

# GamePodcast #3 - Da Google Stadia a The Mandalorian

In questa puntata:

- arriva **Google Stadia**, ben al di sotto delle aspettative;
- **Anthem** e **Mass Effect** avranno nuova luce?;
- **Microsoft** è già più avanti di **Sony**?;
- **Sonic** è tornato!;
- **The Mandalorian** è il vero **Star Wars**;
- **For All Mankind**, la serie evento.

Tutto questo in compagnia di Marcello Ribuffo, Gabriele Sciaratta e Dario Gangi. Armatevi di auricolari e restate con noi!

---

## Un anno all'insegna di Gamecompass

Caro lettore, il nuovo anno è cominciato da qualche mese, ma per noi di **GameCompass** comincia un po' oggi. Riprendiamo le pubblicazioni dopo una breve (e utile) pausa per ripensare le nostre attività, e ricominciamo più energici che mai. Ci stiamo avvicinando sempre più al primo quarto di secolo del nuovo millennio, e io oggi ho deciso di tornare con una piccola lettera di buoni propositi per il nuovo anno: perché per noi, sì, si ricomincia oggi.

Il nuovo anno mi si prospetta come un arco di tempo travolgente, un po' perché compio è l'anno della mia maggiore età, un po' perché saranno due anni che faccio parte di questa redazione di pazzi, appassionati e inguaribili gamer, ci supportiamo e sopportiamo da un biennio (soprattutto loro, mi sopportano tanto...), ed è a loro che voglio dedicare un bel brindisi, come fosse il primo dell'anno; in fin dei conti, nonostante qualche diverbio su quale sia il miglior shampoo per l'auto o su quale sia la miglior console di sempre, siamo davvero una gran bella squadra, ognuno specializzato nella propria sfera di competenza editoriale.

Dal nuovo anno, faccio un po' di analisi e un po' di blande "premonizioni" (e Paolo Fox può accompagnare solo): sarà un anno importante in campo videoludico, alla GDC si compirà la rivoluzione verso i giochi in streaming (Google, ti aspettiamo al varco), avremo passi avanti nella tecnologia grafica (sempre più orientata al fotorealismo), contenuti nuovi, un'ascesa delle tecnologie **VR** e **AR**, che finora hanno avuto un ruolo da "contorno", salvo ovviamente qualche bel titolone.

Nel corso del 2019 abbiamo già avuto titoli di grido come **Anthem** (grido di dolore, ma pur sempre "grido), **Metro Exodus** e si attendono ancora titoli a mio avviso fantastici, come **Days Gone**, **Crash Team Racing Nitro-Fueled**, **World War Z**, e per la gioia del nostro Gabriele Sciaratta, **Tropico 6**. Per quanto riguarda i propositi "redazionali", se avete seguito i nostri **Gamecompass Awards 2018**, saprete sicuramente che stiamo ristrutturando un po' tutto, dal format televisivo, al calendario streaming di **Twitch**, alle sezioni del sito stesso. Insomma abbiamo avviato una bella

operazione di lifting editoriale per snellire, senza però intaccare la qualità e quantità dei contenuti che puntualmente vi forniremo giorno dopo giorno.

La trasmissione riprende regolarmente, ma con cadenza più dilatata: perché le cose vanno fatte per bene, e non vogliamo forzare la mano.

Detto questo voglio augurare a tutti ma proprio tutti “uno spettacolare anno nuovo”, come direbbe uno dei più grandi “dramma-comici” mai esistiti, un bacio a tutti dalla redazione di **Gamecompass!**

---

## Speciale E3: la conferenza EA

L'**E3 2018** ha finalmente aperto i battenti e a dare il benvenuto è stata **Electronic Arts** con il suo **EA Play**, una conferenza però, meno scoppiettante del previsto, con una cattiva gestione dei tempi e scelte comunicative poco azzeccate. Ma andiamo con ordine.

