

[Super Nintendo Classic Mini già sold-out](#)

Amazon ha aperto oggi i preordini per il **Super Nintendo Classic Mini** per chiuderli in brevissimo tempo: le scorte sono infatti [esaurite in circa mezzora](#), portando il prodotto momentaneamente sold-out.

La console, che consta **21 giochi preinstallati, cavo HDMI, 2 joypad e cavo USB** (non è incluso l'alimentatore, ma si potrà utilizzarne uno standard per smartphone), è comunque ancora [preordinabile sul sito di GameStop](#) (a fronte di una caparra di 60 €) sarà disponibile dal **29 settembre** al prezzo di **79,99 €**.

[GameCompass #12](#)

Troppo caldo per uscire? Accendete l'aria condizionata e seguite la nuova puntata di GameCompass! Dagli studi di Teleacras Gero Micciché, Simone Bruno e Vincenzo Zambuto commentano il meglio della settimana videoludica!

[Star Citizen: Cloud Imperium Games chiarisce le ragioni del prestito](#)

Ha destato scalpore la notizia riguardo il [prestito contratto da Cloud Imperium Games e dalla sussidiaria Foundry 42 con la banca britannica Coutts & co.](#)

Si sono susseguite vari ipotesi e commenti al riguardo, al punto che **Ortwin Freyermuth**, cofondatore e vicepresidente di Cloud Imperium Games, si è sentito in dovere di intervenire sul forum di [Robert Space Industries](#) per spiegare la situazione:

STAR CITIZEN > Forum categories > Announcements

Search... 🔍

STAFF

Ortwin @Ortwin-F

Discussion
Yesterday at 21:39

Re: UK Tax Rebate Advance for Foundry 42 📌 Pinned

We have noticed the speculations created by a posting on the website of UK's Company House with respect to Coutt's security for our UK Tax Rebate advance, and we would like to provide you with the following insight to help prevent some of the misinformation we have seen.

Our UK companies are entitled to a Government Game tax credit rebate which we earn every month on the Squadron 42 development. These rebates are payable by the UK Government in the fall of the next following year when we file our tax returns. Foundry 42 and its parent company Cloud Imperium Games UK Ltd. have elected to partner with Coutts, a highly regarded, very selective, and specialized UK banking institution, to obtain a regular advance against this rebate, which will allow us to avoid converting unnecessarily other currencies into GBP. We obviously incur a significant part of our expenditures in GBP while our collections are mostly in USD and EUR. Given today's low interest rates versus the ongoing and uncertain currency fluctuations, this is simply a smart money management move, which we implemented upon recommendation of our financial advisors.

The collateral granted in connection with this discounting loan is absolutely standard and pertains to our UK operation only, which develops Squadron 42. As a careful review of the security will show and contrary to some irresponsible and misleading reports, the collateral specifically excludes "Star Citizen." The UK Government rebate entitlement, which is audited and certified by our outside auditors on a quarterly basis, is the prime collateral. Per standard procedure in banking, our UK companies of course stand behind the loan and guarantee repayment which, however, given the reliability of the discounted asset (a UK Government payment) is a formality and nothing else. This security does not affect our UK companies' ownership and control of their assets. Obviously, the UK Government will not default on its rebate obligations which will be used for repayment, and even then the UK companies have ample assets to repay the loan, even in such an eventuality which is of course unthinkable.

This should clarify the matter. Thank you.

+392 210 114 74 55 35 34

Freyermuth ha spiegato che la società ha diritto a un rimborso fiscale da parte del governo in virtù del tax credit, ma che questi soldi arriveranno soltanto l'anno successivo alla rendicontazione delle somme. Il prestito - consigliato dai consulenti finanziari della società - servirebbe dunque ad anticipare alcune spese e a sfruttare a proprio vantaggio tassi d'interesse favorevoli rispetto a fluttuazioni di valuta a oggi incerte.

La proprietà di **Star Citizen** e i relativi diritti sul titolo non sarebbe dunque in pericolo, visto che la garanzia primaria è costituita proprio dal rimborso fiscale erogato dal governo britannico, del cui incasso non si potrebbe dubitare; nella remota ipotesi in cui qualcosa andasse storto - conclude Freyermuth - le aziende avrebbero comunque le risorse per rientrare della scoperta.

[Star Citizen in mano alle banche](#)

Lo sviluppatore di **Star Citizen** non sembra navigare in ottime acque: **Cloud Imperium Games**, e con esso la sussidiaria **Foundry 42**, nonostante abbiano raccolto oltre **150 milioni di dollari** su Kickstarter per finanziare il proprio progetto, partendo da un obiettivo di 6 milioni di dollari, hanno richiesto un ulteriore prestito dalla banca Coutts & co., offrendo in garanzia tutti i propri principali asset, incluso lo stesso *Star Citizen* e i diritti di distribuzione.



Search for a company or officer



CLOUD IMPERIUM GAMES UK LIMITED

Follow this company

[File for this company](#)

Company number 08815227

[Overview](#)

[Filing history](#)

[People](#)

[Charges](#)

[Charges](#) > Charge code 0881 5227 0001

Charge code

0881 5227 0001

Created

13 June 2017

Delivered

15 June 2017

Status

Outstanding

Transaction Filed

Registration of a charge (MR01)

[View PDF](#) (29 pages)

Persons entitled

Coutts & Co.

Brief description

Contains fixed charge.

Contains floating charge.

Floating charge covers all the property or undertaking of the company.

Contains negative pledge.

La banca ha dunque di fatto in mano il gioco allo stato attuale, concedendo una licenza per continuare il lavoro di sviluppo:

24. LICENCE

24.1 *The Chargee, (bank), hereby grants to the Chargor, (CIG), an exclusive license, revocable only in accordance with Clause 24.2, to develop, produce, exploit and otherwise deal with the Game.*

24.2 *The Chargee, (bank), may terminate the license granted pursuant to Clause 24.1 above upon the happening of an Event of Default which remains unremedied on the date failing 60 days after the the Chargee has given written notice to the Chargor of such Event of Default.*

Risulta chiaro come il mancato rientro della posizione comporterebbe per lo sviluppatore la perdita di ogni diritto sul titolo, a totale danno dei **backer** che lo hanno supportato in fase di crowdfunding. I dati sono ricavati dal [sito ufficiale del governo britannico](#), tra i quali possiamo leggere anche [il documento ufficiale di sottoscrizione del mutuo da parte di Cloud Imperium Games e della sussidiaria Foundry 42](#): non sono pubblici dettagli quali l'ammontare del prestito né le tempistiche e modalità di rientro ma, già dai dati presenti nella registrazione del prestito del 13 giugno 2017, è ricavabile come lo stato finanziario dell'azienda sviluppatrice non sia stato giudicato ottimale dalla banca erogante. Restando speranzosi riguardo il destino di *Star Citizen*, ci si chiede come Cloud Imperium Games abbia gestito i numerosi fondi ricavati dal folto numero di utenti che ha creduto nel progetto.

