Partono gli Ultimate Game Sale 2017 di Xbox

Preparatevi a spendere, oggi, **30 Giugno** (con data di scadenza al **10 Luglio**) partono ufficialmente gli **Ultimate Game Sale** dell'**Xbox Store**. Con più di **350** giochi tra cui, i vari ***Dark Souls***, ***Call of Duty***, ***Assassin's Creed*** o i recenti ***For Honor***, ***Gear Of War 4***, ***Halo 5: Guardians*** e tantissimi altri **dlc** e **add-ons** gli utenti avranno la possibilità di risparmiare fino al **65%** del costo originale em per i già possessori di un abbonamento **Xbox Live Gold**, ancora un **10%** di sconto extra.
Sul blog personale di **Major Nelson** si trova la **lista completa** dei titoli in offerta.

Qui invece il trailer di annuncio

GameCompass #10

Pronti per l'E3! In studio Gero Micciché, Simone Bruno e Vincenzo Zambuto hanno parlato di predictions, aspettative, speranze riguardo l'E3 si Los Angeles! Si è parlato anche delle prossime conferenze che Gamecompass seguirà in diretta dagli studi di Teleacras. All'interno anche videorecensione di ***Prey*** a cura di Marcello Ribuffo e tanto altro.

Darksiders III: analisi del gameplay

Dopo l'annuncio ufficiale, è arrivato anche il primo gameplay di ***Darksiders III***, terzo capitolo della saga che vede come protagonisti i **Cavalieri dell'Apocalisse**. Sotto la guida artistica di **Joe Madureira**, la serie *Darksiders* è riuscita pian piano a conquistare pareri favorevoli da parte di critica e pubblico grazie a uno stile unico nel suo genere. Dopo **Guerra** e **Morte**, ora tocca a **Furia** cercare di riportare ordine nel caos tra Paradiso e Inferno.
Il video di **IGN** mostra un titolo ancora in *pre-alpha* ma capace già di far chiarezza sulle direzioni intraprese riguardo il gameplay e il comparto tecnico-artistico.
Vediamo più nel dettaglio quali sono e quali potrebbero essere le novità apportate.

Io sono Furia

La caratteristica essenziale in un titolo che prevede più protagonisti è la loro **caratterizzazione**, sia estetica che narrativa. Per ora possiamo osservare solo il primo aspetto, in quanto ancora si sa poco

o nulla del *background* narrativo di **Furia**. I primi elementi che saltano all'occhio sono la sua **armatura** (anche se si prevede una certa personalizzazione dell'equipaggiamento) e il suo **look**, con lunghi capelli in perenne movimento, che ci permettono di farci un'idea del suo carattere: una donna forte, una guerriera, quasi una *femme fatale*, con un possibile passato burrascoso.
Salta inoltre all'occhio il suo **stile di combattimento**, che sembra unire le peculiarità dei protagonisti precedenti: l'agilità di **Morte** e alcuni *moveset* di **Guerra** nonostante la nostra eroina impugni un lunga frusta invece di **Divoracaos**, lo spadone del cavaliere del destriero rosso.

Nomen non omen

Passando alla parte principale del video, ovvero il puro gameplay, notiamo delle caratteristiche familiari: un mondo vasto e aperto da esplorare e soprattutto una vasta gamma di nemici da affrontare.
Il periodo sembra contemporaneo a quello che ha visto Morte protagonista nel secondo capitolo, con Guerra nel frattempo imprigionato dall'**Arso Consiglio**. Le vicende quindi si svolgerebbero prima di *Darksiders*, il che sembra confermare il progetto iniziale: un capitolo dedicato a ognuno dei Quattro Cavalieri e uno finale, diretto sequel del primo titolo.
Le mappe mostrateci ricalcano quanto già visto, ma con la novità di poter sfruttare piccoli passaggi di collegamento tra le diverse aree. Questo è dovuto alla caratteristica di Furia di potersi rannicchiare per potersi intrufolare in condotti o cunicoli vari, il che si presterebbe a sezioni di natura *stealth*, ma questa è solo una congettura.
Ovviamente è la **frusta** la vera protagonista: in questo video il suo *moveset* sembra abbastanza limitato, sicuramente ampliabile, ma con caratteristiche che non solo la rendono adatte a fendere, ma anche utile a fini esplorativi e di mobilità come, per esempio, il potersi aggrappare a sporgenze, dondolare e raggiungere la parte opposta. Un po' come Indiana Jones.
In aperto combattimento i nemici sono tanti e diversi tra loro, per cui servirà un approccio specifico. L'agilità di Furia pare essere ottimizzata per effettuare rapide schivate dato che non sembra esserci

alcun modo per pararsi. Per adesso i combattimenti mancano di quella frenesia sfoggiata dai primi capitoli, avvicinandosi più verso caratteristiche dei *Souls* in tal senso. Altra caratteristica interessante è che i nemici sembrano essere coerenti con l'ambiente di gioco. Ad esempio, creature simil-granchio le troveremo soltanto in prossimità di ambienti ove è prevista acqua, e insetti solo vicino ai propri nidi, ma servirà ulteriore approfondimento da questo punto di vista.
Purtroppo non sono state fatte vedere altre armi e soprattutto le abilità magiche della protagonista, cosa di cui si ha certezza anche dalla presenza di una seconda barra di colore azzurro oltre a quella dedicata alla vita.
Alla fine del video ci sarà anche una boss fight, ***Sloth – il Signore delle Mosche***. È una lotta in più fasi e con la possibilità di stordire l'avversario. Si nota una certa tendenza a rendere il tutto più coreografico ma in alcuni momenti la telecamera di certo non aiuta.

