

GamePodcast #9 - Dalla quarantena, all'E3 fino a Ori and the Will of the Wisp

Inizia una nuova stagione, in questo nuovo e strano anno. Nella puntata di oggi:

- I nostri consigli per passare la quarantena all'insegna del gaming;
- La rubrica di **Gero Micciché (Gameloft)**: GameJam e *Covid 19 - The Final Disease*;
- E3 cancellato: è la morte delle conferenze così come le conosciamo?;
- Recensione di *Ori and the Will of the Wisp*.

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>

E3, Gamescom e Tokyo Game Show verso il declino?

La **Gamescom** di Colonia si è appena conclusa e ha portato con sé non troppe novità: degne di menzione le nuove schede grafiche della serie **RTX** di **Nvidia**, componenti che, una volta sul mercato, faranno davvero la differenza nel campo del PC gaming. Per il resto, tranne pochissime nuove IP, si è parlato di titoli già esistenti o annunciati durante il trimestre estivo o precedente. Similmente accadde lo scorso giugno, quando molti dei giochi che ci si aspettava di vedere per la prima volta all'**E3** furono invece annunciati pochi giorni prima della conferenza, tra *leak* e pubblicazioni volute dagli stessi produttori, rendendo l'esposizione più un momento di conferma che di novità. Dopotutto siamo nell'era dell'Internet 3.0, divulgare informazioni non è mai stato così immediato e semplice e questa non poteva che essere una delle conseguenze dirette, complice anche il fatto che ormai l'utenza media vuole esige hype costante come fosse una droga, con informazioni sui giochi che fanno leva sull'emotività di ognuno. Viene quindi da pensare che i tre appuntamenti annuali, **Gamescom**, **E3** e **Tokyo Game Show**, per quanto grandi sia per dimensione che per importanza, potrebbero non essere più abbastanza, considerando anche che sono tutti concentrati nel quadrimestre Giugno-Settembre e, come già ribadito, il pubblico ha sempre bisogno di novità. Per coprire il gap durante il periodo invernale e primaverile, oltre ai *leak* e qualche "notizia bomba" di tanto in tanto, alcuni colossi dell'industria creano degli eventi specifici per tenere aggiornati i suoi utenti riguardo a cosa è attualmente in produzione e cosa si vorrebbe produrre: si pensi alla **PlayStation Experience** (che manca da due anni all'appuntamento invernale essendo stata spostata ad agosto) e ai vari **Nintendo Direct**, che in verità non hanno una cadenza fissa e che anzi, vengono letteralmente annunciati da un giorno all'altro, più volte l'anno. Proprio in favore dei

Direct, Nintendo si sta pian piano tirando fuori da queste esposizioni, a partire dalla sua quasi totale assenza al prossimo TGS.



Quest'anno la "trinità" degli eventi di settore sta sicuramente ricoprendo una grandissima importanza a livello mediatico (l'E3 2018 è stata l'edizione più seguita dal 2005), ma con l'andazzo attuale la situazione rimarrà la stessa anche fra tre o cinque anni? O saranno eventi "minori" ma più frequenti come le **Games Week** o eventi proprietari come **Quakecon** (Bethesda) e **PlayStation Experience** a salire alla ribalta? Stiamo entrando in un'era dove lo stesso videogioco, passatempo di nicchia fino a qualche anno fa, sta diventando un media di consumo e di massa, un po' come i libri e la televisione. Chi dice però che questo vada visto come qualcosa di negativo, quando proprio noi videogiocatori ci lamentiamo del fatto che ciò che ci piace non venga considerato alla stregua di un'opera teatrale o di un film? Per una volta, far diventare qualcosa "di moda" potrebbe rappresentare la scelta giusta.

[THQ Nordic acquisisce il 100% delle azioni di Experiment 101](#)

In un recente comunicato stampa, è stato rivelato che **THQ Nordic** ha acquisito il 100% delle azioni di **Experiment 101** e, con esso, tutti i diritti del loro prossimo titolo, *Biomutant* che ora fa parte dell'immenso "portafoglio".

Per coloro che non hanno mai sentito parlare di questo titolo, ecco un piccolo recap: quest'ultimo è stato rivelato solo all'inizio di questa estate alla **Gamescom**. Si dice che il gioco abbia un sistema di personalizzazione molto libero, un gameplay ARPG(gioco di ruolo d'azione) con una narrazione personalizzabile per la storia.

L'acquisizione di quest'ultimo viene gestita da **THQ Nordic**, con sede a Karlstad, in Svezia, mentre le attività quotidiane saranno gestite da **THQ Nordic GmbH**, con sede a Vienna, in Austria.

Biomutant sarà rilasciato su PC, PS4 e Xbox One nel 2018.