E3: tirando le somme

Un altro E3 è terminato e, pur essendo visione diffusa che sia stato un po' sottotono rispetto al passato, ha scatenato al suo termine il solito tornado di commenti e pareri di ogni risma riguardo questo o quell'altro produttore.

Noi di **GameCompass** abbiamo seguito le conferenze, ne abbiamo commentato la maggior parte [in diretta con voi](#), e adesso alcuni di noi hanno tirato le somme di questa edizione **Electronic Entertainment Expo**.

L'onere di aprire le danze spetta al Direttore, ma vedrò di non dilungarmi limitandomi a riassumere le conferenze e a commentarle rapidamente.

La prima conferenza, pur non risultando spumeggiante, è forse quella più sottovalutata, avendo proposto contenuti di un certo rilievo probabilmente con scarsa capacità comunicativa: l'**EA Play** ha infatti affiancato ai classici sportivi di successo (*Fifa 18*, *Madden 18*, *NBA Live 2018*) titoli in realtà molto interessanti del calibro di ***Need for Speed Payback***, salutato con entusiasmo dai fan della serie, il DLC di ***Battlefield 1, In the Name of the Tsar***, che sposta il conflitto mondiale sul fronte russo, e soprattutto l'attesissimo ***Star Wars: Battlefront II***, già vittima di leak dal pomeriggio e annunciato in pompa magna da **Janina Gavankar** e da un video di **John Boyega**. Che non sono stati gli unici ospiti illustri della serata, ma la comunicazione è stata troppo debole per rimanere nella memoria dell'utenza. Ne ha sofferto uno dei titoli più interessanti di questo E3, ***A Way Out, co-op adventure*** ideata dagli stessi creatori di ***Brothers: A Tale of Two Sons***, e di cui l'autore, Josef Fares, ha illustrato sul palco di Electronic Arts le dinamiche di gioco, regalando i momenti migliori di una serata fin troppo spenta. Non è un caso che un titolo come *Anthem*, presentato per la prima volta quella sera, sia ricordato più in abbinamento alla conferenza [Microsoft](#).



Proprio di questa diretta si è a lungo parlato nel corso di questo E3: l'annuncio della nuova console, chiamata **Xbox One X**, con tanto di data d'uscita e prezzo di vendita, era uno dei momenti più attesi della fiera di Los Angeles. La casa di Redmond ha in verità esordito alla grande, presentando la nuova arrivata in tutta la sua potenza tecnica e facendo seguire il primo titolo destinato a sfruttarne l'enorme potenziale, un **Forza Motorsport 7** che non aveva niente di meno di quanto potessimo aspettarci prima dell'E3, seguito da un **Metro: Exodus** accolto con sorpresa e gran gioia, date le ottime premesse. Ci si aspettava dunque che, in abbinamento a Xbox One X, si presentassero giochi capaci di esaltarne la potenza, ma questo non è arrivato, spiazzando gran parte dell'utenza: tanti, ma proprio tanti titoli indie (fra cui si sono distinti i 3 straordinari **Cuphead**, **The Last Night** e **The Artful Escape**), alcune sorprese di rilievo (su tutte **Ori and the Will of the Wisps**, seguito del poetico **Ori and the Blind Forest**), e alcuni reveal di titoli altrove annunciati: **Life is Strange: Before the Storm**, che uscirà già ad agosto, e il nuovo capitolo della famosa saga Ubisoft **Assassin's Creed**, quell'**Origins** che sembra racchiudere nell'aspetto gdr il corpus delle sue migliori innovazioni. Presentati anche titoli già a suo tempo annunciati quali **Crackdown 3** e il piratesco **Sea of Thieves** ma nulla che possa davvero valorizzare la potenza di Xbox One X, se non **Anthem**, di cui quella sera si è visto un lungo gameplay che ha colpito molto. Niente esclusive di rilievo e, soprattutto, niente realtà virtuale. Non pochi hanno visto questi elementi come un mezzo fallimento. Personalmente, pur aspettando un ingresso di Microsoft nel mondo VR che sta tardando ad avvenire, e pur rimanendo un po' spiazzato di fronte alla mancanza di titoli al livello della nuova console e del suo 4K nativo, ho accolto molto positivamente l'attenzione data agli indie e ho provato a leggere tra le righe: sembra chiaro che Microsoft stia provando a intraprendere adesso una nuova strada, indipendente da Sony e che potrebbe in qualche modo portare la console war su un altro piano. A Redmond sembrano privilegiare in qualche modo l'intero contesto gaming compreso tra console e PC, e questo non sembrerebbe avulso da una strategia commerciale che li porterebbe a dare maggior attenzione anche ai pc gamer. A Microsoft do un "rimandato con riserva", aspettando di vedere quali novità sfornerà più avanti, le quali sono certo ci diranno di più riguardo quella che speriamo sia una nuova visione del mercato che, se ben ponderata, ci porterebbe ad avere sul mercato 3 grosse console finalmente ognuna con una filosofia e un approccio originale, a cui i giocatori potrebbero attingere scegliendo il preferito, a prescindere dalle esclusive e, si spera, con

un visore VR che, nel caso di Microsoft, potrebbe offrire la migliore esperienza di gioco su console.

Una VR a cui sembrano aver dato il giusto peso invece gli altri produttori, a partire da [Bethesda](#), che ha presentato *Doom VFR* e *Fallout VR*, oltre a titoli attesissimi non in VR quali *The Evil Within 2* e *Wolfenstein II: The New Colossus*.

Un po' sottotono il **PC Gaming Show**, che annuncia comunque la nuova espansione di *X-Com 2*, il secondo *Mount & Blade* e la *Definitive Edition* di *Age of Empires* in occasione del ventesimo anniversario di uno degli strategici più famosi al mondo.

Ma a stupire di più tra le software house è [Ubisoft](#), la quale ha aperto la propria conferenza con l'annuncio di uno dei giochi più vociferati, quel *Mario+Rabbids: Kingdom Battle* che unisce l'universo della casa transalpina con quello di Nintendo e che si presenta come un esplosivo titolo in stile *Xcom* da tenere assolutamente d'occhio, grazie all'ottimo lavoro del team di **Davide Soliani** e di **Ubisoft Milano**. Ovviamente spazio ai classici della serie, dalla riproposizione di *Assassin's Creed: Origins*, con un lungo gameplay, alla presentazione di *Far Cry 5*, fino al secondo capitolo di *The Crew*. Oltre all'annuncio di *South Park Scontri Di-retti*, che dovrebbe finalmente arrivare a ottobre, Ubisoft ha interessato tantissimo il pubblico con un unico titolo in VR che si annuncia ricco di contenuti, quel *Transference* prodotto con la *SpectreVision* di **Elijah Wood**, e con corpose anticipazioni di un altro titolo a tema piratesco, uno *Skull and Bones* che, se ben congegnato, potrà regalare gioie. Il finale è la vera bomba, con l'annuncio di *Beyond Good & Evil 2*, seguito di un titolo di culto che all'epoca non ebbe il giusto successo commerciale.