Bello, ma non bellissimo

Ricordando che si tratta pur sempre di una **pre-alpha**, il lato artistico non sembra discostarsi tanto dai precedenti capitoli. La paura più grande è che per via della mancanza di direzione da parte di Joe Madureira, non più presente nel nuovo team di sviluppo, si perda un po' di quella magia che ci aveva accompagnato sulla Terra post-Apocalisse. Per quanto si è potuto vedere, la **coerenza artistica** è presente, forse troppo, lasciando l'impressione che magari si sarebbe potuto osare un tantino.
Il salto generazionale sicuramente si vede: la mole poligonale è certamente aumentata, così come sono migliorate la risoluzione di ***texture*** e l'utilizzo di ***shader*** e materiali. Purtroppo non si ha parvenza di luci dinamiche ed effetti *post-processing*. Il risultato è che, se da un lato appare sicuramente più bello da vedere nel complesso, dall'altro si mostra il fianco a deficit sicuramente dovuti alla prematurità della *release*, ma anche al basso budget messo a disposizione per **Gunfire Games**, sviluppatori del titolo.
Da migliorare sicuramente anche il **comparto animazioni**, a volte un po' slegate tra loro, e la **telecamera**, che a volte manca il bersaglio e varie compenetrazioni poligonali. Ma questi sono

problemi sicuramente dovuti alla gioventù della *release*.

In conclusione

La visione del primo gameplay di *Darksiders III* ha lasciato più dubbi che certezze. Sicuramente lo sviluppo travagliato, il fallimento della casa madre (**THQ**) e innumerevoli problemi finanziari stanno minando un po' il progetto. Ma la fine del 2018 (periodo previsto di rilascio) è ancora lontana, per cui rimaniamo in attesa di novità e miglioramenti già a partire dall'**E3** di giugno.

In onda la nuova puntata di GameCompass

Oggi, venerdì 5 maggio, alle 16:50 su **Teleacras**, canale 88 del digitale terrestre siciliano, e sui nostri canali **Twitch** e **Youtube**, andrà in onda la nuova puntata di **GameCompass**.
In studio **Gero Micciché**, **Simone Bruno** e **Lanfranco della Cha** parleranno di varie nuove uscite nel mondo dei videogames e di prospettive future in vista dell'attesissimo **E3 di Los Angeles**, che si terrà in terra californiana dal 13 al 15 giugno 2017.

La trasmissione andrà in replica su Teleacras:
– Sabato 6 maggio ore 16:50
– Domenica 7 maggio ore 16:00 e ore 21:15
– Lunedì 8 maggio ore 13:00 e ore 16:00
– Martedì 9 maggio ore 23:20
– Mercoledì 10 maggio ore 21:00
– Giovedì 11 maggio ore 23:20

Stardock probabilmente non supporterà il Nintendo Switch

E’ di oggi la notizia rilasciata da **Brad Wardell**, amministratore delegato della **Stardock** (software house conosciuta per la produzione di videogames sci-fi strategici come ***Galactic Civilizations III***), in cui spiega la loro posizione riguardo la scelta di non voler produrre videogiochi per la casa Nipponica.