[La terra di mezzo: L'ombra della guerra mostra enormi differenze grafiche tra Ps4 e Xbox One X](#)

Seppur la Xbox One X non sia stata ancora ufficialmente rilasciata cominciano a comparire sul web numerosi **face-off** tecnici che comparano le prestazioni delle due console di punta Microsoft e Sony, Xbox One X e PS4 Pro. Nel caso di "*La terra di mezzo: L'ombra della guerra*", sviluppato da **Monolith, Digital Foundry** ha rilasciato un video che mostra il gameplay del gioco sull'ultima versione della PS4 Pro e sulla Xbox One X della **Gamescom**. Si sono viste immense differenze sulla qualità grafica e nonostante ciò Monolith afferma che l'Xbox One X utilizzata non è ancora veramente completa, ma che potrà essere notevolmente migliorata.

In ogni caso, l'unica vera e propria differenza può essere trovata nella qualità delle texture, come potrete vedere nell'immagine qui sotto.



Stando a ciò che dice la Digital Foundry, le due opzioni che i giocatori possono scegliere sulla Xbox One X, ovvero qualità o risoluzione, portano alla stessa qualità delle texture. L'unica differenza è il

filtraggio di tali, che è più basso con la scelta della risoluzione. Come ha detto **Bob Roberts** della Monolith all'**E3 2017**, scegliendo la risoluzione il gioco girerà a 2160p di default. Detto questo, la scelta tra qualità e risoluzione diventa abbastanza semplice. Scegliere la qualità, infatti, porta ad avere una migliore qualità del filtraggio texture e della qualità LOD. Attraverso questa opzione, il gioco girerà a 1980p, che è decisamente superiore ai 1620p della Ps4 Pro. Attivando la Dynamic Resolution, una delle opzioni assenti nella Ps4 Pro il gioco scalerà la propria risoluzione in base alla pesantezza delle scena. Selezionando la modalità "Quality" con il toggle Dynamic Resolution attivo la risoluzione oscillerà dai 3360×1890 (che rimane sempre ben distante dal picco più basso di 1512p toccato dalla Ps4 Pro) fino ai 3840×2160 ovvero **4k** nativi, il tutto mantenendo le miglierie della modalità qualità. Questo gioco sembra essere quello che mostra più differenze grafiche tra Xbox One X e Ps4 Pro. La domanda è se altri sviluppatori saranno interessati ad esplorare le piene capacità hardware dell'Xbox One X o meno. La nuova console uscirà il 7 Novembre.

L'ambiente di Monster Hunter: World sarà altamente interattivo

Durante il **Gamescom** è stato chiesto a Kaname Fujioka e Ryoza Tsujimoto (padri della serie *Monster Hunter*) quali saranno le novità del nuovo capitolo per PlayStation 4, Xbox One e Microsoft Windows in uscita il prossimo gennaio, **Monster Hunter: World**. Uno dei cambiamenti più massicci è stato riservato all'ambiente di gioco e a come sarà possibile sfruttarlo durante la caccia a vantaggio del giocatore.

Proprio come hanno detto i due produttori: «L'ambiente di gioco rappresenta un buon modo per creare strategie durante la caccia. L'abbiamo reso molto interattivo e ognuno potrà sfruttare le varie parti degli stage quando si caccia, così che siano d'aggiunta per le azioni svolte, oltre ad alcuni utili tipi di armi e oggetti secondari come la fionda, che si potranno usare per lanciare oggetti».

È stato anche chiesto a Tsujimoto come sia vedere annunciare per la prima volta un capitolo della saga in Occidente.

«*Monster Hunter: World* è stato il primo della serie ad essere stato annunciato in occasione di un evento occidentale, all'**E3** di quest'anno, così l'abbiamo seguito direttamente dal Giappone dopo la conferenza con le dirette e le informazioni in giapponese, per mostrare ai fan come fosse il gioco».

Per vedere effettivamente il gioco in termini di giocabilità, ecco il video dell'intervista di Bengt Lemne di **Gamereactor**, che comprende inoltre delle scene di gameplay.

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBmcmFtZWJvc
mRlciUzRCUyMjAlMjIlMjBzcmMlM0QlMjIlMkYlMkZ3d3cuZ2FtZXJlYWN0b3luZXUIMkZncnR2MiUy
RmVtYmVkJTJGJTNGaWQlM0QzMzk5NzMlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lMjBzY3JvbGxpbmclM0
QlMjJubyUyMiUzRSUzQyUyRmlmcmFtZSUzRQ==

Gameplay di 15 minuti di Super Lucky's Tale

Mancano due mesi al lancio di *Super Lucky's Tale* ma già adesso possiamo vedere un gameplay di 15 minuti registrato durante il **GamesCom**.

Attraverso ambienti molto colorati e lo stile di gioco di un tradizionale 3D platform, il titolo sembra essere adatto a un pubblico composito, potendo attrarre i più grandi e più piccini.

Il gioco uscirà il **7 novembre 2017** su **Xbox One** e **Microsoft Windows**.