Si passa così a una delle conferenze più attese, quella [Sony](#) che, rispetto alle altre, ha offerto molti meno discorsi e più immagini: si comincia con i DLC di due esclusive quali *Uncharted* e *Horizon Zero Dawn*, per poi offrire momenti di gioia con il remake di *Shadow of The Colossus*, che potrà solo giovare del lavoro di **Bluepoint games**, il nuovo *God of War*, tanto spazio a *Detroit: Become Human*, e soprattutto tanti titoli per VR, fra i quali spiccano la versione per realtà virtuale di *Skyrim* ma soprattutto l'interessantissimo *The Inpatient*, dagli stessi creatori di *Until Dawn*. Finale esplosivo con uno *Spider-Man* su cui Insomniac è al lavoro da tempo ma, calato il termometro dell'hype e ragionando a freddo, in fondo si è usciti da questa conferenza con poca sostanza, ottenendo belle prospettive ma un'orizzonte d'attesa indefinito.



Un po' il contrario di quanto sembra aver fatto [Nintendo](#), la quale in 25 minuti di video (registrato) sembra fare molto più delle concorrenti, dando subito un messaggio chiaro riguardo gli **esports** e passando poi ad annunciare titoli come **Xenoblade Chronicles**, di cui si ha adesso una data, annunciando nuovi capitoli di brand storici quali **Kirby**, **Yoshi**, **Pokémon** (di cui è stato annunciato un RPG) e soprattutto **Metroid Prime**, e annunciando, fra le altre cose, il rilascio del secondo DLC di **The Legend of Zelda: Breath of The Wild** e la data d'arrivo di **Metroid: Samus Returns** per Nintendo 3DS.

Non così male, in fondo: magari meno titoli di grido in questa edizione, però si intravede un lavoro non da poco dietro a ogni produttore. Potremmo definirlo "un E3 di **transizione**", durante il quale si è visto molto del lavoro *in fieri* e che speriamo ci porti nuovi sviluppi a breve, specie sul campo di una VR sulla quale possiamo accogliere con piacere la notizia che si sta continuando a lavorare di buona lena, e che speriamo venga resa al più presto accessibile a una fetta più larga di utenti in termini di costo e, soprattutto, che venga migliorata in alcuni inevitabili difetti che questa generazione all'esordio sul mercato porta con sé, prima fra tutti una motion sickness che tuttora scoraggia non pochi giocatori.

Ma adesso, parola alla redazione.



Simone Bruno

Eviterò, cari amici di GameCompass, di ammorbarvi nel ribadire i concetti già espressi dai miei colleghi sull'argomento ed eviterò dunque di soffermarmi troppo sul raccontarvi di quanto l'E3 di quest'anno non sia stato di certo il massimo per quel che concerne il divertimento e lo spettacolo. Passo invece rapidamente alla personalissima disamina dei pochi punti che mi hanno piacevolmente colpito, in una pratica **Top 5** dei momenti (per me) salienti:

- ***A Way Out***

Gioco a cui ha già accennato Gero in apertura, parte del programma **EA Originals** che sostiene i giochi indie particolarmente meritevoli (prima di questo titolo, l'anno precedente, il tanto chiacchierato **Unravel**) e li sovvenziona. Un gioco da giocare in due, sul proprio divano oppure online, in cui vestiremo i panni di due galeotti pronti a evadere per vivere come in un film la loro avventura. Il titolo promette benissimo, in questo split-screen in cui si alternano scene giocate e filmati, e ricorda neanche troppo alla lontana un **Kane & Lynch** giocato in modalità cooperativa. Promettente.

- ***Metro Exodus***

Cosa dire del terzo capitolo di questo franchise che ha spopolato sin dai tempi di **Xbox 360**, tanto da meritarsi anche delle belle remastered, se non addirittura dei remake che lo hanno portato, in seguito, anche sulle piattaforme di nuova generazione? Niente che non sia già stato detto - o ipotizzato - da quando **Microsoft**, durante la propria conferenza, ha mostrato un bel trailer cinematografico (nel quale purtroppo abbiamo potuto assaggiare soltanto un pre-gioco e nulla di più approfondito). Questo è il momento giusto per ripassare i vecchi capitoli, visto che l'uscita è prevista

per il 2018.

- ***Beyond Good & Evil 2***

Un emozionatissimo **Michel Ancel** ci ha catapultato in un futuro lontano in cui razze umanoidi e animali antropomorfi convivono, durante la conferenza **Ubisoft**. Mondi alieni e viaggi interstellari dal sapore esotico/esoterico ripescati a piene mani dalle ambientazioni fantasy dei capolavori di genere, dialoghi brillanti farciti da battute dal linguaggio irriverente e tanta azione in questo trailer (stavolta purtroppo interamente in computer grafica) che ci lascia sognare. Speriamo di non dover morire in un sonno criogenico prima di vederne la luce, anche se, in seguito alla conferenza, **Ancel** ha mostrato a porte chiuse una build funzionante del gioco ad alcuni fortunati.

- ***Shadow of the Colossus***

Colpo basso, questo, da parte di **Sony** a tutti i suoi fan. Il modo migliore per farsi perdonare una conferenza decisamente sottotono e purtroppo satura di cose già viste e nulla di veramente nuovo. Ma - perché c'è sempre un "ma" - in questo caso, pur trattandosi del rifacimento di un gioco per **PS2**, Sony si dimostra lungimirante affidando allo studio che ha curato le rimasterizzazioni di alcuni dei titoli di punta di **Playstation** (vedi *Uncharted*, *God of War*, *Metal Gear Solid* e *Gravity Rush*), **Bluepoint Games**, l'effettivo remake di quello che è considerato uno dei più grandi capolavori videoludici di sempre.

- ***Metroid***

Un plauso va a **Nintendo** per aver saputo concentrare in quella che in realtà non era nemmeno una conferenza ma un **Direct** speciale fatto apposta per l'occasione una sfilza di grosse novità in arrivo per la nuova console ammiraglia: **Switch**.