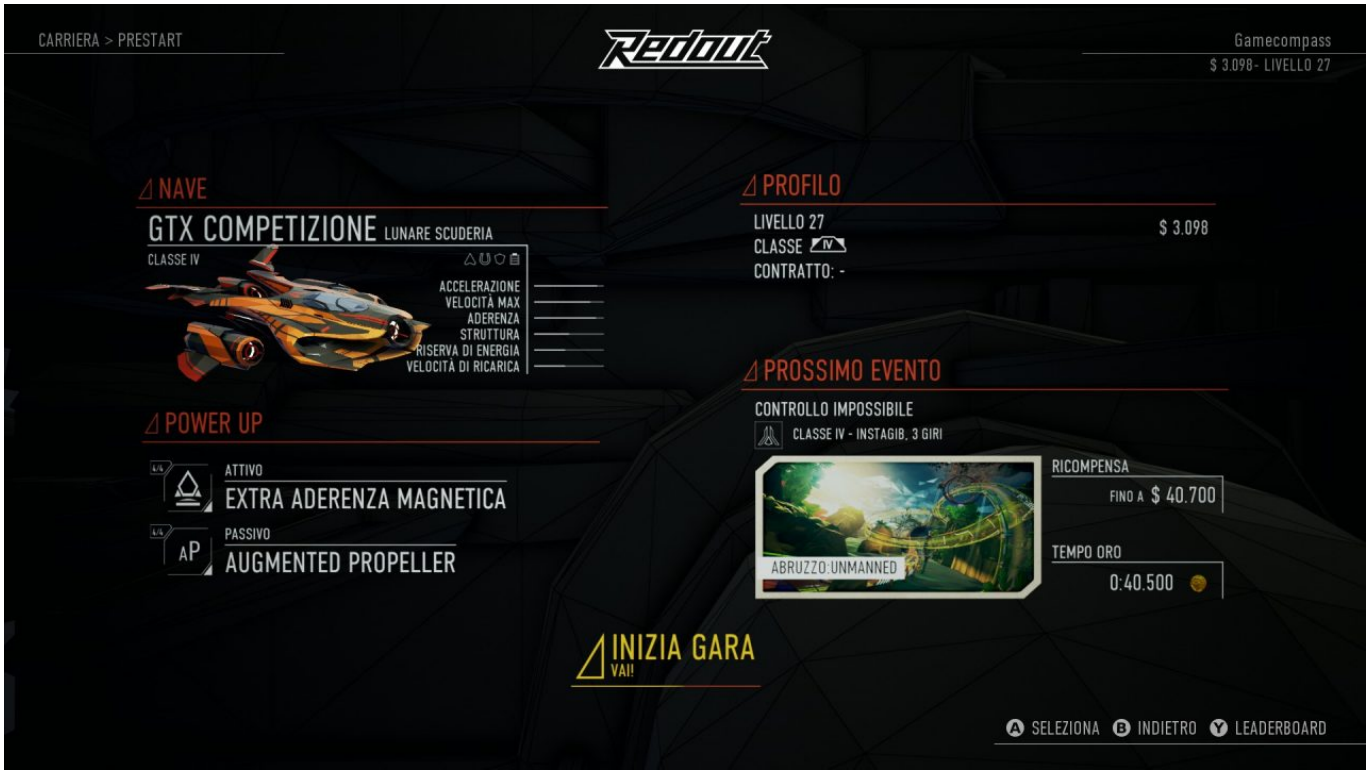
Wardell dice: “la console **Switch** è troppo diversa, non c’è molto da fare, inoltre non ho mai visto giochi di terze parti avere enorme successo nelle ultime console Nintendo. Nintendo è un buon mercato per la Nintendo stessa”, ribadisce “non ha bisogno di giochi di terze parti.”

Conclude dicendo: “pensate ai giochi di **Mario** e **Zelda**, voglio dire, ancora c’è molto da giocare. Forse se fosse stato un sistema da 1000$, me ne sarei curato, quindi per il momento va bene così”.

Gamecompass #4

Redout: Race faster than ever

Nell'ultima edizione del premio **Drago d'Oro** a meritarsi il premio come "Miglior gioco italiano dell'anno" è stato un gioco che prende a piene mani dagli arcade racing del passato: parliamo di ***Redout***, ultimo lavoro della casa torinese **34BigThings**, che abbiamo **intervistato al Let's Play**, proprio in occasione della premiazione. Il team ci ha parlato del titolo come un ritorno alle corse di vecchio stampo arcade, citando come fonti di ispirazione grandi classici come ***F-Zero*** o ***Wipeout***.
La software house sta anche ultimando le fasi di porting per le console domestiche **Ps4**, **Xbox One** e **Nintendo Switch**, per le quali il gioco è già pre-ordinabile.
E adesso, analizziamo ***Redout*** più nel dettaglio:



Aspetti grafici

Redout gode di una grafica pulita, poco dettagliata ma molto colorata a fare da contorno alle nostre corse. Personalmente, viste le piattaforme a cui è orientato il gioco, avrei gradito che fossero state utilizzate **texture** e **shader** orientati più al realismo piuttosto che lo stile poligonale che vediamo nel gioco.

Le navi

La “flotta” è suddivisa in **6 case navali,** a loro volta distinte in **4 differenti classi** sbloccabili gradualmente nel proseguo nel gioco. I concept sono molto originali, guardandoli, trasmettono immediatamente un’idea di futuristico e ipermoderno.
Ogni casa si differenzia dall’altra per parametri tecnici delle navi in scuderia: dalle più veloci alle più deboli, dalle robuste ma difficile da pilotare alle ben equilibrate per i piloti meno esperti, e così via.
Sin da subito le navi possono essere personalizzate sostituendo la livrea e scegliendo tra le varie colorazioni disponibili. Uno dei punti di forza di ***Redout*** sono i potenziamenti e i ***powerups***, i quali hanno una funzione fondamentale nel gioco, andando a incidere sensibilmente sulla nostra esperienza di guida.

