Shadow of the Tomb Raider: Lara torna a far parlare di sè

Nei mesi passati abbiamo sentito vociferare di possibili leak e notizie non molto fondate. Ma oggi abbiamo qualcosa di ufficiale tra le mani. L'agenzia di marketing Takeoff USA ha pubblicato in queste ultime ore un immagine che ritrae degli artwork con annesse varianti del logo del gioco in questione: ***Shadow of The Tomb Raider***.

Di Lara all'**E3** neanche l'ombra, ma questo lo sapevamo già grazie alle dichiarazioni rilasciate dalla **Senior Community Manager** del franchise **Maegan Marie** che ha rassicurato comunque i fan dicendo di star preparando una grossa sorpresa per loro. Ancora è incerto se **Square Enix** sarà affiancata dai ragazzi di **Eidos Montreal** oppure se la palla rimarrà nelle mani della **Crystal Dynamics,** anche se entrambe in ogni caso risulterebbero essere impegnate con il nuovo gioco degli Avenger.
Ad ogni modo sappiamo per certo che non vedremo alcun ***Tomb Raider*** prima del 2018. Anno in cui uscirà anche il nuovo lungometraggio che vedrà l'attrice **Alicia Vikander**, vestire i panni di **Lara Croft**. L'uscita del film è prevista per il 16 Marzo.

Che possano quindi presentare il gioco in concomitanza con l’uscita del film?

Phil Spencer: le esclusive arriveranno

Nonostante la presentazione di **Xbox One X**, la più potente console mai prodotta, la conferenza **Microsoft** non è stata esattamente memorabile, soprattutto per la mancanza di grosse **esclusive tripla A**.
Phil Spencer esce allo scoperto, comunicando che i giochi in esclusiva ci saranno, sono in sviluppo e che saranno pronti tra almeno due o tre anni. La scelta di non mostrarli probabilmente sta nel fatto di non creare **hype** ingiustificato, il che va in antitesi con quanto visto nelle ultime conferenze **Sony,** nelle quali sono stati mostrati titoli con data di pubblicazione vaga.
Non ci resta dunque che attendere le prossime conferenze e verificare la veridicità di tali affermazioni.

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**.

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 – Bethesda

Nei quaranta minuti dedicati alla conferenza **Bethesda** si è visto tutto ciò che uscirà entro la fine di quest'anno accompagnato dalla visione che la software house ha di se stessa e che vuole comunicare al pubblico: **Bethesdaland**. Proprio sull'idea di questo parco divertimenti si è incentrata la conferenza, un parco in grado di riunire tutto il meglio della produzione, da ***Fallout*** a ***Prey***, passando per il nuovo ***Wolfenstein***.
Ma andiamo con ordine.

Spazio al VR

L'apertura della conferenza è stata riservata ai due titoli sviluppati per i visori: ***Doom VFR*** e ***Fallout VR***.
Entrambi hanno fatto un notevole passo avanti in termini tecnici e soprattutto di ottimizzazione per il nuovo sistema di controlli. Ad esempiom in ***Doom*** si avrà la possibilità di teletrasportarsi in prossimità del bersaglio o in zone in cui vogliamo spostarci, probabilmente per evitare, o comunque ridurre la **motion sickness**. Risulta molto immersivo e frenetico ma sarà da valutare come la presenza di tanti nemici, soprattutto alle spalle del giocatore, possa influenzare la condotta di gioco.
L'altro titolo – di cui si aveva già notizia – è ***Fallout***, che appare ancor più ottimizzato ma bisognerà

valutare se la sua complessità si sposerà bene con l’utilizzo dei visori.