Fra queste, spicca il sensazionale annuncio (perché soltanto di questo si è trattato, ahimè) di un **Metroid Prime 4** in fase di sviluppo. Ciò che però mi ha reso più felice è stata in realtà la presentazione di un altro titolo dedicato allo stesso franchise: **Metroid Samus Returns** in arrivo già a metà settembre per **Nintendo 3DS**, console a cui tengo molto e che, a quanto pare, è stata tutt'altro che abbandonata (a dispetto di tutti coloro che sostenevano che l'avvento di **Switch** l'avrebbe soppiantata). Dunque un **Metroidvania** per antonomasia, visto che il titolo è stato sviluppato da **Mercury Steam**, studio che ha curato in passato la serie **Castlevania: Lords of Shadow**.

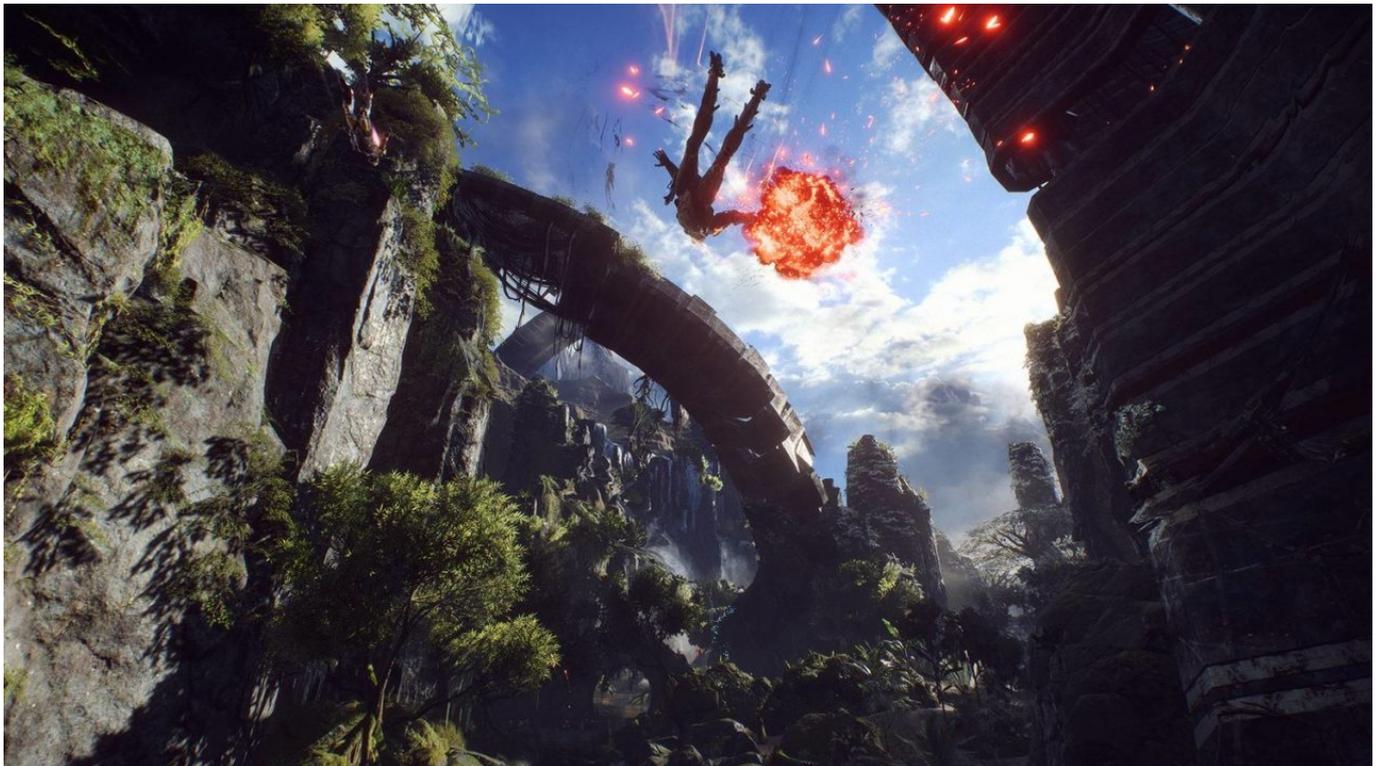
La mia posizione extra va invece alla conferenza più fuori di testa, che non ha avuto a mio parere la meritata e giusta copertura mediatica: **Devolver Digital**. In un crescendo di follia e assurdità degna di certa cinematografia di genere, il publisher americano ha saputo regalare una presentazione davvero memorabile.

Dario Gangi

Quest'anno l'E3 non mi ha entusiasmato come nelle scorse edizioni; non erano presenti titoli che aspettavo, ciò nonostante ci sono stati giochi e console che hanno attirato la mia attenzione.

Microsoft ha presentato la nuova console, come tutti sapete, **Xbox One X**, la più potente di questa generazione, la quale non mi ha stupito per i titoli o per qualche nuova funzione, quanto per il suo hardware. Una console che, sembra, sfruttare il 4K nativo è un grande passo avanti per il mondo videoludico, poter paragonare la nuova Xbox One X a un PC di fascia alta - solamente sul piano della risoluzione e non per le funzioni - è una tappa davvero importante. Questo mi fa sperare che nella prossima generazione, **Microsoft**, **Sony** e, magari anche **Nintendo**, possano puntare sul **4K** nativo e a far giocare dei titoli con una grafica mozzafiato e piena di particolari, senza sborsare centinaia e centinaia di euro. Ma, per quanto riguarda i giochi, la casa di Redmond non ha presentato esclusive che siano in grado di competere con le esclusive di Sony. Oltre a **Forza Motorsport 7**, non ha presentato altri titoli, esclusivi, all'altezza.

Per quanto riguarda la conferenza **EA**, mi ha colpito un solo titolo: **Anthem**. Di questo gioco non hanno fatto vedere molto, ma l'ambientazione e il racconto di un'umanità che si è dovuta rinchiudere dentro delle mura, in stile *Shingeki no Kyojin*, ha attirato la mia attenzione.



Ubisoft e **Bethesda** non hanno annunciato niente che personalmente mi interessasse, mentre **Sony** ha fatto una grande conferenza, presentando molti titoli. **Shadow of the Colossus**, **Spider-Man** e **Destiny 2** sono i titoli che aspetto di più. Il primo perché, purtroppo non ho avuto il piacere di giocarlo, ma grazie a questo remake posso godermi uno dei capolavori di **Fumito Ueda**. Di **Spider-Man** hanno fatto vedere moltissimo e questo mi ha fatto venire nostalgia per un titolo PS2 che giocai quando ero bambino.

Mentre **Destiny 2** è un sequel che aspetto con ansia, un gioco che spero sia un degno successore di **Destiny**, che tra l'altro ho giocato per quasi 3 anni: spero che questo sequel possa indurmi a fare lo stesso.