Gameplay

Redout mostra sin da subito la propria anima arcade, mettendo il giocatore davanti un menù semplice e intuitivo ma al contempo completo e ben realizzato.
Intraprendendo la **modalità “carriera”** si potrà selezionare una prima nave di **classe I**, con la quale avremo accesso alle prime gare: si nota fin da subito come le navi abbiano una buona manovrabilità e come ogni competizione risulti dinamica e adrenalinica. Proseguendo e quindi accumulando esperienza, si accrescerà il proprio “**livello pilota**“, tramite il quale si potrà avanzare negli eventi avendo accesso alle classi più alte delle navi. Qui purtroppo iniziano le prime note dolenti: finalmente dopo svariate gare, e dopo aver accumulato abbastanza esperienza e denaro, si riuscirà a sbloccare la nave di **classe III**; ma non si avrà il tempo di gridare “FINALMENTE CE L’HO FATTA!” che, da quel momento, si dovrà dimenticare quanto detto finora. Una volta entrati

nella classe III, infatti, l'esperienza di guida cambierà radicalmente: sembrerà di essere un vecchietto alle prese con **Mario Kart**, le navi avversarie andranno in modalità "**berserk**", VELOCISSIME: è vero, anche la vostra nave sarà velocissima e completamente potenziata, ma loro si muoveranno con precisione millimetrica, sembreranno camminare su una monorotaia, non sbaglieranno una, DICO UNA sola curva!
Personalmente mi sono ritrovato a correre solo gli eventi delle **prove a tempo**, perché alla lunga ripetere le gare più e più volte nella speranza di arrivare al podio rischia di diventare frustrante. A ciò bisogna aggiungere altri fattori che variano nelle fasi avanzate di gioco. Provate, infatti, un po' a immaginare tutto quel che abbiamo appena descritto sopra applicato a un semplice evento "corsa": il risultato sarà che la vostra nave sarà – come detto – potentissima, e quindi anche difficile da pilotare, le navi avversarie andranno a velocità da missili terra-aria, i circuiti diventeranno sempre più ostici e tortuosi e, come ciliegina sulla torta, si potrà notare un effetto **motion blur**, o simile, che diventa talmente eccessivo da infastidire la visuale di guida.

Conclusioni

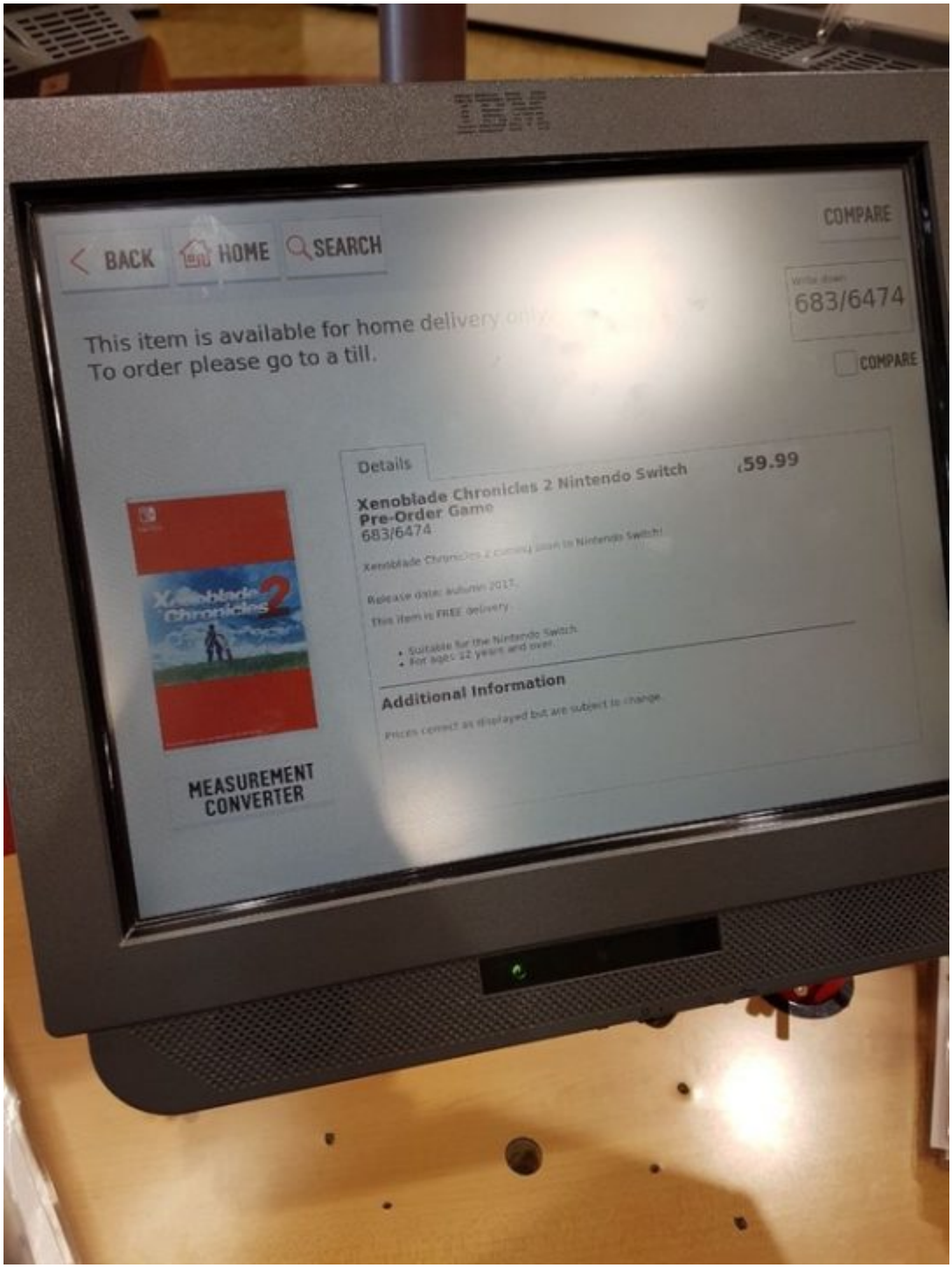
Sarò sincero, mi sono divertito parecchio giocando a ***Redout***, guidare questi piccoli bolidi dà proprio una bella sensazione, e mi sentirei di consigliare il gioco a chiunque, come me, adori il genere arcade "**gravità 0**".
Il gioco gode di molti aspetti positivi: oltre a quelli già illustrati sopra, c'è da porre l'accento sulla **colonna sonora**, d'effetto e molto esaltante, della quale abbiamo apprezzato i cambi di tono durante i salti e le immersioni, accompagnando ritmicamente il movimento dei veicoli. Anche la **varietà dei tracciati** e le **ambientazioni** a tema post-apocalittico hanno il loro grande fascino. Inoltre non sono da sottovalutare le numerose **modalità di gara** suddivise in "corsa", "prova a tempo", "boss", "a punteggio", "eliminazione" e tante altre ancora.
D'altro canto, come dicevamo, ***Redout*** ha la pecca di non riuscire a mantenere un equilibrio di gioco tra l'utente e quello degli avversari nei livelli più alti, e non offre, al contempo, la possibilità di cambiare livello di difficoltà per ovviare a questo disequilibrio. Questo può costituire un grosso problema, specie per i giocatori meno abili. Infine, non possiamo esprimere un giudizio riguardo la modalità **multiplayer**, la quale è prevista ma, al momento, risulta completamente deserta, (abbiamo tentato in diverse fasce orarie).