Ad aprire le danze è stato il nuovo **Battlefield V**, che dopo la presentazione di poche settimane fa, in cui si è visto davvero poco, non è andata meglio durante l'EA Play: il *general manager* di DICE **Oskar Gabrielson** e il *senior producer* **Lars Gustavsson**, hanno illustrato brevemente le nuove feature del titolo, come l'ampia distruttibilità degli scenari in più stadi, saltare attraverso le finestre per sorprendere i nemici, la conferma della **mancanza di loot box e premium pass** e soprattutto, la **presenza della Battle Royale**, un feature richiesta dai fan ma che purtroppo non è stata mostrata.

Piccolo focus anche sulla campagna single player, dedicata a uomini e donne che con coraggio si sono opposti alle atrocità della Seconda Guerra Mondiale.

Per vedere del gameplay appuntamento stasera alla conferenza Microsoft, che ovviamente seguiremo in diretta dalle 21:30.

Un trailer d'impatto, accompagnato dall'arrangiamento della celeberrima OST della Champion's League a cura di **Hans Zimmer**, ci ha introdotto alla presentazione ufficiale di **FIFA 19**, calcistico annuale che da quest'anno potrà vantare le tanto agoniate licenze U.E.F.A., comprese **Europa League** e **Super Cup**.

La massima competizione tra club europei sarà il fulcro dell'esperienza, a cominciare dalla modalità Il Viaggio che vedrà Alex Hunter toccare con mano il palcoscenico più prestigioso. Anche l'**Ultimate Team** avrà feature collegate alla nuova licenza ma come non ci è dato ancora saperlo. Abbiamo però una data d'uscita, il **28 settembre**, quasi un mese dopo il suo rivale *PES 2019*.

Poiché il Mondiale di Calcio è ormai prossimo, EA ha pensato bene di promuovere il suo DLC gratuito dedicato al trofeo più importante al mondo, dando modo a tutti gli utenti di provare una versione demo di **FIFA 18** e il contenuto aggiuntivo **World Cup**, su PlayStation 4, Xbox One e PC.

Spazio anche a **Origin Access Premiere**, una sorta di Game Pass che porterà tutti i titoli EA all'interno del pacchetto a cominciare da *Madden NFL 19*, che dopo 11 anni tornerà su PC, assieme a *Battlefield V*, *FIFA 19* e *Anthem*. Inoltre si avrà a disposizione l'intera libreria del **Vault** che conta ormai decine di titoli, provenienti da Electronic Arts e altri publisher. Il lancio è previsto per fine estate di quest'anno.

A un certo punto, la presentatrice della conferenza **Andrea Rene**, si è seduta accanto a **Vince Zampella** di **Respawn Entertainment**, che ha preso le redini del progetto *Star Wars* sviluppato a suo tempo da **Visceral Games**. Nel punto più strano e basso della conferenza veniamo a scoprire il titolo della nuova IP: ***Star Wars: Jedi Fallen Order***. Del gioco non si sa ancora molto ed è probabile che i progetti siano ancora in fase preliminare. L'unica cosa certa è che impersoneremo uno Jedi, armato come da tradizione dalla sua inseparabile spada laser, ambientato durante lo sterminio dei Jedi da parte dell'Impero, collocabile tra Episodio III ed Episodio IV. Svelato anche il periodo d'uscita, **per la fine del 2019**. Ma ci fidiamo?

Ma *Star Wars* è anche ***Battlefront II***, che nonostante le numerose critiche, per lo più rivolte alla gestione delle microtransazioni, ha continuato a esser discretamente supportato, fino all'annuncio di un nuovo pacchetto presentato dal design director di DICE **Dennis Brännvall**. Il nuovo aggiornamento prevede un sistema a squadre per giocare più facilmente con i propri amici. Un'altra aggiunta è la **modalità Caccia Stellari**, in cui potremo salire a bordo delle astronavi più iconiche della saga, tra inseguimenti e battaglie aeree. Ma l'aggiunta più importante è l'introduzione di personaggi, mappe e mezzi provenienti dalla **Guerra dei Cloni**, periodo storico dell'universo *Star Wars* richiesto a gran voce dai fan. Questa espansione conterrà la mappa più grande mai creata del franchise su **pianeta Geonosis** ed eroi come il **Generale Grievous**, **Obi-Wan Kenobi**, il **Conte Dooku** e un giovane **Anakin Skywalker**.