Per terminare, la stream di **Nintendo**, che ha regalato molte soddisfazioni, facendosi sentire e presentando nuove IP, come **Mario+Rabbids: Kingdom Battle** e nuovi titoli per vecchi brand come l'RPG a tema **Pokemon**, che è in sviluppo per **Switch**.



Vincenzo Greco

Commentare a caldo l'E3 sarebbe troppo complicato; avendo lasciato sedimentare per un paio di giorni le impressioni iniziali - che risultano sempre più "di pancia" - cercherò di dare il mio parere, adesso più articolato, su quanto visto in quel di **Los Angeles**.

Microsoft inizia con l'ovvia presentazione del **Project Scorpio**, adesso rinominata ufficialmente **Xbox One X**, consapevole che il grosso delle vendite avverrà sulle console di primo prezzo (**PS4** e **Xbox One S**). A Redmond sono interessati a far capire bene a chi sa decifrare numeri e sigle (la fascia "enthusiast") che la **Xbox One X** non ha oggi sul mercato rivali, e che molto probabilmente (a meno di una parità forzata) date le performance e le differenze con la **PS4 Pro**, sarà la macchina dove tutti i multiplatforma daranno il loro meglio.

Microsoft sembra intenzionata (finalmente) ad allontanarsi sempre di più dalla sfida diretta contro la **Sony** e il leitmotiv della loro proposta è "diversificare". Diciamola tutta, il brand PlayStation ha una forza di mercato a livello globale di cui quello **Xbox** ancora oggi non gode (per vari motivi) quindi, pensandoci bene, dalle parti di Redmond stanno cercando di spostare l'attenzione dei possibili nuovi acquirenti su tutto quello che sanno fare meglio: **software e servizi**. Hanno lanciato **GamePass**, un abbonamento che alla cifra mensile di € 9,99 permette l'accesso a più di 100 titoli e che rende la proposizione di mercato di **Sony** con **Playstation Plus** assolutamente inferiore. Visto che il costo di **PS+** è mensilmente di € 6,99, offrendo però solamente 2 titoli (+ 2 per ps3 e altri 2 per psvita). Questo, aggiunto al nuovo streaming service 4k HDR rinominato da "**Beam**" a "**Mixer**", all'introduzione dei **Club**, al **refunding** dei titoli, all'**EA Access** e a tutto il resto, sta rendendo la piattaforma **Xbox Live** oggettivamente superiore all'offerta di servizi proposti dalla casa nipponica. **Microsoft** flette i muscoli della **Xbox One X** mostrando **Forza Motorsport 7**, e vederlo girare in 4k e 60fps con l'HDR è stata, per tutti gli amanti dei motori e dei giochi di guida, una gioia per gli occhi.

Vorrei soffermarmi un attimo su questo punto: ho visto molta gente storcere il naso dicendo «**Microsoft** non ha presentato nessun gioco che mostrasse la potenza della nuova console». Okay, come già detto in precedenza, questa console è orientata al mercato **enthusiast**; un mercato in cui gli utenti conoscono tutte le minuzie tecniche e che sono disposti a spendere qualcosa in più per un prodotto premium che spinga l'asticella delle prestazioni un tantino più in alto. **Forza Motorsport 7** girava sulla **Xbox One X** come già detto ad una risoluzione nativa di 4k con un refresh rate di 60fps in HDR a 10bit il tutto accompagnato da filtro anisotropico 16x, 3D puddles, Dynamic Weather e Full Dynamic Lighting, per fare una comparativa veloce con il futuro diretto rivale su console, abbiamo un **Gran Turismo Sport** che non riuscendo ad arrivare ai 4k, girerà sulla PS4 Pro a una risoluzione di 1800p (upscalata a 4k tramite il checkboard rendering) e, nonostante tutto ciò, come riportato da **Digital Foundry**, durante i test della beta ci sarebbero ancora problemi a mantenere stabilmente i 60fps a quella risoluzione. Con questo voglio dire che, a parte il modo blando e poco incisivo (ormai risaputo) di presentare giochi e hardware da parte di **Microsoft**, vi assicuro che chi conosce le differenze (e gli utenti del mercato enthusiast rientrano fra questi), guardando **Forza Motorsport 7** e di seguito **Anthem**, avrà carpito istantaneamente le capacità della console, ancora di più sentendo gli sviluppatori **Turn 10** rilasciare a fine conferenza un'intervista subito nella quale specificano che il gioco utilizza al momento solamente il 70% della potenza disponibile.



Veramente deluso dalla presentazione di **Crackdown 3**: il trailer della conferenza è stato pessimo, non riuscendo, secondo me, a trasmettere niente sull'aspetto più importante del gioco, ovvero la giocabilità, anche visto e considerato che **CD3** non sarà sicuramente un titolo dove la grafica e l'aspetto cinematografico la faranno da padrone. I gameplay emersi in seguito (**CD3** era anche presente all'**E3** nella Main Floor Area) hanno reso più giustizia al gioco ma, anche dopo aver visionato quest'ultimi, non sono ancora affatto attirato dalla modalità a single player. Poco da dire su **Ori and the Will of the Wisp**, che si preannuncia già come un capolavoro degno del predecessore. Tagliando la testa al toro, il titolo più bello della conferenza **Microsoft** è stato secondo me un multiplatform di cui **Microsoft** detiene il marketing, ovvero **Anthem**.

Voto 7.5/10 - Concretezza migliore hardware e migliori servizi una buona base per il futuro.

Sony, se dovessi giudicare solo lo show direi che è stata la peggior conferenza degli ultimi 4 o 5 anni. Guardando i giochi AAA esclusivi proposti, è completamente mancata la sorpresa, quel momento che ti fa dire "Oh cavolo!", in quanto i titoli erano tutti già stati presentati onstage all'E3 precedente o ancora peggio durante quello di due anni fa: **God of War**, **Days Gone**, **Detroit: Become Human** e **Spider-man**. Questo il problema (relativo alla valutazione del solo show, sia chiaro) di chi, come **Sony**, ha scelto di annunciare titoli che prevedevano l'uscita dopo 3, 4 o 5 anni e oggi si ritrova con un evidente buco tra i tempi di sviluppo e la possibilità di presentare nuovi giochi.

Bellissime le animazioni di **Spider-man**, gli **Imsoniac** ci hanno abituato bene e, a parte i **QTE** continui (che comunque a detta degli sviluppatori sembrano abbiano fatto parte di un setpiece appositamente costruito per l'E3), il gioco sembrerebbe promettere benissimo. Piena fiducia agli sviluppatori di **Spyro**.

