

[Leak: Svelata la lista dei primi titoli retrocompatibili con la OG Xbox](#)

Durante l'E3 di quest'anno, **Microsoft** annunciò che i titoli per la prima Xbox **sarebbero presto diventati retrocompatibili per Xbox One**, ricevendo un feedback più che positivo da parte del pubblico presente alla conferenza e non. Vennero anche annunciati due giochi che sarebbero stati tra i primi a godere della retrocompatibilità: *Crimson Skies* e *Fuzion Frenzy*.

Ovviamente non ci si poteva aspettare una lista composta da soli due elementi e la gente ha fantasticato per mesi su quali e quanti altri titoli sarebbero sbarcati sulla piattaforma current gen. Ma adesso **h0x0d**, un ormai conosciuto leaker di Microsoft, ha condiviso su Twitter un'immagine che mostra le copertine dei primi dodici giochi che potranno essere giocati anche su Xbox One.

original Xbox back-compat games pic.twitter.com/aU83sbc0t4

— WalkingCat (@h0x0d) [October 21, 2017](#)

I titoli mostrati sono:

- Bioware's Star Wars: Knights of the Old Republic
- Team NINJA's Ninja Gaiden Black
- Volition's Red Faction II
- Ubisoft's Prince of Persia: Sands of Time
- Rare's Grabbed by the Ghoulies
- Double Fine's Psychonauts
- Namco's Dead to Rights
- Zipper's Crimson Skies
- Blitz Games' Fuzion Frenzy
- Firaxis' Sid Meier's Pirates!
- Terminal Reality's BloodRayne
- SNK's The King of Fighters Neowave

Nonostante siano alcune delle colonne portanti della prima generazione Microsoft, non si è ancora parlato di un ipotetico ritorno dei primi due capitoli di *Halo* o del primo *Fable* o ancora di *Forza Motorsport*, che si spera vengano annunciati presto.

[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 migliori 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.

[Microsoft presenta il nuovo Fall Update di Xbox One](#)

Microsoft ha pubblicato il nuovo aggiornamento di sistema per Xbox One: il **Fall Update**. Nel video presente in basso, **Major Nelson** ne mostra le caratteristiche principali. Una delle novità più importanti riguarda il **restyling** della **dashboard** che permetterà di avere i contenuti più utilizzati raggruppati in un unico posto. Vi è anche un incremento delle opzioni di personalizzazione: la schermata Home può infatti essere personalizzata aggiungendo **nuovi spazi dedicati alle app e ai giochi**, agli obiettivi dei propri giochi preferiti, agli amici e così via.

È stata inoltre migliorata la **reattività della Guida**, che adesso racchiude più sotto-menu chiamati *flyouts* e aggiunta una nuova app chiamata *Xbox Assist* che aiuterà l'utente in caso di difficoltà nell'utilizzo del sistema. Sono state infine aggiunte anche alcune novità rivolte ai futuri possessori di **Xbox One X**, come un elenco di giochi ottimizzati per la versione attuale della console o la possibilità di creare un **backup del profilo** con lo scopo di trasferirlo in modo intelligente e sicuro su un'altra console e il supporto alle webcam prodotte da terze parti, che saranno compatibili anche con **Skype**.

[Crash Bandicoot potrebbe arrivare su Nintendo Switch e Xbox](#)

Si parla da tempo della temporaneità dell'esclusiva di **Crash Bandicoot N. Sane Trilogy** su PS4, e si sono spesso susseguiti rumor che vorrebbero il noto marsupiale sbarcare sulle console concorrenti. A corroborare queste ipotesi ci pensa adesso **Keymailer** - nota piattaforma tramite la quale creatori di contenuti su YouTube e Twitch possono chiedere a publisher e sviluppatori codici dei giochi per recensirli - che ha messo in lista, fra le console disponibili per la richiesta della chiave, Xbox e Nintendo Switch, come riporta un utente [Reddit](#).

