

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 sovrapprese 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**.

[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**.

[Nuovo trailer gameplay di Kingdom Hearts III](#)

A poche ore di distanza dalla conferenza EA che ha inaugurato il nuovo E3, Square Enix sgancia la bomba con un nuovo trailer gameplay di **Kingdom Hearts III**.

Il trailer è in gran parte in giapponese, alcuni dei testi sono in inglese, ma le fasi di combattimento sono un linguaggio universalmente apprezzabili. Oltre a mostrare alcuni dei cattivi del gioco e nuovi livelli, il trailer rivela alla fine anche dove verranno svelate ulteriori informazioni: «Unisciti a noi il prossimo mese alla **D23 Expo 2017**, dove presenteremo un NUOVO MONDO e un nuovo trailer!» dando appuntamento al **15 luglio 2017**. **D23**, per inciso, è un evento dedicato al mondo su Disney che si tiene ad Anaheim, in California.

Quel che è interessante è che il trailer non rientra fra i contenuti di alcuna grande conferenza di grido, Square Enix non ha affidato la comunicazione né a **Sony** né a **Microsoft**, lanciando invece le immagini a sorpresa durante un concerto di *Kingdom Hearts* che si è svolto sabato sera all'E3.

[E3: Microsoft annuncerà Ori and the Will of the Wisps?](#)

A poche ore dall'inizio del secondo appuntamento dell'**Electronic Entertainment Expo**, quello con Microsoft, un leak svela le nuove immagini di un possibile seguito di **Ori and the Blind Forest**, titolo uscito nel 2015 come esclusiva Xbox One e PC e creato dalla Moon Studios, molto apprezzato da critica e pubblico. Il nome del nuovo capitolo è **Ori and the Will of the Wisps**. Non si potrà essere completamente sicuri dell'attendibilità del rumor se non questa sera, durante la

conferenza di **Microsoft** che avrà inizio alle **23** di questa sera e che noi di **GameCompass** seguiremo in diretta sui nostri canali [Youtube](#) e [Twitch](#) e sulla nostra [pagina FB](#).

[Speciale E3 - Star Wars: Battlefront II si mostra in tutto il suo splendore](#)

Fra i protagonisti dell'**EA Play** non poteva ovviamente mancare **Star Wars: Battlefront II**. Sul palco **Janina Gavankar**, protagonista della campagna single player del gioco, ha presentato le varie novità, a cominciare dal posizionamento temporale del titolo, collocato tra *Star Wars: Episodio VI* ed *Episodio VII*. **Battlefront II** avrà **il triplo dei contenuti del capitolo precedente** e vanterà nuovi eroi, nuovi pianeti, nuovi mezzi e soprattutto una forte componente di customizzazione proveniente da tutte le epoche della celebre saga.

La palla è poi passata a **Paul Keslin**, producer di **DICE**, spiegando come i feedback dei migliori giocatori del primo *Battlefront* abbiano dato una grossa mano nello sviluppo di questo sequel, soprattutto nel multiplayer: ogni classe avrà abilità uniche e armi preferite, con la novità che sarà possibile giocare nei panni dei diversi **droni** protagonisti nei film. Importante anche lo sviluppo tecnico del titolo che, come visto negli altri titoli presentati, ha consentito un maggiore dettaglio grafico e un migliore uso degli effetti speciali.

Infine è stato il turno di vedere realmente come funziona il **multiplayer** in una partita **20 contro 20**, con la bellissima Janina Gavankar fra i partecipanti nella modalità "**Assault on Theed**". Qui si è visto l'imponente miglioramento di tutte le **feature** che hanno caratterizzato il prequel con un focus particolare sulle battaglie contro gli Eroi (customizzabili anch'essi).

Anche **John Boyega**, il **Finn** della nuova trilogia, ha partecipato al reveal in collegamento video, annunciando che i primi contenuti aggiuntivi di *Battlefront II* saranno incentrati su **Star Wars Episodio VIII: The last Jedi** e saranno gratuiti, così come lo saranno i contenuti inerenti ai nuovi mezzi, armi e personalizzazione.

Infine è stata annunciato anche che in autunno uscirà la **beta** del gioco ma solo per chi l'avrà preordinato.

[Speciale E3 - Primo gameplay per Need for Speed Payback](#)

L'**EA Play** è stata anche l'occasione per vedere per la prima volta **Need for Speed Payback**, annunciato solo qualche giorno fa.

Nel primo gameplay mostrato abbiamo potuto saggiare le molte novità che il titolo propone, a cominciare dalla "**Modalità Rapina**", che per molti aspetti ricorda quanto visto nel primo **Fast & Furious** dove, su un'auto elaborata (in questo caso una fiammante **Koenigsegg Regera**), si va all'inseguimento di un camion con un carico prezioso.