Personalmente non vedo l'ora di avere tra le mani **Days Gone**, gioco che oltre a essere nelle mie corde, con l'idea dell'Orda sembra voler spingere l'AI a un livello superiore.

Al solito mi aspetto che il "gioco" (virgolettato volutamente, sì) di **David Cage** e della **Quantic Dream** sia toccante e narrativamente una spanna sopra rispetto la media ma, allo stesso tempo credo farà storcere il naso a moltissimi videogiochi, i quali faranno inveire (anche a questo siamo abituati) a loro volta lo stesso **Cage** durante interviste e **tweets**.

Il remake di **Shadow of the Colossus** potrà colmare quell'enorme mancanza videoludica di chi, tra i più piccoli, non ha potuto godersi questo incredibile titolo di **Fumito Ueda** e del famosissimo **Team Ico**. Unico neo? Visto il trailer e comparandolo con il titolo originale non abbiamo visto grossi migliorie grafiche per questo sono spinto a credere che molto probabilmente sarà sviluppato sull'engine di The Last Guardian, che sappiamo non essere al passo coi tempi, ma che forse sarà abbastanza per un remaster/remake

Non sono un amante dei **DLC** in genere e, per quanto riguarda i multiplats, vista l'uscita della **Xbox One X**, a parte qualche skin e qualche contenuto esclusivo all'opposto di quanto successo all'inizio della generazione tra **Xbox One** e **PS4**, questa volta sarà per me la **Microsoft** ad avere la console "TO GO" per i multiplatforma.

Voto 6/10 - Tutto molto bello ma sfortunatamente già visto.

Lo show della casa di Kyoto **Nintendo** non è stato secondo me ai livelli di quello offerto dalle cugine **Microsoft** e **Sony**. **Nintendo** sembra interessata a proseguire la strada intrapresa ormai da qualche anno con i propri personali Direct. D'altronde **Nintendo** è famosa proprio per le sue scelte aziendali completamente fuori dai canoni comuni. Con questo **E3**, **Nintendo** ha voluto rafforzare l'idea che la società stia spingendo il suo nuovo prodotto, lo Switch, e che lo stia facendo in maniera più netta e decisa rispetto a quanto avvenuto in passato con la (fallimentare) **Nintendo Wii U**. Abbiamo visto altre third parties (fattore importantissimo per il successo di una console), come **Psyonix** e il suo famosissimo **Rocket League**, entrare a far parte della libreria software di **Switch**, andando ad aggiungersi a **FIFA 18** e alla riedizione di **Skyrim**. Si è parlato ancora di **Mario + Rabbids Kingdom Battle**, lo strategico cross-over proposto da **Ubisoft**.

In casa Nintendo ovviamente a farla da padrone sono le esclusive.

Annunciato **Xenoblade Chronicles 2**, sequel del primo episodio e per il Q3 del 2017 **Fire Emblem Warriors**. Non manca **Splatoon 2** e il già visto **ARMS** gioco con cui **Nintendo** spera di entrare negli **eSport**.

La megaton è stato sicuramente l'annuncio di un RPG dedicato all'universo dei **Pokémon** che sembra verrà sviluppato direttamente da **Game Freaks**. A chiudere lo show è stato l'attesissimo **Super Mario Odyssey**, presentato con un trailer e una gameplay session il gioco tra tutti quelli presentati è quello che con **XC2** ha suscitato maggiormente il mio interesse. Presenta tantissime soluzioni innovative nel gameplay che son sicuro colpiranno gli utenti e, come succede spesso a **Nintendo**, verranno a loro volta copiate e riadattate dagli altri sviluppatori definendo nuovamente il genere.

Voto 7/10 - Nintendo rimarrà secondo me un prodotto di nicchia distaccato dal mercato mainstream, ma una cosa è certa: sa come rendere felici i propri utenti.

Marcello Ribuffo

Probabilmente è stato un **E3** meno scoppiettante del previsto, nonostante la presentazione della nuova console **Xbox** e dove sono mancate, a mio avviso, le vere bombe, qualcosa di veramente importante e che entrerà negli annali.

Microsoft si è giocata tutto il possibile con **Xbox One X**, sicuramente suggestiva e ricca di potenziale ma, questo potenziale, si è visto ben poco con il solo **Forza Motorsport 7** che ha di colpo reso obsoleti - almeno tecnicamente parlando - titoli come

Gran Turismo o **Project CARS**. Anche Sony, dal canto suo, ci ha lasciato con un pugno di mosche anche quest'anno: ottimi titoli come **Spider-Man** o **God of War** ma che, come tutti gli altri, arriveranno l'anno prossimo, se tutto va bene.

Forse le **software house** hanno dato quel qualcosa in più: **EA**, **Bethesda** e **Ubisoft** - forse la migliore delle conferenze - ci hanno portato tanti titoli, molti di loro pronti entro l'anno fiscale. Quelli che hanno attirato la mia attenzione sono stati sicuramente

Anthem, il cui non vedo l'ora di avere altre notizie, e **Wolfenstein II: the new colossus**, seguito di **The new order** che ho apprezzato tantissimo. È stato anche l'E3 delle perplessità, a cominciare da **Assassin's Creed Origins** fino allo stesso **God of War** ma per motivi diversi: il primo, nonostante i diversi cambiamenti apportati, sembra sempre il solito gioco che ci siamo ritrovati sugli schermi negli ultimi anni, mentre il secondo è così distante da ciò che abbiamo imparato ad amare che sembra tutt'altro. Per tutti vale comunque

"ai posteri l'ardua sentenza". Vorrei infine citare un titolo che mi ha fatto salire l'ignoranza come mai prima d'ora: **Dragon Ball Fighter Z**. Ho urlato di gioia come un bimbo.

Vincenzo Zambuto

Tirando le somme, in questi giorni di E3 abbiamo gioito, sofferto, urlato e inveito insieme a voi. Con Nintendo abbiamo concluso coi fiocchi la fiera dell'**E3**. Adesso in questo immenso panorama che ci si è stanziato davanti è molto difficile dire cosa ci è piaciuto di più o di meno.

Vorrei andare per gradi, partendo proprio dalla conferenza **EA Play**, dalla quale abbiamo avuto interessanti novità che hanno riguardato il mondo dello sport, come l'implemento della funzione "journey" in **Madden 18**, ma, per me, di grande interesse è stata la presentazione di **Need for Speed: Payback**, sul quale ripongo grandi speranze - dicono si avvicini molto ai gloriosi **NFS Underground** - proprio per questo credo fermamente possa diventare uno dei titoli più interessanti

del nuovo anno. Sicuramente di rilievo è stato anche **Anthem**, uno shooter in terza persona con un perfetto mix di Sci-fi e Fantasy.

