *Plants vs. Zombies: Garden Warfare* e *UFC 2*. Per i possessori del primo capitolo di *Battlefront*, vi sarà libero accesso alle espansioni e a ogni contenuto aggiuntivo per PS4.



[Star Wars: Battlefront II](#)

Come ci si poteva aspettare, quello dedicato a *Star Wars: Battlefront II* è stato uno dei momenti più corposi, con trailer, gameplay, testimonianze degli attori e tanto altro, di cui abbiamo parlato diffusamente [in questo articolo](#).

Madden 18

Marchio fra i più longevi di casa EA, anche qui viene introdotta la modalità “**Viaggio**”, concettualmente la stessa di quella già vista in **FIFA 17**, con la differenza che qui si accompagnerà nella crescita e nella carriera un giocatore di football americano. Segno che le storie sono sempre più importanti per i giocatori, anche per quelli che giocano titoli sportivi.

EA Play

Il resto della conferenza si dipana in collegamenti durante i quali si svolgono interviste, gameplay e ulteriori approfondimenti dei titoli presentati.

Anche quest’anno la conferenza Electronic Arts probabilmente non ha brillato per ritmo, gli stessi rappresentanti di EA sembrano raccontare a metà quanto di buono può esserci nei loro titoli: probabilmente la nuova modalità “**Journey**” di **Madden 18** meritava un maggiore approfondimento e anche le dichiarazioni d’amore nei confronti della community sono risultate un po’ fredde. La comunicazione non è probabilmente il punto forte dei vertici del colosso di **Redwood**, tanto che il momento migliore arriva con Josef Fares, il quale ha contagiato il proprio entusiasmo per il suo A

Way Out.

Siamo certi che i titoli EA continueranno ad avere un ottimo riscontro di vendite ma una miglior strategia comunicativa in futuro non guasterebbe di certo.

[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 - 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 obbiettivi 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.





[GameCompass #10](#)

Pronti per l'E3! In studio Gero Micciché, Simone Bruno e Vincenzo Zambuto hanno parlato di predictions, aspettative, speranze riguardo l'E3 si Los Angeles! Si è parlato anche delle prossime conferenze che Gamecompass seguirà in diretta dagli studi di Teleacras. All'interno anche

videorecensione di **Prey** a cura di Marcello Ribuffo e tanto altro.