Nulla – quanto rilevato – che una buona patch non possa risolvere.

E ce lo auguriamo, perché il team di **34BigThings** ha dimostrato, non solo di meritare i riconoscimenti ricevuti, ma soprattuto di saper lavorare bene, e siamo curiosi di vedere cosa ci riserverà in futuro questo giovane gruppo di sviluppatori.

Xenoblade Chronicles 2 arriverà in Autunno

É di oggi la notizia, trapelata da una foto pubblicata da un utente su Reddit, che preannuncia la vendita in pre-order di *Xenoblade Chronicles 2*.



L’uscita è dunque prevista per l’autunno 2017 per le maggiori regioni, e molti fan nostrani sperano sia localizzato anche in italiano.
Inizialmente sviluppata per **Nintendo 3DS**, la saga ***Xeno*** vedrà il suo prosieguo nel nuovissimo Nintendo Switch.

Final Fantasy XV

Ebbene sì, ragazzi, mi trovo davanti alla tastiera e sto per recensire uno dei giochi più amati e criticati dell'anno.
Stiamo parlando dell'ultimo capolavoro nato dal genio di **Hajime Tabata** (che abbiamo recentemente intervistato), ***Final Fantasy XV***, fra l'altro premiato come "Miglior Gioco dell'Anno" al Premio Drago d'Oro.
Avendo giocato solo alla **Day One edition**, che includeva un **DLC** per sbloccare la potentissima spada leggendaria "**Masamune**", credo di poter dire di aver provato solo una versione "nuda" del titolo.
Infatti, con l'uscita del **Pass Stagionale**, il gioco si è evoluto ed espanso notevolmente rispetto alla versione disco.
Questo perché principalmente la **Square Enix** ha interesse nel far rimanere incollati alla TV i propri giocatori, rilasciando frequentemente **DLC** e **patch** con eventi speciali a cui partecipare che risultano molto attrattivi per gli utenti.
É un po come se gli sviluppatori ci stessero dicendo "Hey, non ti lasceremo togliere il disco dalla tua console così facilmente!"

Ma bando alle premesse, passiamo al lato narrativo del titolo firmato Square Enix, sul quale cercherò di anticipare il meno possibile in termini di storia in modo che, chi non ha ancora avuto il piacere di giocarsi questo titolo, non si rovini la sorpresa.

