Speciale E3 – BattleTech: il nuovo gioco strategico di paradox interactive

Durante il **PC** G**aming Show** è stato fatto vedere, in due diversi trailer, **BattleTech**.
Ispirato al famoso gioco da tavolo, **BattleTech** è uno strategico per PC sviluppato da **Harebrained Scheme**s nel primo trailer è stato presentato il menù di personalizzazione, nel secondo il gameplay che ha mostrato il sistema di combattimento.
BattleTech uscirà l'**8 agosto** per **PC**.

Sony registra il marchio di Shadow of the Colossus

Da poche ore un **rumor** sta girando per il web e pare che **Sony** abbia registrato, poche ore prima della sua conferenza, alcuni marchi molto famosi, cioè: *Shadow of the Colossus*, *Bravo Team*, *Frantics* e *The Inpatient* Knowledge *is PowerKnowledge is Power*.
Che **Sony** non stia preparando qualcosa di grande per questo **E3**? Potrebbe rilasciare una **remastered** o un nuovo titolo? Lo sapremo solamente questa notte, durante la sua conferenza all'E3.
Noi la seguiremo su YouTube insieme a quella **Ubisoft**. Stay tuned.

Speciale E3 – XCOM 2: annunciato un nuovo DLC

La conferenza PC, dell'E3, è iniziata con il lancio del trailer del nuovo **DLC** di *XCOM 2: XCOM 2 War of the Chosen*.
XCOM 2, con questo nuovo DLC, subirà un grandissimo aggiornamento che vedrà come nemici i "**Chosen**": gli scelti. Questi nemici diverranno sempre più forti con il progredire dei livelli.
Lo strategico di casa **2K Games** riceverà questi aggiornamenti già dal 29 agosto per tutte le piattaforme: **PlayStation 4**, **Xbox One** e **PC**.

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 – 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**.

Atari farà uscire 4 nuove console

Da poche ore **Atari** ha creato un sito, chiamato Ataribox, in cui ha caricato un video **teaser** di una probabile console – fra le immagini se ne può notare una scocca – simile a quella dell'**Atari 2600**. Che la famosa azienda statunitense stia creando un **mini Atari 2600** proprio come fece **Nintendo** l'anno scorso?
Pare proprio sia così, tanto che **AtGames** ha dichiarato di star collaborando con Atari per creare 4 diverse console che avranno preinstallate alcuni dei giochi più famosi dell'Atari 2600: **The Atari Flashback 8**, **The Atari Flashback 8 GOLD**, **The Atari Flashback Portable** e **The Atari Flashback 8 GOLD ACTIVISION EDITION**.
Le prime tre console riprodurranno un'**Atari 2600 in miniatura**, ma la sostanziale differenza tra le tre versioni saranno i giochi e i controller, perché **The Atari Flashback 8** conterrà **105 giochi** e sarà venduto in bundle con **2 controller cablati**, **The Atari Flashback 8 GOLD** avrà a disposizione, **120 giochi** e sarà venduta in bundle con **2 controller wireless** e avrà un'uscita **HDMI**, mentre **The Atari Flashback 8 GOLD ACTIVISION EDITION** avrà le stesse caratteristiche della seconda, ma con **130 giochi**, con l'aggiunta di giochi targati **Activision**.
The Atari Flashback Portable sarà una vera e propria console portatile, avrà uno schermo da **2,8″** e un comparto titoli, rispetto alle precedenti versioni, un po' ristretto, si parla di **70 titoli**, altre a

essere una console portatile, si può collegare alla TV e giocare le vecchie glorie comodamente seduti sul divano di casa.
Queste 4 console saranno disponibili da **settembre 2017**, ma ancora non si sa la data di lancio e il costo.