The screenshot shows the Keymailer website interface. At the top, there's a navigation bar with 'KEYMAILER' logo, 'GameCompass TV', and a search bar. The main content area is titled 'CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY'. It includes a video player showing Crash Bandicoot, a 'THE GAME IS AVAILABLE NOW.' section with a 'REQUEST KEY' button, and a list of game details: GENRE, PUBLISHER (Activision), DEVELOPER, RELEASE DATE (30th Jun 2017), OFFICIAL HASHTAG (#CrashBandicootNSaneTrilogy), and YOUTUBE TAG (crash bandicoot n. sane trilogy). A 'COMPATIBILITY' section shows icons for PS4, Xbox, and Switch. A 'NICE' banner is visible at the bottom right.

Nessuna conferma ufficiale ma, insomma, a meno che non si tratti di un errore, le probabilità che la fine dell'esclusiva sia vicina sono alte. Non sarebbe la prima volta che **Crash Bandicoot** appare su una console Nintendo (è già stato su Wii, Nintendo DS e Game Boy Advance), ma stavolta tornerebbe con un titolo che ha già avuto enorme successo. Non ci resta che attendere conferme o smentite dalla stessa **Activision**.

[Moon Studios mostra migliorie nei tool di sviluppo di Ori and the Will of the Wisps](#)

Ori and the Will of the Wisps, titolo annunciato per **Xbox One** e **PC** durante la conferenza **Microsoft** allo scorso **E3** non ha ancora una data di rilascio, ma i produttori tengono a far sapere ai fan che lo sviluppo è tutt'altro che accantonato. **Moon Studios** ha infatti pubblicato un video su YouTube (visibile in basso) dove viene mostrato cosa c'è dietro la creazione del trailer di gioco, degli incontri coi vari personaggi e delle battaglie contro i boss.

Una mossa decisamente interessante, capace di attirare sia l'attenzione dei fan che aspettano con trepidazione una data di uscita che quella di tutti coloro che operano nel campo - o sono comunque appassionati - del game development, essendo spiegato nel video che il programma usato **offre la più completa interattività** e che quindi permette agli sviluppatori di lavorare in modo efficiente, ma soprattutto veloce; alcuni esempi dimostrano infatti come sia semplice modificare varie caratteristiche mentre le scene di gioco sono in corso.

Sembra inoltre che la produzione di questo titolo abbia fatto entrare alla Moon Studios un nuovo dipendente di nome **Milton Guasti**. Precedentemente alle prese con un fan remake di *Metroid 2*, lo

scorso agosto il ragazzo si è unito al team per dedicarsi al level design di *Ori and the Will of the Wisps*.

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI4NTQlMjllMjBoZWlnaHQlM0QlMjI0ODAlMjllMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGXzRuVmNSVHpZNjQlMjllMjBmcmFtZWJvcmlUzRCUyMjAlMjllMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0U1M0MlMkZpZnJhbWU1M0U

=

[Il creatore di South Park parla di un possibile FPS dedicato al franchise](#)

South Park non ha una grande storia nel mondo dei videogames. La serie animata esplose veramente in ambito gaming con ***South Park: Il Bastone della verità***, e con ***South Park: Scontri di-retti*** in uscita proprio la prossima settimana. In una recente intervista con IGN, il co-creatore della serie **Matt Stone** si è espresso sul fatto che il genere RPG fosse quello che si adattava meglio per *South Park*.

«Amo il modo in cui abbiamo creato *Scontri di-retti* e *Il Bastone della verità*, dove tutto il concetto dietro questi giochi è mostrato dal gioco stesso. Gli RPG si adattano benissimo alla scrittura. E' la miglior scelta possibile, per la serie.»

Ciò non significa, però, che i giochi riguardanti *South Park* saranno sempre degli RPG. A quanto pare, Stone ha un altro genere in mente.