Storyline

FFXV ci fa vivere le vicende di **Noctis Lucis Caelum**, principe del regno di **Lucis**, che intraprende il suo viaggio per incontrare e quindi sposare la sua amata, la principessa **Lunafreya Nox Fleuret**, la quale vive da tempo prigioniera nel regno di **Niflheim**, retto dal governo dispotico dell'imperatore **Iedolas Aldercapt** e del suo cancelliere **Ardyn Izunia**, i quali tirano le fila del governo della nazione con l'intento di ingrandire il proprio esercito di automi, miscelando magia e macchine per conquistare il mondo. La guerra tra Lucis e Niflheim ebbe inizio dall'alba dei tempi e per questo il matrimonio dei due giovani viene visto di buon auspicio per porre fine all'interminabile ostilità tra le due fazioni.
Inutile dire che nulla andrà per il verso giusto.
Durante il viaggio di Noctis e dei suoi fidati amici di corte, **Ignis**, **Prompto** e **Gladio**, il regno di Lucis cade a seguito di un potente e tradimentoso attacco a sorpresa sferrato dal regno di Niflheim, annullando così ogni accordo: la scintilla che accenderà il fuoco della rivalsa nel cuore di Noctis.

Gameplay

Passando al modo di gioco, gli aspetti più importanti del gameplay sono principalmente due: uno è sicuramente l'innovativo e vastissimo sistema **open world**. Per agevolare gli spostamenti attraverso la mappa possiamo utilizzare l'automobile del Re di Lucis, la **Regalia**, consegnata al figlio per raggiungere **Altissia**, con la quale i nostri personaggi potranno spostarsi automaticamente o manualmente seguendo la strada che ci porterà, di luogo in luogo, alla scoperta dei segreti della regione di **Duscae**. Per chi ama la natura ci saranno i nostri amici pennuti, gli immancabili **Chocobo**.
Sia l'automobile che i Chocobo si potranno personalizzare durante il gioco.

L'altro aspetto assolutamente innovativo del gameplay – incredibile ma vero – riguarda il ***combat system***. Infatti Final Fantasy, per la prima volta nella storia, abbandona il tanto amato e collaudatissimo sistema di combattimento a turni, per lasciare spazio ad una impostazione più **action**, rendendolo di fatto un action-jRPG. Ad ogni modo, dobbiamo assolutamente dire che il nuovo e inedito *combat system* ci ha lasciati a bocca aperta per quanto funziona molto bene: oserei dire "buona la prima".
Gli sviluppatori, per non lasciare scontenti gli amanti dei turni hanno comunque creato un sistema ibrido, chiamato "**RIFLESSIVO**", modalità nella quale si può decidere solamente come iniziare strategicamente il combattimento, per poi proseguirlo nella modalità di default.
I combattimenti sono fluidi e raramente risulteranno confusionari, ma questo dipenderà esclusivamente dalla quantità e dalla maestosità di alcuni nemici o dalle impostazioni della visuale.

Role Playing Game

Come tutti gli RPG che si rispettino, anche Final Fantasy possiede tutte le caratteristiche principali del genere:
alberi delle abilità, esperienza cumulativa, armi potenziabili, amuleti, pozioni, magie in pokéball (si, proprio così, adesso le magie verranno distillate in base ad alcuni elementi, da raccogliere in giro per il mondo per poi racchiuderle in una piccola sfera tascabile), ci sarà anche una vastissima mappa interamente da esplorare e tanto altro.

Specialità

Una simpatica novità sono invece le specialità uniche dei 4 personaggi, da sviluppare anch'esse in base alla frequenza di utilizzo di queste stesse e tramite l'albero delle abilità.
Noctis sarà un **pescatore**, Prompto sarà il **fotografo** del gruppo, Ignis vestirà i panni del **cuoco** durante gli accampamenti all'esterno, e Gladio sarà **l'esploratore** (forse il personaggio meno degno di nota). In relazione a ogni specializzazione sono state create delle *quest* secondarie che di tanto in tanto ci troveremo ad affrontare dimenticandoci per un po' di dover salvare il mondo.

Longevità

La **longevità** del gioco, cercando di concludere quante più missioni secondarie (che a volte possono risultare ripetitive e frustranti) è davvero notevole. Personalmente ho impiegato circa 100 ore per completarlo e non ho speso un solo minuto per cercare di sbloccare tutti i trofei della mia PS4 quindi, se siete amanti del platino, preparatevi a dedicarvi parecchio tempo.