A seguire vi abbiamo accompagnato nella tanto discussa conferenza **Microsoft**: mi aspettavo molto, molto di più, visto che hanno presentato la loro nuova console di punta. Per quanto mi riguarda, è stata una conferenza noiosa e deludente, molto. Non hanno presentato alcuna esclusiva per la nuova **Xbox One X**, solo giochi compatibili e che non ne sfruttano neanche le potenzialità.

Del lungo elenco di giochi presentati, solo pochissimi AAA e ancora meno hanno potuto catturare la mia attenzione: **Forza Motorsport 7** - che sarà il diretto antagonista di **GT Sport** su PS4 - e **Crackdown 3**, ma solo per affezione alla saga. Per il resto dalla bolgia di titoli indipendenti, solo un paio di platform sono degni di nota, **CupHead** e **Super Lucky's Tale**.

Di seguito c'è stata la conferenza **Bethesda**, di cui personalmente non mi sono interessato. Unico titolo che mi sento in dovere di menzionare è il seguito di uno dei più pesanti horror/thriller psicologici: **The Evil Within 2**.

Ubisoft e **Sony** hanno dato molto in questo E3. La prima si è aggiudicata la mia attenzione con la presentazione del trailer di **Beyond Good & Evil 2**, a distanza di ben 15 anni (ho dovuto trattenere l'emozione). Ma come non nominare anche **The Crew 2**, che vedrà l'implemento di altri veicoli come aerei e motoscafi, **Assassin's Creed Origins** nell'incantevole ambientazione egiziana, e **FarCry 5**, con le sue nuove meccaniche e tattiche di gioco.

Andrò spedito per quel che riguarda **Sony**, farei prima a dire cosa non mi sia piaciuto piuttosto: un'interminabile sfilza di giochi tripla A da far impallidire chiunque. Di certo dobbiamo sottolineare che hanno dato pochi dettagli e poche date di uscita, inoltre alcuni dei titoli sono stati ripresentati per la seconda volta, ma a Sony piace fare le cose per bene, credo che un'attesa un po' più lunga in fin dei conti sia un piccolo prezzo da pagare. Tra i titoli migliori: **God of War**, **Spider-man**, **Shadow of the Colossus**, **Monster Hunter Worlds** e ultimo, ma non per importanza, **Days Gone**, quello che mi ha attratto più d'ogni altro per le sue meccaniche stealth e strategiche.

Conclusione con i fuochi d'artificio per l'ottima strategia di mercato della grande N:

Nintendo infatti esce a testa alta con la maggior quantità di giochi con una data d'uscita fissata e per l'originalità delle proprie IP.

La conferenza che più ha meritato è stata quindi, proprio quella di **Nintendo**, talmente interessante che mi ha fatto venir voglia di acquistare a occhi chiusi uno **Switch**, intenzione che avrebbe dovuto invece instillare **Microsoft** con la presentazione della sua nuova "scatola X" ma pazienza, sarà magari per la prossima generazione!

[La nuova esclusiva Microsoft potrebbe essere in stile Horizon: Zero Dawn](#)

I principali annunci di lavoro oggi passano da LinkedIn, e il mondo videoludico non fa eccezione; e quando si tratta di tecnici qualificati gli annunci lavorativi nel settore sono spesso forieri di un titolo work in progress. E pare proprio lasciare pochi dubbi l'annuncio dell'Head of Recruitment di Microsoft, Sandor Roberts, il quale scrive che a Redmond un Lead Environment Artist per un titolo nextgen tripla A in pieno stile Horizon: Zero Dawn.



Sandor Roberts

Head of Recruitment (3d Graphics, Games & VFX) sandor@g-3d.co.uk 07725559652
2mo



Looking for Lead Environment Artist for Microsoft AAA Nextgen Title...

Style: similar to Horizon Zero Dawn

contact: sandor@g-3d.co.uk

3 Likes

Like Comment Share

L'ultimo titolo di **Guerrilla Games** sembra aver già lasciato il segno nel mercato videoludico e, considerando anche le [dichiarazioni rilasciate al Telegraph da Shawn Layden](#), secondo il quale il marchio *Horizon: Zero Dawn* ci accompagnerà per lungo tempo, possiamo ormai affermare con una certa sicurezza che la storia di **Aloy** è già entrata di diritto nell'Olimpo dei videogame più rilevanti di sempre.

[La saga di Horizon: Zero Dawn avrà un sequel](#)

Durante [un'intervista rilasciata al Telegraph](#), il Presidente e CEO di Sony Interactive Entertainment America, **Shawn Layden**, ha tracciato un personale resoconto dell'E3, parlato di **Death Stranding**, affermando di averlo già provato in anteprima, e di tanto altro riguardo il futuro del console gaming e di Playstation. In particolare, a spiccare è stata la seguente affermazione:

*«The reception for the game has been fantastic. [Guerrilla Games head honcho] **Herman Hulst** has got a very keen mind on where he wants to take Horizon and what the roadmap is - and that roadmap is expressed in multiple years. I think we'll be in the Horizon business for a long time.»*

Traduzione:

*«L'accoglienza nei confronti del gioco è stata fantastica. **Herman Hulst** ha bene in mente dove vuole condurre Horizon e quale sia il tracciato, e questo sentiero comprende molti anni a venire. Penso che investiremo in Horizon a lungo»*

Risulta chiaro come Sony abbia intenzione di mantenere vivo il brand e di non fermarsi al DLC di *Horizon: Zero Dawn* recentemente annunciato, *The Frozen Wilds*. Una buona notizia per tutti i fan di Aloy.

GameCompass #11

L'E3 è finito e i nostri Gero Micciché, Simone Bruno e Vincenzo Zambuto hanno fatto il punto riguardo quanto accaduto a Los Angeles che Gamecompass ha seguito in diretta dagli studi di Teleacras. Questo e tanto altro sempre su Gamecompass, in onda oggi venerdì 16 giugno alle 16:50 su Teleacras, Twitch e Youtube!

Speciale E3 - Nintendo

Si inizia con un trailer che mostra vari titoli **Nintendo**, dai quali si evince il chiaro intento della casa di Kyoto di mettere l'accento su titoli competitivi quali **Splatoon 2**, **FIFA 18**, **Rocket League**, **ARMS** e **Pokkén Tournament DX**, scelta che pare in linea con il crescente aumento di seguito degli **e-sports**.

Si passa poi a un'introduzione video affidata al COO di Nintendo America **Reggie**, dopodiché si passa subito ai trailer.

Xenoblade Chronicles 2

Si comincia col primo trailer di un titolo attesissimo, previsto per il 2017, in periodo di vacanze.

Kirby

Torna un altro dei grandi brand della grande N, la piccola pallina rosa, annunciato per il 2018.