Annunciato, e già disponibile all'acquisto ***Unravel Two***, un'evoluzione di quanto visto nel suo prequel. Non saremo più soli, ma accompagnati da un nostro simile che potrà essere guidato con la levetta analogica destra - simil *Trine* - oppure, permetterà un vero e proprio co-op, in cui due giocatori dovranno coordinarsi per poter salvare "la lana".

Un altro indie interessante a cura di un nuovo piccolo team di Berlino, **Jo-Mei**, è ***Sea of Solitude***, un gioco che punta a mostrare come le persona possano vivere diversi tipi di solitudine e come questa venga vista dai propri amici o familiari, in un contesto post-apocalittico in cui l'umanità, per qualche ragione ancora ignota, ha cominciato a trasformarsi in qualcosa simile a bestie. Arriverà nel 2019.

Dopo un piccolo spazio dedicato al mobile ***Command & Conquer Rivals***, ampio spazio è stato

dedicato ad **Anthem**. Il titolo di punta di Electronic Arts, che arriverà il **22 Febbraio** del prossimo anno, è un gioco complesso, sia dal punto di vista del gameplay che narrativo. Sotto la supervisione di **Bioware**, la storia potrà prendere diversi percorsi, creando legami a cui il giocatore potrà interfacciarsi, sentendosi parte integrante della storyline. Confermati meteo dinamico e ciclo giorno/notte e un mondo mutevole, che cambierà anche attraverso le nostre azioni. Oltre al focus sul single player spazio anche al multiplayer in forma di MMO, in una struttura simile a *Destiny* e *The Division*. Colpisce dal punto di vista tecnico e nell'uso delle exo-suit denominate Javelin, intercambiabili a discrezione dell'utente.

Con **Anthem** quindi si è conclusa una conferenza per certi versi strana, capace di intrattenere per la maggior parte del tempo ma povera di contenuto. Strane scelte hanno portato a non veder nulla di **Battlefield V**, spostando il tutto alla conferenza Microsoft, e **FIFA 19**, limitato alla presentazione della Champion's League. Inspiegabile il trattamento riservato al nuovo **Star Wars** di **Respawn Entertainment**, un titolo che ha evidenti problemi di sviluppo ma annunciato quasi con svogliatezza, senza nemmeno il logo ufficiale. Tanto spazio anche al mobile, ma che, in una conferenza dell'E3 non è quello che i fan seguono con attenzione.

Sono mancati i cosiddetti "botti"; nessun nuovo blockbuster tripla AAA e nessuna novità in grado di far sognare. Insomma, si spera che questa sera Microsoft alzi un po' il tiro.

---

## [Speciale E3: Anthem ha una data d'uscita](#)

La conferenza EA continua e continuano gli annunci, adesso è il turno di **Anthem**, l'attesissimo titolo Sci-Fi di BioWare.

**Anthem** si presenta con un maestoso trailer gameplay che mostra il vasto mondo di gioco e la **modalità co-op**. Sono stati presentati 4 diversi tipi di personaggi che avranno delle abilità che ricorda moltissimo quelle dei guardiani di *Destiny*.

La data d'uscita è fissata per il **22 febbraio 2019** per PS4, Xbox One e PC.

---

## [Tutte le novità riguardanti Dragon Age 4](#)

Ultimamente, **Bioware** sta lavorando su **Anthem**, la cui uscita è prevista per la **primavera del 2019**. Nonostante ciò, **Dragon Age 4** è stato confermato da una parte dello staff dell'omonimo studio. **Dragon Age Inquisition** ha avuto molto successo tra i giocatori, portando le loro scelte ad avere un forte impatto all'interno della storia e degli eventi futuri. Ciò non significa che il titolo fosse perfetto: gli sviluppatori si concentreranno nell'evitare che gli errori visti nel titolo *Inquisition* vengano riproposti in *Dragon Age 4* e che, dal punto di vista tecnico, ci sia una qualità ancora più

alta. *Dragon Age 4* sarà disponibile dopo il 2020, probabilmente; a causa di ciò, non è possibile fare delle previsioni sulle piattaforme di uscita, vista la distanza dall'effettiva realizzazione del gioco. Le fonti certe sono due semplici tweet, uno scritto da **Casey Hudson**, manager di Bioware, e uno scritto da **Mike Laidlaw**, ex creative director:

Reading lots of feedback regarding Dragon Age, and I think you'll be relieved to see what the team is working on. Story & character focused.