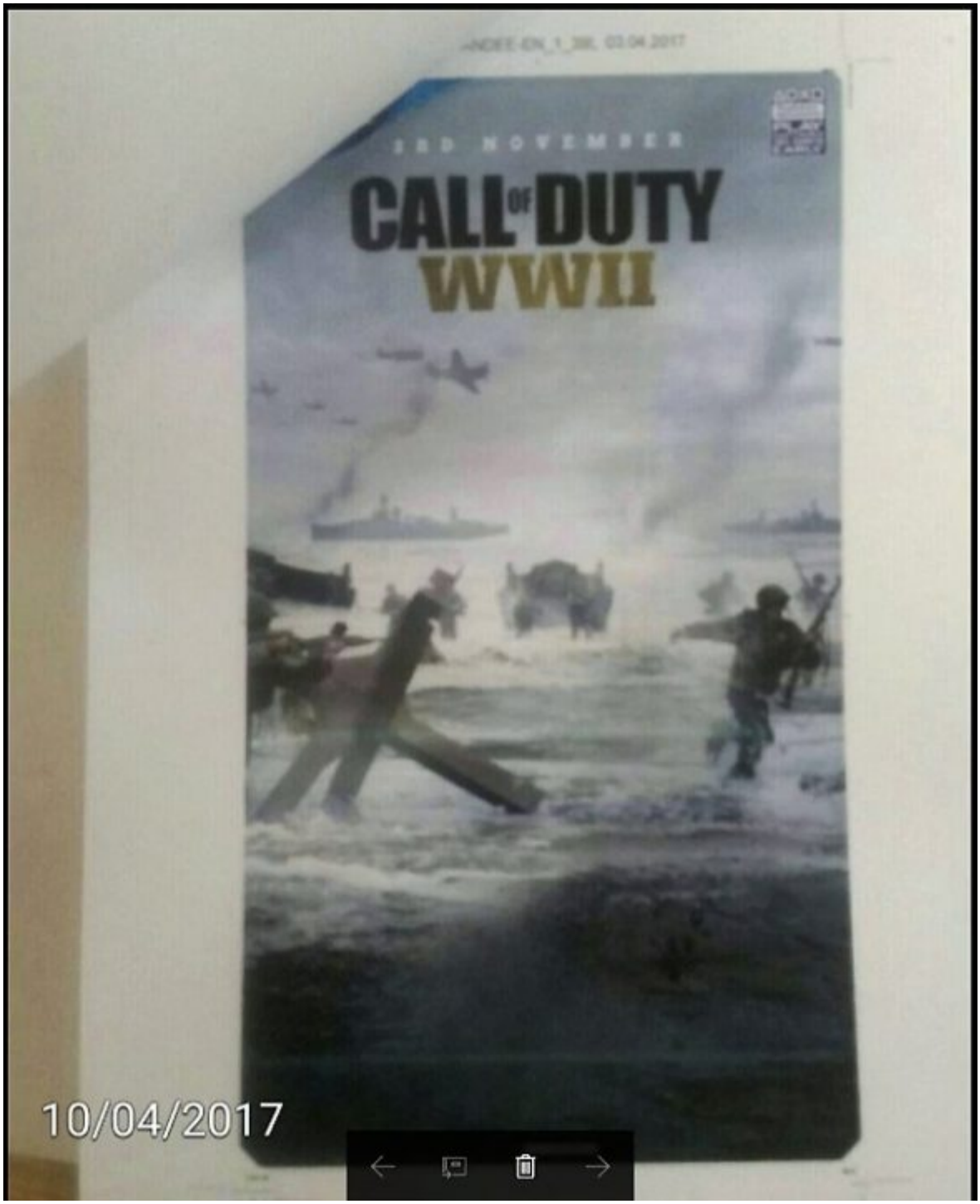
Conclusioni

Tirando le somme, credo che *Final Fantasy XV* sia uno di quei giochi che non si può fare a meno di possedere tra gli scaffali. Chi ha giocato e finito il gioco avrà avuto modo di rendersi conto di trovarsi davanti a un lavoro videoludico meraviglioso, immenso, graficamente pazzesco, ricco di contenuti, con un **climax** ascendente e fortemente drammatico che va a concludersi con un finale da mozzare il fiato e sicuramente inaspettato; ma, al contempo, potrebbe anche dire di avere qualche dubbio sulla completezza della trama, che potrete avere un po' più chiara, guardando il film ***Kingsglaive: Final Fantasy XV***, incluso nella versione deluxe del gioco, di cui costituisce il prequel.
A questo proposito, **Hajime Tabata**, durante un' intervista, ha dichiarato prontamente che la storia, pur apparendo non lineare e non immediatamente comprensibile,
è stata volutamente studiata e pensata in tal maniera dal team di sviluppo.
Ad ogni modo, la software house assicura che continueranno ad uscire patch e DLC sempre più interessanti e che queste avranno un grosso impatto sull'intera trama.
Come ad esempio, la patch 1.07 già uscita a marzo, una versione modificata del tanto criticato capitolo 13, che meglio introduce il DLC ***Prospettiva Gladio*** o ***Episode Gladio***,
nato ufficialmente per promuovere un nuovo tipo di esperienza di gioco in combattimento, ma che in realtà, mette finalmente al suo posto qualche tassello mancante nella trama principale, nello specifico quel che accade quando Noctis viene costretto a separarsi dai suoi compagni di viaggio, costringendo noi giocatori ad avventurarci in una zona anomala tra porte da sbloccare, nemici in quantità industriale da distruggere, *nonsense*, e trama farraginosa.