Assassin’s Creed: Origins: nuovi particolari

La famosa rivista di settore, **Gameinformer**, ha svelato importanti particolari sul nuovo capitolo di *Assassin’s Creed*, che, come si vociferava, si chiamerà ***Assassin’s Creed: Origins***.
Pare confermata l’ambientazione **Egizia**, il **gameplay** riprenderà alcune meccaniche di famosi **RPG**, come *The Elder Scrolls* o *Skyrim*, e usufruirà di una nuova intelligenza artificiale e di un rinnovato combat-system, simile a quello visto in *The Witcher 3*, che rivoluzionerà l’intero mondo di gioco.
Il protagonista si chiamerà **Bayek**, un prigioniero dalle dubbie origini, e durante il suo viaggio si muoverà a cavallo, nuotando o tramite imbarcazioni; molto probabilmente non saranno presenti battaglie navali. Ci sarà una rivisitazione dell'”**Eagle Eye**“, comando che darà la possibilità di controllare un’aquila, utile in questo caso non per visualizzare i nemici, ma per scoprire parti della mappa oscurate e vari oggetti nascosti.
Gli **NPC** saranno influenzati dal ciclo solare, di giorno mangeranno e lavoreranno, mentre la notte riposeranno. Saranno presenti grandi città come **Alessandria d’Egitto** o **Menfi**.
Su reddit si discute già riguardo la data storica in cui sarà ambientato il gioco, che dovrebbe collocarsi durante il regno di **Cleopatra**, nel periodo tolemaico (60 a.C – 30 a.C).

Gameinformer ha, inoltre, fornito le varie edizioni con cui Ubisoft presenterà il titolo: la versione **Standard,** la **Deluxe Pack** e la **Gold Edition**, quest'ultimo contenente il Deluxe Pack e il Season Pass. La **Gold Steelbook Edition** comprenderà invece la **Deluxe Pack**, il **Season Pass** e in aggiunta lo **Steelbook**. Chi effettuerà il pre-order del gioco avrà l'accesso alla missione esclusiva ***The Secrets of the First Pyramids***.
La data del rilascio dovrebbe essere il **27 ottobre 2017**, ma aspettiamo delle notizie più sicure dalla conferenza Ubisoft che si terrà all'E3 il lunedì 12 giugno alle 22:00 (ora italiana).
Seguite le varie conferenze dell'E3 con noi, in live sui nostri canali Twitch e Youtube.

Xbox Scorpio: messaggi nascosti all’interno del teaser?

Dopo il rilascio dei teaser di Xbox Scorpio da parte di **Microsoft**, alcuni utenti più attenti hanno notato dei codici molto strani.
Durante una scena, accanto alla ruota panoramica si può notare la scritta “**6 > 4**“, il che ha fatto ipotizzare che si riferisca alla maggiore potenza di **Xbox Scorpio** rispetto **PS4 Pro** in teraflop: Scorpio ha, infatti, una potenza di **6 Teraflop**, mentre PS4 Pro di **4,12**.

Un altro codice si può vedere durante la scena del concerto: “**X10S101-317**“. Le ultime 6 cifre (**101317**) potrebbero indicare la data di lancio della console (**13/10/17, 13 ottobre 2017:** ricordiamo infatti che negli Stati Uniti nelle date si indica prima il mese, poi il giorno e infine l’anno), mentre i primi 4 caratteri, **X10S**, potrebbero essere una sigla per **Xbox 2 Scorpio**: la “X” starebbe, infatti, per “Xbox”, il “10” sarebbe in realtà un binario che corrisponderebbe al “**2**” e la “S” indicherebbe “Scorpio”.

Oppure copiando e incollando l’intero codice su Google Immagini si potrà avere il seguente risultato:

Possibile che il prezzo di lancio di Scorpio potrà realmente ammontare a meno di 400€? Lo scopriremo solamente seguendo la conferenza che Microsoft terrà all'**E3** di Los Angeles l'11 giugno alle ore 23 italiane, conferenza che seguiremo e commenteremo in live su Twitch.

Sony pronta a entrare nel mobile gaming

Sony sta per entrare nel mondo del mobile gaming e, per farlo, ha da poco istituito una nuova

divisione incaricata: **ForwardWorks**. È la seconda volta che **Sony** tenta di entrare nel mondo mobile, dopo il primo, fallimentare tentativo di **PlayStation Mobile**.

