

Speciale E3 - Mostrato il nuovo lavoro di Bioware: Anthem

A concludere la **conferenza Microsoft**, per la sua nuova **Xbox One X**, è stato mostrato il nuovo lavoro di **Bioware**, **Anthem**, che - a quanto sembra - sarà un serio rivale di **Destiny 2**.

Anthem si presenta come un **TPS MMORPG** dove un gruppo di *freelancers* il cui compito è proteggere ed esplorare grazie alla caratteristica del titolo, le **armature Javelin**, dei veri e propri esoscheletri completamente customizzabili, sia esteticamente che per funzionalità e quindi adattabili al proprio stile di gioco. Sono inoltre dotati di un **jetpack** che permette di fare lunghe planate, saltare ma anche di correre più velocemente senza però la possibilità di consumare questa abilità. Il jetpack sarà un aiuto soprattutto in fase esplorativa: non solo il terreno ma anche cieli e profondità marine saranno esplorabili in lungo e in largo garantendo anche dei **punti esperienza** specifici che saranno fondamentali se si vuole progredire sbloccando abilità speciali utili per potenziare gli esoscheletri.

La fase di gameplay si è mostrata **simile a destiny** con un gruppo di quattro giocatori (ognuno con livello e abilità diverse) alle prese col portare avanti una missione standard. Quello che fa la differenza è il mondo di gioco, estremamente vivo e variegato, dove sembra esserci anche il meteo dinamico, che probabilmente farà cambiare approccio alle diverse missioni.

Quello che colpisce comunque è il **comparto tecnico**, probabilmente la produzione più bella a vedersi negli ultimi anni. Tutto sembra studiato con dovizia anche per quanto concerne la fisica in cui, la scena della tempesta, vale da sola il prezzo del biglietto.

Ci aspettiamo sicuramente tanto altro da questo titolo in **uscita nel 2018**, soprattutto le versioni che non gireranno su **Xbox One X**.

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 acquireremo 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 - Ecco Xbox One X

Xbox One X. Questo è il nome ufficiale già linkato qualche giorno fa. A colpire immediatamente è il **suo 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 sopraffine 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**.

[XBox Scorpio: svelati nome definitivo e prezzo di lancio?](#)

Nelle ultime ore, [su NeoGaf](#), si è dibattuto riguardo il possibile prezzo di lancio. Il thread prendeva le mosse dall'[aggiornamento di una notizia pubblicata sul sito RectifyGaming](#), secondo il quale la console si chiamerà **XBox One X** e costerà circa **449\$**.

Un utente su Twitter ha sottoposto il rumor a **Jez Corden** (Windows Central), il quale non pare propenso a confermare le informazioni riportate, liquidando la notizia con un lapidario "fake news"

fake news

— Jez Corden (@JezCorden) [1 giugno 2017](#)

Sempre secondo RectifyGaming, i piani di marketing di **Microsoft** ricondurrebbero però assolutamente a queste ipotesi.

Per saperne di più dovremo forse aspettare la conferenza di **domenica 11 giugno** all'E3.