The Elder Scrolls Online: Morrowind e Creation Club

L’**MMO** basato sulla celebre saga ***The Elder Scolls*** si aggiorna con un’espansione contenente nuove mappe, nemici ed equipaggiamento. Questa presentazione è stata anche l’occasione per parlare del ***Creation Club***, un pacchetto di mod dedicate a ***Fallout*** e ***The Elder Scrolls: Skyrim***. Questo permetterà agli utenti di avere una selezione delle migliori **mod** disponibili per questi titoli ma soprattutto la possibilità da parte dei **modder** di monetizzare le loro creazioni.
Il Creation Club sarà disponibile su PC, Playstation 4 e Xbox One da questa estate.

The Elder Scrolls: Skyrim per Nintendo Switch

La conferenza Bethesda è stata anche l’occasione per presentare ***The Elder Scrolls V: Skyrim*** per la nuova **Nintendo Switch**. Il titolo è la *remastered* uscita qualche mese fa al cui si aggiunge il supporto agli **Amiibo**. Infatti se si utilizzerà l’amiibo di **Link** potremmo utilizzare tutto il suo equipaggiamento, compresa la **Spada Suprema**. Si potranno utilizzare anche i **motion controller** ma bisognerà valutare con mano la loro efficacia in un gioco complesso come *Skyrim*.

Dishonored II: Death of the Outsiders

Presentato anche il primo contenuto aggiuntivo per ***Dishonored II***, denominato ***Death of the Outsiders***. Impersoneremo **Billie Lurk**, l’assassina pirata, che cercherà di far luce su **Lo Straniero** e l’**Outsiders**.
Il contenuto uscirà su console e PC il **15 Settembre 2017**.

The Evil Within 2

Arriva anche il turno del titolo di **Shinji Mikami**, il sequel dell'horror che ha riscontrato un buon successo e che tutt'ora ha la sua fetta di fan: ***The Evil Within 2***. Tutte le tematiche presenti nel primo capitolo saranno riproposte con un boost sul comparto tecnico e nuove meccaniche di gioco. Purtroppo non si è visto del gameplay ma il titolo sarà sicuramente giocabile già a partire dalla **Gamescom** e probabilmente sarà disponibile una demo prima dell'uscita, fissata per il **13 Ottobre**.

WOLFENSTEIN II: The New Colossus

L'ultimo titolo mostrato – e forse il più atteso – è ***Wolfenstein II: the new colossus***. il lavoro **MachineGames** si è mostrato con sequenze in live action, cgi e soprattutto con un gameplay trailer che ci ha catapultato nel mondo distopico, figlio di **Philip K. Dick**, in cui la Germania Nazista ha vinto la Seconda Guerra Mondiale e di conseguenza domina il mondo.
Tante sono le novità di gameplay a cominciare dall'utilizzo dell'esoscheletro già visto nel primo capitolo e un deciso miglioramento grafico. Restano inalterate le atmosfere pulp e lo stile narrativo che ha fatto ***Wolfenstein: The New Order*** uno dei titoli migliori del 2014. L'uscita è prevista per il **27 Ottobre 2017**.

Speciale E3 – Mostrato il nuovo lavoro di Bioware: Anthem

A concludere la **conferenza Microsoft**, per la sua nuova **Xbox One X**, è stato mostrato il nuovo lavoro di **Bioware**, ***Anthem***, che – a quanto sembra – sarà un serio rivale di ***Destiny 2***.
Anthem si presenta come un **TPS MMORPG** dove un gruppo di *freelancers* il cui compito è proteggere ed esplorare grazie alla caratteristica del titolo, le **armature Javelin**, dei veri e propri esoscheletri completamente customizzabili, sia esteticamente che per funzionalità e quindi adattabili al proprio stile di gioco. Sono inoltre dotati di un **jetpack** che permette di fare lunghe planate, saltare ma anche di correre più velocemente senza però la possibilità di consumare questa abilità. Il jatpack sarà un aiuto soprattutto in fase esplorativa: non solo il terreno ma anche cieli e profondità marine saranno esplorabili in lungo e in largo garantendo anche dei **punti esperienza** specifici che saranno fondamentali se si vuole progredire sbloccando abilità speciali utili per potenziare gli