Il quotidiano *The Independent* ha riferito che il compito della nuova divisione sarà quello di "**implementare nuovi servizi verso il mercato degli smartphone in continua espansione**."
Sony Computer Entertainment (che sarà conosciuta come **Sony Interactive Entertainment** dal 1 ° aprile) ha annunciato che **ForwardWorks** potrà utilizzare la proprietà intellettuale di **Playstation** nei suoi giochi per cellulare.
È stato dichiarato, inoltre, che i primi titoli **ForwardWorks** saranno rivolti agli utenti del Sol Levante. Se i risultati dovessero essere soddisfacenti, **Sony** estenderà il progetto al resto del mondo.
Questa nuova divisione sarà guidata da **Atsushi Morita**, attuale presidente di **SCE** in Giappone e Asia.
Che sia finalmente il momento giusto per aggredire questo mercato?

Tales from the Borderlands

Abbiamo approfittato dei titoli gratuiti del PS+di maggio per provare quello, a nostro parere, più interessante: ***Tales from the Borderlands,*** uno **spin-off** della famosa saga ***Borderlands*** prodotta da **Gearbox Software** e pubblicata da **2K Games**. Questo capitolo si inserisce dunque al di fuori della saga ordinaria, ed è stato affidato a **Telltale Games**.
Pubblicato nel 2014, ***Tales from the Borderlands*** è un'avventura grafica a episodi – in totale se ne contano 5 – basati su una grafica cartoonesca che ricorda quella di altri due lavori di **Telltale**: ***The Walking Dead*** e ***The Wolf Among Us***.

La storia è ambientata sul pianeta **Pandora** e narra le vicende di **Rhys**, un impiegato alla **Hyperion**, e **Fiona**, un'abile truffatrice, il primo affiancato dal migliore amico, mentre la seconda dalla sorella, anch'essa ladra di professione.

Il gioco comincia in *medias res:* i due protagonisti si ritrovano a raccontare le proprie gesta a uno sconosciuto che li ha catturati e legati e la storia si dipana in flashback, narrata proprio dai protagonisti.
Tutto inizia con **Rhys** che viene richiamato dalla propria nemesi – nonché capo della Hyperion – **Vasquez**. Durante il dialogo con Vasquez, Rhys scopre che sta per essere demansionato, ma viene interrotto da una chiamata: è qui che Rhys sente parlare di un'affare da 10 milioni di dollari che consiste nell'acquisto della **chiave di una cripta**. Per vendicarsi e far in modo di cacciare via il nuovo capo – il quale ha ucciso il precedente – **Rhys** e il suo amico **Vaughn** decidono di mandare all'aria i suoi affari.
La **storia** è raccontata con molta enfasi, grazie anche alla caratterizzazione dei personaggi e i loro caratteri in bella vista, dall'ego smisurato di **Jack il Bello** alla diffidenza delle due sorelle Fiona e Sasha. Alcuni dei personaggi provengono dalla saga principale: Jack il Bello, Loader Bot, Bassanova, il cacciatore della Cripta Zer0, Scooter e tanti altri che sono stati mutuati dai precedenti capitoli. Durante la nostra avventura dovremo fare attenzione **alle scelte che faremo**, perché i personaggi ne saranno condizionati e si comporteranno di conseguenza, ricordandosi di alcune scelte fatte, frasi dette o segreti tenuti nascosti.
Il **gioco** è accompagnato da una **soundtrack** di rango – che comprende pezzi del calibro di *Kiss the Sky* dei Shawn Lee's Ping Pong Orchestra insieme a Nino Mochella o *Busy Earnin'* dei Jungle – sulla quale si pone l'accento durante le molte cinematiche presenti e che a sua volta valorizza le sequenze a cui fa da sottofondo.
La **grafica**, come detto prima, si avvale di uno stile fortemente **cartoonesco** e, accompagnata dalla narrazione sempre incalzante, non risulta affatto male. **Telltale** ha sfornato altri due titoli, utilizzando lo stesso **motore grafico** un po' datato, ma ancora utile.
Tales form the Borderlands è un gioco che diverte non poco, con una narrazione ben strutturata e

con dialoghi molto coinvolgenti e allo stesso tempo ironici. Essendo uno **spin-off**, non è necessario giocare ai titoli della saga principale: cosa aspettate?