Pokémon RPG

Segue un video di **Shinya Takahashi** il quale si concentra sul potenziale di Nintendo Switch, sottolineando la tendenza della casa di Kyoto a investire nel multiplayer e nell'interazione fra utenti. La palla passa poi a **Tsunekazu Ishihara**, presidente di **The Pokémon Company**, che annuncia un **nuovo RPG in lavorazione** per il brand Pokémon.



Metroid Prime 4

Annunciato un titolo attesissimo, nuovo capitolo ancora in sviluppo per Nintendo Switch.

Yoshi

Nuovo titolo con protagonista il mitico draghetto verde con un'impostazione che ricorda da vicino *Yoshi Woolly World*. L'uscita è prevista per il 2018.

Fire Emblem Warriors

In sviluppo per Team Ninja, il nuovo capitolo della saga uscirà nell'autunno 2017.

Zelda: Breath of The Wild: The Champion's Ballad

Eiji Aonuma, produttore di Zelda, parla del DLC *Trial of the Sword*, mostrando un video gameplay che spiega le potenzialità e i nuovi contenuti di cui vi [abbiamo già parlato](#).

Piccolo reveal del secondo DLC di *Zelda: Breath of The Wild*, *The Champion's Ballad*, che uscirà probabilmente a Natale. Seguono 4 nuovi Amiboo del gioco.

Mario+Rabbids: Kingdom Battle

Torna Reggie e ci introduce un nuovo trailer di *Mario+Rabbids: Kingdom Battle*, e a spiegarlo meglio c'è Yves Guillemot, CEO di Ubisoft.

Rocket League

Presentata la versione per Nintendo Switch di Rocket League: ne parlano **Jeremy Dunham** e **Corey Davis** di **Psionyx**.

Super Mario Odyssey

Il gran finale è dedicato allo storico, grande brand di casa Nintendo, l'ultimo spettacolare capitolo di Super Mario che si mostra in tutto il suo splendore in un nuovissimo trailer. Il gioco uscirà il **27 ottobre 2017**.

Sonic Forces

Dallo stesso team di *Sonic Colors and Generations* il nuovo titolo che ha come protagonista il porcupino più famoso del mondo, per salvare il mondo dal Dr. Eggman e da un misterioso nuovo nemico. Il titolo uscirà per le prossime festività natalizie.

Metroid: Samus Returns

Nuovo capitolo della saga, è uno shooter a scorrimento laterale con immersiva visuale 3D e ricca gamma di colori. *Metroid: Samus Returns* arriverà il 15 settembre 2017, pare su console portatile.

Speciale E3 - Sony

Una delle conferenze più attese di questo E3 è appena terminata, lasciando poco spazio ai discorsi e molto ai videogame.

Uncharted 4 - The Lost Legacy DLC

Si comincia con il DLC di una delle grandi esclusive Sony, per la prima volta con protagoniste **Chloe Frazer** (vecchia fiamma di Nathan Drake) e **Nadine Ross** (antagonista di Nathan Drake) alla ricerca di un antico artefatto indiano.

Horizon Zero Dawn: The Frozen Wilds DLC

Altro DLC, stavolta del titolo con protagonista **Aloy**, la dovrà affrontare una nuova storia in un titolo con ulteriori personaggi, macchinari e anche nuovi luoghi aggiunti alla già vasta area di gioco.

Days Gone

Video che mostra finalmente un gameplay dell'esclusiva Sony con protagonista il mercenario **Deacon Saint John**, alle prese con orde di zombie.

Monster Hunter Worlds

Dopo una lunga serie di esclusive riservate alle console Nintendo, la saga di **Monster Hunter** torna su Playstation (e su multiplatforma in generale) con varie novità introdotte.

Shadow of the Colossus

Un remake in gran parte inatteso e molto ben accolto, che si presenta con un trailer tutto nuovo valorizzato da un ottimo lavoro grafico, per un'esperienza visiva che potrebbe ottimizzare un'opera ormai di culto assoluto.

Marvel vs. Capcom: Infinite

È poi il turno di uno dei crossover più attesi dell'intero E3, quello che vede i supereroi del fumetto contro classici eroi del mondo dei videogame.

Call of Duty WWII

Il mese scorso avevamo avuto il trailer del reveal, adesso l'E3 è l'occasione di dare un'occhiata al gameplay di un gioco ambientato nella seconda guerra mondiale che sembra una degna risposta alla Grande Guerra di Battlefield 1.

The Elder Scrolls V: Skyrim VR

Sony non dimentica la realtà virtuale e dà inizio alla carrellata dei trailer VR con uno dei titoli più giocati in ambito gdr fantasy.

Star Child PS VR

Su una strana base o pianeta alieno atterra una navicella dalla quale fuoriesce una misteriosa viaggiatrice, che si dà subito all'esplorazione in questo interessante titolo per VR in terza persona.

The Inpatient PS VR

Dai creatori di **Until Dawn**, un titolo ansiogeno ambientato in un ospedale psichiatrico, con tutte le premesse dell'horror psicologico al cardiopalmo che in VR metterà a dura prova anche i gamer più coraggiosi.

Monster of the Deep: Final Fantasy XV VR

Da *Zelda* a *Final Fantasy* passando per *Nier*, quello della pesca sembra essere uno dei mini giochi preferiti dai giapponesi: poteva mancare un titolo in VR interamente dedicato?

Bravo Team VR

Squadre speciali in azione per un'esperienza FPS VR in prima persona che, se fatta bene, può regalare non poche gioie.

Moss VR

Lo ammettiamo, questo topolino bianco ci ha subito stregati, con un comparto artistico molto ben realizzato sin dal trailer e qualche citazione succulenta (Hayao Miyazaki in primis). Nessuna traccia di gameplay, ma speriamo di saperne presto di più.

God of War - Be A Warrior

Una delle esclusive assolutamente più attese è quella che vede il ritorno di **Kratos**, accompagnato da suo figlio Atreus in un'avventura ambientata nel mondo norreno.

Detroit: Become Human

David Cage sembra aver preso a piene mani da Philip K. Dick e qui ci regala quasi 6 minuti di trailer con tanto di gameplay in pieno stile Quantic Dream, ma senza una data d'uscita.

Destiny 2

Dopo un reveal del gameplay, cos'altro aveva da dire Bungie? Di certo la data d'uscita della beta, prevista per il 6 settembre, come vediamo alla fine del loro bel cinematic trailer.

Spider Man

Finale con fuochi d'artificio grazie ai quasi 10 minuti di gameplay nei quali il nuovo titolo di casa Marvel si mostra davvero in tutto il suo splendore. Dinamiche che ricordano il Batman di Rocksteady implementate da tutta l'agilità e da tutte le abilità dell'uomo ragno, che qui offre davvero un grandissimo spettacolo.