esoscheletri.
La fase di gameplay si è mostrata **simile a *destiny*** con un gruppo di quattro giocatori (ognuno con livello e abilità diverse) alle prese col portare avanti una missione standard. Quello che fa la differenza è il mondo di gioco, estremamente vivo e variegato, dove sembra esserci anche il meteo dinamico, che probabilmente farà cambiare approccio alle diverse missioni.
Quello che colpisce comunque è il **comparto tecnico**, probabilmente la produzione più bella a vedersi negli ultimi anni. Tutto sembra studiato con dovizia anche per quanto concerne la fisica in cui, la scena della tempesta, vale da sola il prezzo del biglietto.
Ci aspettiamo sicuramente tanto altro da questo titolo in **uscita nel 2018**, soprattutto le versioni che non gireranno su **Xbox One X**.

Speciale E3 – Mostrato Assassin's Creed: Origins

Pare il titolo del riscatto per questo franchise, dopo tanti ***Assassin's Creed*** che non hanno trovato i favori di critica e pubblico. ***Assassin's Creed: Origins*** – come da nome – racconterà la nascita della setta, avvenuta per le strade d'Egitto **in pieno regno di Cleopatra**.
Il protagonista sarà **Bayek**, adepto di una setta che protegge il popolo egizio da misteriose forze oscure. Sulla trama non ci è dato sapere altro, mentre per le meccaniche fortunatamente sì: tutto è stato ripensato dando un look molto vicino a un gioco di ruolo in piena regola molto simile a quanto visto nei ***The Witcher***.
È stato mostrato un gameplay su una missione in cui bisogna eliminare un certo **Medunammu**, considerato un falso Oracolo.
La prima cosa che salta all'occhio è l'utilizzo di un **falco** che, seguendo quanto visto in ***Far Cry Primal***, servirà per seguire determinati obbiettivi e tracciare sulla mappa i nemici. Il leitmotiv di **Ubisoft** è stato quello di rendere il gioco familiare ma anche innovativo, spingendo sulle caratteristiche che hanno fatto grandi alcuni GDR a cominciare innanzitutto dalla presenza di un **loot** da parte dei nemici sconfitti con grado di rarità. Ogni arma o equipaggiamento che troveremo e/o acquisteremo avrà **abilità attive e passive** che potremmo vedere nel menu dedicato, ricco di statistiche numeriche.
Sarà possibile anche avanzare di livello e sbloccare via via alcune abilità suddivise in tre rami principali che renderanno Bayek più furtivo a seconda dei casi o lo trasformeranno in una vera macchina di morte. Buon focus è stato dato allo **stealth** – sarà infatti possibile attivare la modalità furtiva con la sola pressione di un tasto, in maniera simile a quanto visto in *Unity* e *Syndicate* – e sarà possibile nascondere i corpi.
Veniamo poi ai combattimenti, vera e propria bestia nera per i titoli Ubisoft: finalmente sembra tutto più studiato e strutturato in quanto si avrà la possibilità di parare i colpi, vista la presenza di uno scudo, e soprattutto vista la **mancanza del contrattacco**. Anche il **target sui nemici** e la gestione della telecamera sono stati rivisti permettendo un maggiore focus sul nemico e soprattutto una visione più cinematografica dello scontro.
Dal punto di vista tecnico il titolo ha le premesse per essere il migliore della serie, anche se – c'è da dirlo – la versione vista girava su **Xbox One X**. Sicuramente ampio boost è stato dato alla resa del mondo di gioco sicuramente più vivo e variegato dei precedenti capitoli e dove l'esperienza maturata con i vari ***Far Cry*** si è fatta sentire. A colpire meno sono state le animazioni, sia in fase di parkour che in combattimento, ma c'è ancora tempo per sistemare questi dettagli.