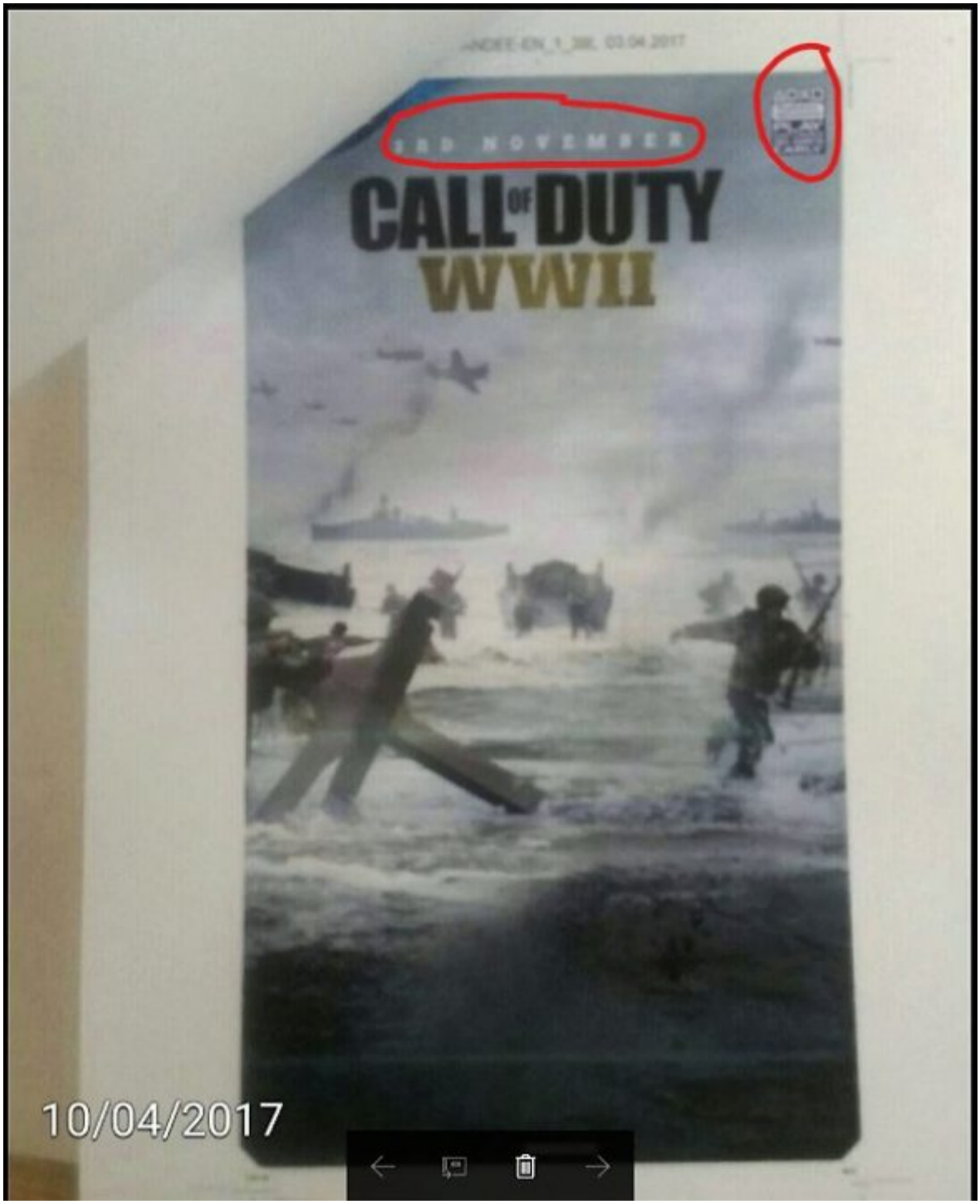
Alla luce di tutte queste informazioni è lecito chiedersi: per quale motivo si è sentita la necessità di modificare così sensibilmente il Capitolo 13?.
A noi non è dato saperlo, ma quel che è certo è che un titolo di questo calibro è stato messo in vendita in un modo per poi "costringere" i giocatori più curiosi ad acquistare i DLC per avere una versione "sensata" della trama.
Chissà, magari con l'uscita, prevista per Giugno, del DLC ***Episode Prompto*** potrebbe ancora cambiare qualcosa.

Call of Duty World War II, svelata una possibile data d'uscita

Da qualche ora si discute riguardo la veridicità di quest'immagine che raffigurerebbe il poster del nuovo capitolo della saga ***Call of Duty***, il sequel di ***World War***.



Accanto al logo dovrebbe trovarsi addirittura la data di uscita del gioco: **3 novembre 2017**.
Il poster confermerebbe inoltre che gli utenti **PlayStation 4** avrebbero l’esclusiva temporanea di 30 giorni sul **DLC Map Packs**.



Ormai l’E3 è alle porte e non ci rimane che aspettare l’annuncio ufficiale. Terremo gli occhi aperti e vi terremo sempre aggiornati sul tema.