Ricognizione facciale in Star Citizen: terribilmente realistica



Una delle nuove funzionalità di *Star Citizen*, forse la più ambiziosa, è quella denominata **Face Over Internet Protocol (FOIP)**, che utilizza il **mocap (motion capture)** per riprodurre le espressioni

facciali dei giocatori in game. Una dimostrazione fatta per **Polygon** al **Gamescom di Colonia**, dimostra che questa tecnologia, oltre a essere qualitativamente impressionante, è anche abbastanza inquietante.

Prodotto in collaborazione con **Faceware Technologies**, FOIP utilizza la webcam per rilevare e animare i volti dei giocatori all'interno del gioco. È una caratteristica avanzata che **Chris Roberts**, CEO di **Cloud Imperium Games**, ha spiegato così in un comunicato stampa:

«Per la prima volta saremo in grado di fornire tutta la gamma di emozioni umane, non solo la voce. Le espressioni facciali dei nostri giocatori verranno trasposte sul volto dei loro avatar virtuali. Combinate questa feature con la vera voce del giocatore nel mondo virtuale e otterrete la più realistica comunicazione player-to-player di sempre.»

La tecnologia **FOIP** arriverà ufficialmente su **Star Citizen** non prima della **versione 3.1** del gioco, ma per questo vi invitiamo a seguire l'intervista a **Chris Roberts**:

<http://www.gamecompass.it/wp-content/uploads/2017/08/Chris-Roberts-Gamescom.mp4>

Per aiutare i giocatori ad avere una buona e fedele trasposizione delle loro espressioni facciali in gioco, **Cloud Imperium Games** metterà in vendita, ma solo successivamente alla data di rilascio del gioco, una webcam ad-hoc, ad altissime prestazioni a 60-fps.

[Microsoft e Sony discutono riguardo il crossplay](#)

Gamescom 2017 è in pieno svolgimento e **Aaron Greenberg**, il capo del settore marketing della Xbox, ha dato qualche informazione riguardo la possibilità di crossplay con Sony e riguardo i titoli in arrivo per Xbox One X e della recente edizione della Scorpio. Chiedendo se le due case produttrici avessero discusso riguardo futuri crossplay, la risposta di Greenberg è stata questa:

«Assolutamente sì. Stiamo discutendo con Sony (riguardo il crossplay), siamo partner su **Minecraft** e ovviamente vorremmo che facessero parte di una sola community formata da giocatori uniti tra di loro. Quindi ne stiamo discutendo con loro e speriamo che supporteranno quest'idea.»

È una risposta corta quella di Greenberg, ma molto promettente.

[Annunciato Age of Empires IV](#)

Dopo tantissimo tempo (esattamente dal 2005) **Microsoft**, durante la **Gamescom**, annuncia un nuovo capitolo della serie: **Age of Empires** in esclusiva per PC con Windows 10.

Per chi non conoscesse la serie, si tratta di uno dei pilastri del genere **RTS** negli anni '90 insieme a *Command & Conquer* e a *Warcraft*; ma con la chiusura di **Westwood** ed **Ensemble** il genere è andato un po' in rovina, mentre **Blizzard** ha continuato la serie con *World of Warcraft*, non più appartenente al genere RTS ma MMORPG.

L'annuncio di **Ages of Empires IV** farà felici i milioni di giocatori che sono cresciuti con il brand; in basso potete vedere il trailer, che non spiega chiaramente in quale periodo storico si svolga il gioco (ma sembra suggerire che coprirà diversi periodi).

[Final Fantasy XV in arrivo anche su pc](#)

Uscito quasi un anno fa su PS4 e Xbox One, *Final Fantasy XV* **vedrà la luce anche su computer**, ma con tante nuove migliorie che di certo renderanno molto più appetibile l'esperienza di gioco su questa piattaforma che sulle altre. Annunciato oggi durante il Gamescom da Hajime Tabata di **Square Enix**, la "Windows Edition" (così chiamata nel trailer), la cui uscita è prevista per **l'inizio del 2018**, sarà una versione molto migliorata rispetto a quella per console, soprattutto dal punto di vista grafico: si parla di risoluzione in 4K, suono Dolby Atmos, simulazione iper realistica dei movimenti dell'erba e dei capelli dei personaggi (che può sembrare una minuzia, ma in un gioco del genere questi sono elementi molto presenti scenicamente), una nuova telecamera in prima persona e tanto altro. Il gioco, inoltre, conterrà tutti i DLC finora usciti.

<

style="text-align: justify">Questa è sicuramente un'occasione perfetta per chi magari abbia voglia di provare per la prima volta un *Final Fantasy* vero e proprio o per chi voglia riavvicinarsi alla saga dopo i capitoli delle vecchie generazioni ma è sprovvisto di una console.

Qui il trailer della Windows Edition:

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUYRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGS09Wd3hmMUV5OEUIMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=