Too early to talk details, but when we talk about "live" it just means designing a game for continued storytelling after the main story.

— Casey Hudson (@CaseyDHudson) [January 25, 2018](#)

There is no planned ending for DA. There is an evolving plan that tends to look 2 games ahead or so. <https://t.co/6Tp1IP6d5G>

— Mike Laidlaw (@Mike\_Laidlaw) [August 8, 2017](#)

Stando a queste parole è certo che lo sviluppo sia già iniziato, a partire dallo storyboard e sceneggiatura. Ovviamente sono ancora fasi preliminari, ma siamo certi che non mancheranno dettagli, magari già dal prossimo E3.

---

## [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 - 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 jetpack 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 - EA Play](#)

L'E3 è tornato e anche quest'anno tocca a **Electronic Arts** aprire le danze. Fra titoli attesi, video leakati e nuovi giochi annunciati, EA ha presentato all'**Hollywood Palladium** di Los Angeles per lo più quanto ci si aspettava, riservando però uno spazio per qualche sorpresa e non pochi minuti per parlare di quanto in cantiere per la **community** e soprattutto riguardo gli **eSport**.

Ma passiamo rapidamente in rassegna quanto annunciato nel corso della serata e vediamo i trailer dei titoli annunciati.

## [Battlefield 1 - In The Name of the Tsar](#)

Dopo l'introduzione di rito del CEO di EA, **Andrew Wilson**, la palla passa al producer di *Battlefield 1* e Development Director di DICE LA, **Andrew Gulotta**, che fa apologia della community del gioco, che ha superato i 20 milioni di utenti, lancia un video con alcuni protagonisti e presenta il DLC [In the Name of the Tsar](#), presentando un'espansione che introduce **8 nuove mappe** ambientate sul fronte Est della guerra, insieme a nuovi veicoli e armi di cui vi abbiamo parlato [in questo articolo](#).

## [FIFA 2018](#)

È poi il turno di **Robert “Patrick” Söderlund**, Executive Vice President di Electronic Arts Worldwide Studios, il quale ribadisce che EA ascolta continuamente la voce della propria community per crescere e lavorare al meglio sui propri giochi, e afferma a chiare lettere che la società continuerà a lavorare sugli esports, lanciando il più grande torneo mondiale di **Fifa** mai visto ma non solo.

Seguono dunque alcuni trailer, fra cui quello di [Fifa 2018](#), che valorizza l'utilizzo del **motore Frostbite**:

Al termine del video entrano in scena i **Men in Blazers**, duo britannico ormai molto noto negli Stati Uniti, dove sono fra i principali propugnatori mediatici del calcio come “sport americano del futuro”, e ai quali qui è affidato l'arduo compito di introdurre le novità del titolo, da **The Journey**, la campagna introdotta lo scorso anno che segue le vicende di **Alex Hunter** (al quale è dedicato il trailer che segue, con testimonianze di personaggi noti) e altre novità che abbiamo approfondito in [questo articolo](#).

## [Need For Speed: Payback](#)

A introdurre l'atteso titolo motoristico è lo Youtuber **Jesse Wellens**, il quale passa quasi subito la palla all'Executive Producer del gioco, **Marcus Nilsson**, fondatore di **Ghost Games**, che ha parlato ampiamente del titolo, che godrebbe di una vasta mappa, nuove modalità, profonda customizzazione e altre novità che abbiamo approfondito [in questo articolo](#), prima di lanciare il trailer di questo nuovo **Need for Speed: Payback**.