Infine la **data di uscita**: ***Assassin's Creed Origins*** uscirà su **Xbox One X**, **Xbox One S**, **Playstation 4** e **PC** il **27 Ottobre 2017**.

Speciale E3 – Ecco Xbox One X

Xbox One X. Questo è il nome ufficiale già linkato qualche giorno fa. A colpire immediatamente è il **suo design**, molto simile a **Xbox One S**, ma di dimensioni ancor più ridotte. Il progetto è partito considerando tre elementi: **potenza**, **compatibilità** e **costruzione**.
La potenza è data dai già famosi **6 Teraflops a 1172 GHz** e **12 GB di memoria DDR5** il che fanno Xbox One X la console da gioco più potente mai prodotta. Tutto ciò permetterà di avere risoluzione **4K** nativo che consta di ben 8 miliardi di pixel, **supporto all'HDR** e al **Dolby Atmos**. Confermato anche il supporto ai **Bluray 4K**. Il processore a 16Nm, con 7 Miliardi di transistor, consentirà potenza di calcolo eccellenti anche per chi non possiede supporti 4K; infatti anche chi ha a disposizione l'ormai classico 1080p avrà a disposizione il ***supersampling*** – per così dire un 4k a risoluzione ristretta – che consentirà di far godere a tutti la potenza bruta della nuova console.
Oltre a ciò, per la prima volta in assoluto per il mercato di massa, un sistema di **raffreddamento a liquido e vapore** il che garantirà la massima protezione dal surriscaldamento, problema che attanaglia in parte le console attuali.
Passando alla compatibilità, **tutti gli accessori e i giochi presenti su Xbox One S saranno utilizzabili anche per la nuova console**.
Il lancio di Xbox One X sarà accompagnato dalla più grande line-up mai vista per Microsoft con **22 giochi esclusivi**.
Infine la data di lancio: 7 Novembre, mentre ancora non è stato ufficializzato il prezzo.
Restate in attesa per ulteriori dettagli.

[Aggiornamento 00:32] È stata annunciata la **retrocompatibilità** anche per i giochi della **prima Xbox** e che un update sarà disponibili per alcuni titoli come The Witcher III, che saranno portati alla risoluzione 4k.
Annunciati anche i prezzi: Xbox One S a 249$ mentre Xbox One X a 499$.

Speciale E3 – Presentato Forza Motorsport 7

Ovviamente uno dei titoli di punta della nuova **Xbox One X** è ***Forza Motorsport 7***, presentato sfoggiando tutta la sua potenza tecnica.
Proprio **Dan Greenwalt**, uno dei fondatori di **Turn 10**, ha presentato il titolo, addirittura con un'anteprima mondiale nel settore auto: la nuova **Porsche 911 GT2-S**. Questo segna un'importante partnership con la casa di Stoccarda, che sarà **presente in esclusiva** solo su *Forza Motorsport*.
Sono stati fatti vedere **due video gameplay** molto diversi, oltre a un trailer molto suggestivo. Il primo, ambientato a **Dubai**, nel quale è stata ricreata alla perfezione una delle strade migliori del mondo. A colpire è soprattutto il dettaglio di ogni oggetto di contorno, tante animazioni e la **pulizia grafica garantita dai 4K a 60FPS**.

A lasciare di stucco è stato però il **secondo** gameplay, ambientato durante un temporale che confermerebbe anche l'implementazione del **meteo dinamico**. Il dettaglio sembra davvero elevato e la resa della pioggia sembra la migliore vista fin ora. Animazioni sopraffine anche all'interno dell'abitacolo dove la fisica si fa sentire, soprattutto sulle flessioni dovute alla pressione atmosferica sull'ala posteriore. Tanti dettagli che elevano questo titolo a protagonista assoluto tra i titoli automobilistici di quest'anno.
Forza Motorsport 7 uscirà su **Xbox One X**, **Xbox One S** e **PC** il **3 Ottobre 2017**.

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.