Capiamo subito che l'intento di **Criterion** è quello di realizzare un open world ricco d'azione e quasi indistinguibile dai lungometraggi di genere, soprattutto grazie all'incalzare delle musiche e dei continui dialoghi tra **Jess** e **Tyler**, due dei tre protagonisti del gioco. Proprio loro sono la sorpresa del **reveal**: ognuno dei tre personaggi ha abilità uniche e una maggiore propensione all'utilizzo di determinate vetture come - da quanto ci è apparso - le **Hypercar** per **Jess** e le **Muscle car** per **Tyler**. Del terzo character non si è visto nulla, ma anche lui sarà controllabile dal giocatore, anche se non è chiaro se sarà possibile operare una scelta tra i personaggi, come visto in *GTA V*, oppure se questa sarà del tutto arbitraria in base agli eventi. Una cosa che salta all'occhio è l'utilizzo dei **ralenty** in stile **Burnout 3: Takedown**, sviluppato sempre da Criterion nel 2004, che sicuramente enfatizza alcuni momenti spettacolari ma rischia anche di spezzare l'azione se utilizzato senza moderazione.

Oltre a quanto si era venuto a conoscenza precedentemente, vedere questo primo gameplay ci ha fatto notare come l'utilizzo del **Frostbite** sta di anno in anno migliorando: tutto risulta più pulito e dettagliato e soprattutto le luci fanno la parte del leone.

Appuntamento ai prossimi aggiornamenti che sicuramente non tarderanno ad arrivare.

Speciale E3 - EA mostra FIFA 18

Come da pronostico è stato anche il turno di **FIFA 18** sul palco dell'**EA Play**. Sono tante le novità, a cominciare da **The Journey**, la campagna - per così dire - introdotta l'anno scorso e che segue le vicende di **Alex Hunter**, un ragazzo che sogna di diventare un calciatore professionista. Con il secondo capitolo, questo viaggio si è spinto in avanti su diverse componenti al fine di rendere il percorso, non solo calcistico ma anche di vita, il più veritiero possibile. Per cominciare, la storia sarà suddivisa in **sei capitoli**, con ambientazioni che non ricoprono solo il territorio del **Regno Unito** ma anche in **Brasile**, anche se non si sa ancora che importanza avrà nella storia il luogo d'origine di Pelè, Ronaldo e tanti altri campioni calcistici. Oltre a questo si è deciso di migliorare - ascoltando i feedback degli utenti - la **personalizzazione di Alex**, sia dentro che fuori dal campo, con anche una rivisitazione degli obiettivi che adesso saranno più chiari.

Una cosa che ha attirato l'attenzione è stato poi l'**uso dei media**: sono stati infatti realizzate delle vere e proprie interviste ai pezzi grossi del calcio, tra allenatori e giocatori, inerenti proprio ad Alex Hunter, con anche interventi dagli studi delle più importanti testate giornalistiche sportive mondiali come la **BBC** o la nostrana "**La Gazzetta dello Sport**".

Questo non farà altro che rendere **The Journey** ancor più avvincente e in grado di influenzare il mercato dei calcistici.

Ovviamente il focus è poi andato sul **gameplay** e sulla **tecnica**: la partnership con **Cristiano Ronaldo** ha permesso di utilizzare un nuovo metodo di **motion capture**, molto più preciso, in grado di calcolare le animazioni frame per frame, il tutto con tempi di calcolo dimezzati.

Questo risparmio di tempo ha fatto sì che questa innovazione sia stata utilizzata per più calciatori consentendo una maggiore differenziazione soprattutto tra le diverse corporature a tutto vantaggio del realismo. Questo avrà una forte rilevanza su tutta la fisica dedicata ai calciatori, visto che ora ogni scontro sarà completamente diverso dall'altro.

Immenso, inoltre, il lavoro sull'intelligenza artificiale, grazie alla quale adesso, almeno le squadre più blasonate, avranno sistema di gioco molto simile alla controparte reale, simile al Team ID di **Pro Evolution Soccer**. Giocare contro il **Barcellona**, ad esempio, che fa della palla a terra il suo must, sarà completamente diverso rispetto al **Manchester United** di Mourinho, cosa che cambia radicalmente l'approccio nel single player.