«Vorrei davvero creare un First-Person Shooter. Non sto scherzando. Qualcosa come un gioco in prima persona, utilizzando un sistema 3D che ti permetta di vedere i personaggi. Una parte di me amerebbe andare in giro per South Park. Io sono una specie di videogiocatore che ama i giochi in prima persona. Semplicemente, mi piace.»

La serie, però, ha avuto un precedente. Nel 1998, è stato rilasciato il primo gioco dedicato al franchise, ed era un FPS. Terribile. Magari chi ai tempi ha avuto modo di giocarlo su Nintendo 64 o Playstation potrà sentirne la nostalgia, ma non si può certo dire che abbia lasciato un ricordo nel tempo.

Fantasticando un po', un FPS di oggi non avrebbe nulla a che vedere con quello del passato. Il gioco sarebbe supervisionato direttamente da **Matt Stone** e **Trey Parker**, quindi aspettiamo con ansia

nuove notizie.

[Slitta l'uscita di Thimbleweed Park per Android](#)

[Ron Gilbert](#) ha annunciato sul [sito ufficiale](#) di **Thimbleweed Park** che il rilascio della versione Android dell'acclamato punta e clicca slitterà di una settimana, dal 3 al 10 ottobre. «La buona notizia», continua Gilbert «è che la *build* per Android supporterà controller, mouse e tastiera, nonché un più vasto range di hardware».

Gilbert ha spiegato inoltre il perché del ritardo del rilascio sul Play Store: «Lo sviluppo su Android è sempre duro a causa della vasta gamma di dispositivi destinatari. Quando siamo arrivati alla fine del test, alcuni dispositivi hanno mostrato problemi di GPU che era necessario risolvere. Ci siamo impegnati a far sì che la versione Android funzioni con i controller, oltre che a mouse e tastiera, e questo richiede più tempo di quanto preventivato affinché tutto funzioni.»

In chiusura del post, Gilbert sdrammatizza alla sua maniera: «È dura quando la release di una versione di un gioco slitta, senti di aver fallito qualcosa. Ma si tratta solo di una settimana e avremo maggior compatibilità, oltre ai controller, al mouse e alla tastiera. Ho menzionato i controller, mouse e tastiera? Sì, li avremo.»

Thimbleweed Park è stato rilasciato a **marzo 2017** per PC, ed è attualmente presente anche su PS4, Xbox, Nintendo Switch, iPhone e iPad.

[PlayerUnknown's Battlegrounds arriva su Game boy](#)

Sin dalla sua uscita, *PlayerUnknown's Battlegrounds* è riuscito a far colpo su moltissimi giocatori. Di recente, un ragazzo molto creativo appartenente ai **314 Reactor** ha "omaggiato" *Pubg* rendendolo giocabile su un *Game Boy Color*.



Per riuscire in quest'impresa, che noi lodiamo, il ragazzo dei **314Reactor** ha utilizzato moltissimi strumenti. Ecco tutto il [procedimento](#) effettuato da quest'ultimo.

Vi piacerebbe giocare l'ultimo titolo di **Bluehole** su *Game boy*?

[Rockstar fissa una data per annunciare novità su Red Dead Redemption 2](#)

Chi aspetta **Red Dead Redemption 2** potrebbe presto avere novità: **Rockstar Games** ha da poco condiviso sui propri profili social un'immagine con la quale dà chiaramente appuntamento ai fan di John Marston per **giovedì 28 settembre** alle ore **11:00** americane (**ore 17:00** in Italia).

L'azienda potrebbe condividere nuovi dettagli, nuovo materiale in anteprima o - perché no - anche fornire una data d'uscita. Attualmente *Red Dead Redemption 2* è atteso per la primavera del 2018.

THURSDAY, SEPTEMBER 28
11AM ET


ROCKSTARGAMES.COM



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 urlo
- 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 imatteremo 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 figli. 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'accento 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.