## **A Way Out**

La palla torna a Soderlund, il quale, dopo un breve preambolo, lancia direttamente il nuovo trailer di *A Way Out*, una **co-op adventure** ideata dagli stessi creatori di **Brothers: A Tale of Two Sons**. E infatti, al termine del trailer, sale sul palco proprio **Josef Fares**, cofondatore di **Hazelight**, società sviluppatrice del titolo, il quale spiega da dove ha avuto origine la storia (della quale lo stesso Fares è autore), e di come il gioco sia disegnato per giocare completamente **in split screen**, fondandosi sulla cooperazione tra i due personaggi, Vincent e Leo, due galeotti che dovranno evadere di prigione. *A Way Out*, assicura Fares, accoppia storia e regia cinematografica a componenti action e puzzle, riservando al giocatore un gameplay inedito e un'esperienza cooperativa mai vista prima.

## **Anthem**

Dopo una breve apologia di Scorpio, nuova console di casa Microsoft, Söderlund lancia il trailer di **Anthem**, nuova IP di Bioware della quale non si sa molto, a parte l'utilizzo di Frostbite e l'ambientazione futuristica, ma sulla quale sarà svelato di più durante la conferenza Microsoft di stasera alle 23 (ora italiana).

Non ci resta che goderci il trailer.

## **NBA Live 2018**

Questo è un titolo che non poteva che introdurre l'Executive Producer del gioco, **Sean O'Brien**, il quale passa subito la palla al Community Manager, **Stephen Gibbons**, e al Gameplay Director, **Connor Dougan**, il quale enuncia rapidamente le caratteristiche del titolo, dalle novità nei movimenti alle nuove modalità "The Streets", e "The Courts". Una demo del gioco verrà rilasciata per il prossimo Agosto.

## **EA/Origin Access**

Torna sul palco Andrew Wilson e a lui è affidato l'annuncio di una settimana di prova gratuita per EA/Origin Access a partire dalla giornata di oggi e per un'intera settimana.

Il servizio è per gli utenti PC e Xbox One (i quali dovranno comunque avere un abbonamento Xbox Live Gold), ma gli utenti PS4 potranno giocare svariati giochi EA sul PS Store, quantomeno nelle versioni di prova gratuita. Sono stati resi disponibili infatti *Madden NFL 17*, *Titanfall 2*, *FIFA 17*, *Plants vs. Zombies: Garden Warfare* e *UFC 2*. Per i possessori del primo capitolo di *Battlefront*, vi sarà libero accesso alle espansioni e a ogni contenuto aggiuntivo per PS4.





## [Star Wars: Battlefront II](#)

Come ci si poteva aspettare, quello dedicato a *Star Wars: Battlefront II* è stato uno dei momenti più corposi, con trailer, gameplay, testimonianze degli attori e tanto altro, di cui abbiamo parlato diffusamente [in questo articolo](#).

## **Madden 18**

Marchio fra i più longevi di casa EA, anche qui viene introdotta la modalità “**Viaggio**”, concettualmente la stessa di quella già vista in **FIFA 17**, con la differenza che qui si accompagnerà nella crescita e nella carriera un giocatore di football americano. Segno che le storie sono sempre più importanti per i giocatori, anche per quelli che giocano titoli sportivi.

## **EA Play**

Il resto della conferenza si dipana in collegamenti durante i quali si svolgono interviste, gameplay e ulteriori approfondimenti dei titoli presentati.

Anche quest’anno la conferenza Electronic Arts probabilmente non ha brillato per ritmo, gli stessi rappresentanti di EA sembrano raccontare a metà quanto di buono può esserci nei loro titoli: probabilmente la nuova modalità “**Journey**” di **Madden 18** meritava un maggiore approfondimento e anche le dichiarazioni d’amore nei confronti della community sono risultate un po’ fredde. La comunicazione non è probabilmente il punto forte dei vertici del colosso di **Redwood**, tanto che il momento migliore arriva con Josef Fares, il quale ha contagiato il proprio entusiasmo per il suo A

*Way Out.*

Siamo certi che i titoli EA continueranno ad avere un ottimo riscontro di vendite ma una miglior strategia comunicativa in futuro non guasterebbe di certo.