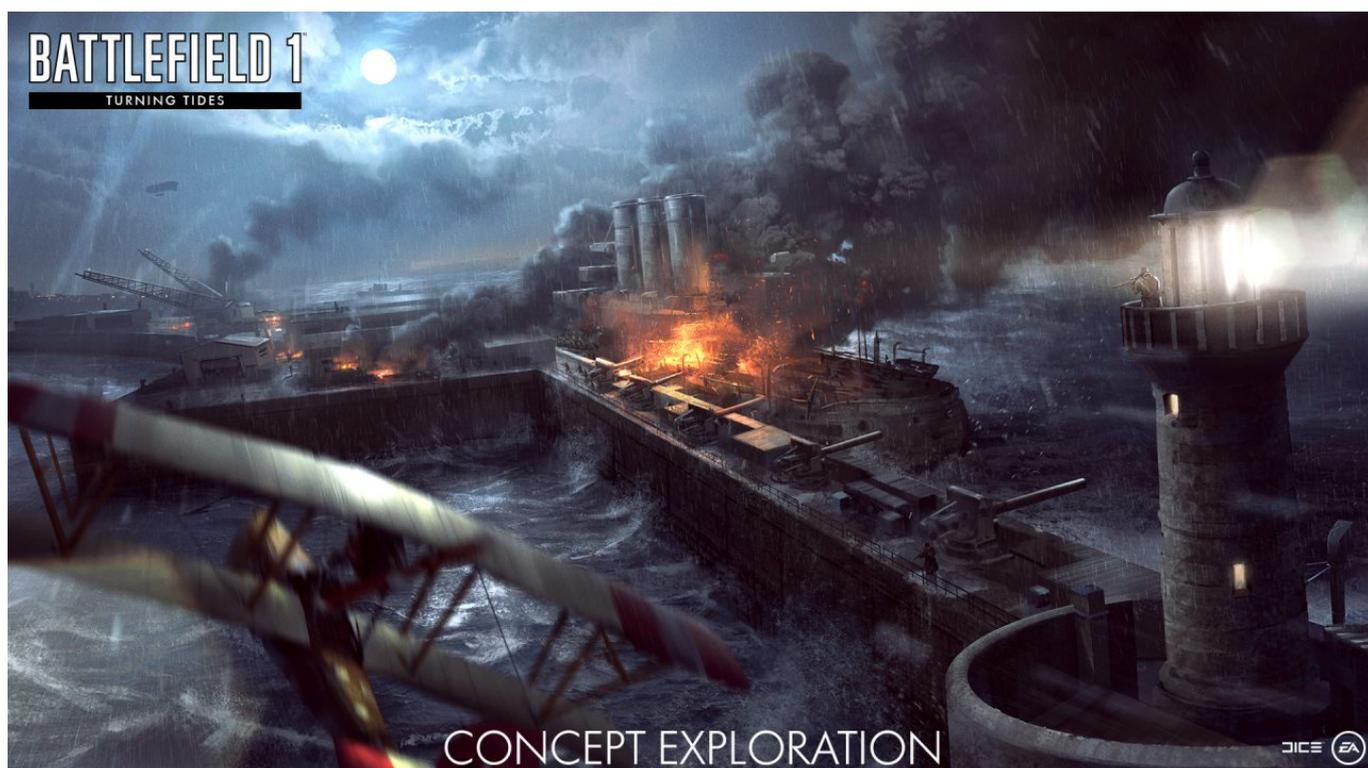
Veniamo poi alla parte tecnica: il secondo anno di **Frostbite** si sente, ed è stato fatto un importante passo avanti dal punto di vista della grafica, sul piano della quale, in certi punti, si fa davvero fatica a distinguere quale sia la simulazione videoludica e quale sia una partita reale. Tutto ha una maggiore definizione e un utilizzo migliore dei filtri e di alcune **feature** come, ad esempio, l'occlusione ambientale.

Ultima chicca è poi stata riservata alla **realizzazione degli stadi**, dove non solo, come ormai d'abitudine, saranno perfettamente riprodotti, ma anche il comportamento del pubblico varierà a seconda della zona in cui ci troviamo. Quindi esultanze o delusioni saranno più o meno focose se giocheremo tra Italia, Spagna o Brasile e magari più tiepide nei paesi scandinavi.

Non ci resta che attendere ulteriori novità nel corso dei prossimi mesi e soprattutto alla **Gamescom** di Colonia.

Speciale E3 - Presentato In the Name of the Tsar

Uno dei primi titoli a essere presentati all'**EA Play**, direttamente dal producer **Andrew Gulotta**, è stato il **DLC** di **Battlefield 1** denominato **In the name of the Tsar**. Il contenuto aggiuntivo, oltre ad apportare piccoli miglioramenti al gameplay e nuove armi, aggiungerà **otto nuove mappe con ambientazione notturna e invernale**, visto anche che il tutto sarà incentrato sull'**esercito russo**, composto non solo da uomini ma anche da **donne**. Tutte le battaglie verranno combattute sul fronte orientale, il che probabilmente porterà alcuni cambiamenti d'approccio alle battaglie. Ulteriori informazioni verranno rilasciate al **Gamescom** di Colonia.



BATTLEFIELD 1

IN THE NAME OF THE TSAR



BATTLEFIELD 1

IN THE NAME OF THE TSAR



CONCEPT EXPLORATION





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**, oltre 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.