

E3: panoramica e previsioni

L'**Electronic Entertainment Expo** è ormai forse il terreno più importante per tutti gli operatori del settore. Gli occhi saranno puntati per una settimana su Los Angeles e ogni annuncio ed esibizione dovrà essere ben calibrata: in gioco è la credibilità degli sviluppatori e la buona riuscita sul mercato di ogni titolo. Ci si aspettano non poche novità ma, nel discorso che segue, è bene distinguere tra certezze, speranze e quel possiamo ragionevolmente aspettarci da questo E3, del quale proverò a offrire una panoramica unitamente ad alcune previsioni, prima di passare a quelle degli altri redattori di **GameCompass**.

I confermati: i multiplatforma

Cominciando a ragionare per genere, sappiamo già che ci saranno i due rappresentanti del "clásico" degli FPS, con Activision pronta a schierare **Call of Duty WWII**, al quale EA dovrebbe rispondere col DLC di **Battlefield 1, In The Name Of The Tsar**. A confermare il trend favorevole dell'ambientazione nelle guerre mondiali si aggiungerà Square Enix con **Battalion 1944**, che però non sarà certo il multiplayer online più atteso: l'attenzione di una buona fetta di pubblico sarà infatti focalizzata su **Destiny 2**, sul quale Bungie dovrebbe offrirci dettagli che andranno ad aggiungersi a quanto già mostrato nel [recente reveal](#), ma anche su **Far Cry 5**, recentemente ufficializzato da Ubisoft. Ma non sono comunque da sottovalutare titoli come **Quake Champions** il quale, pur non essendo destinato all'utenza delle console, ha avuto finora un buon riscontro in fase beta, e **Insurgency Sandstorm**, che da mod di *Half Life 2* si è trasformato in un titolo di grande interesse per gli appassionati.

Non ci sarà da aspettarsi meno competitività tra i **giochi di corsa**, dove a **Gran Turismo Sport**, esclusiva PS4, Microsoft opporrà il nuovo capitolo di uno dei suoi brand di punta, **Forza Motorsport 7**. A questi si aggiungeranno titoli come **DiRT 4, Project CARS 2**, il nuovo **Need For Speed, F1 2017**, e arcade racing del calibro di **Micro Machines World Series** e **The Crew 2**. Quanto basta per esaltare gli amanti dell'alta velocità, certamente fra gli utenti che avranno più interesse a seguire le presentazioni di Los Angeles di quest'anno.

Un ritorno da salutare certamente con gioia è quello del porcospino più famoso del mondo videoludico, che con **Sonic Forces** tornerà a essere presente su PC e su tutte le console, mentre un titolo atteso con sentimenti ambigui dal popolo dei gamer è **Metal Gear Survive**: riuscirà Konami a sopportare il peso dell'assenza di Kojima? Stando a quanto visto al **Tokyo Game Show 2016**, il titolo parte da premesse che non paiono male ma, quanto all'accoglienza del pubblico, è facile che la percezione sia distorta dalla rabbia dei numerosissimi fan che non hanno digerito la rottura fra lo sviluppatore e il creatore della serie. Ci vorrà uno sforzo di obiettività non da poco per discernere i difetti di *Metal Gear Survive* da quanto effettivamente di buono avrà da offrire.

Molte domande circondano invece **Assassin's Creed: Origins**: dopo un anno di pausa, Ubisoft vuole certamente riscattarsi delle deludenti vendite di *Syndicate* e ritornare a riscontri di critica e pubblico che non si vedono dai tempi di *Black Flag*. Sul nuovo capitolo di *Assassin's Creed* si è già creata attesa sin [dall'easter egg trovato in Rainbow Six Siege](#), scoperta che ha fatto pensare a un'ambientazione in Giappone. Si è poi ipotizzata un'ambientazione in Egitto, si dice che il titolo sarà ambientato tra il 1400 e il 1200 a.C. e pare si useranno le imbarcazioni ma non ci saranno combattimenti navali.

Quel che è certo è che Ubisoft sta muovendosi con i piedi di piombo, nella speranza di creare

adeguata attesa da incuriosire il pubblico. Non ci resta che stare a vedere il risultato, perché di certo ci aspettiamo un trailer d'annuncio e magari - anche se la vedo difficile - un piccolo reveal del gameplay.

Il gameplay è stato già rivelato invece per **Dragon Quest XI**, nuovo capitolo della prolifica serie disegnata da Akira Toriyama che, nonostante l'alto numero di titoli prodotti, continua a rispondere alle attese degli appassionati. Il titolo non arriverà su Xbox One, come del resto **Shenmue 3**, anch'esso presente all'E3, e che arriverà soltanto su PC e PS4.

Confermati anche **La Terra di Mezzo: L'Ombra della Guerra**, con il quale Warner Bros. intende bissare l'ottimo riscontro del precedente **L'ombra di Mordor**, **Darksiders III** (del quale IGN ha mostrato un [video della pre-alpha che abbiamo analizzato](#)), **Star Wars Battlefront II**, **Gwent The Witcher Card Game** (del quale è già aperta l'open Beta), **South Park Scontri Di-Retti** (originariamente previsto pre la fine del 2016), il nuovo **Harvest Moon: Light of Hope**, con il quale la serie festeggia il ventesimo anniversario (anche questo non sarà presente su Xbox One), e i vari **Ace Combat 7 Skies Unknown**, **Kingdom Come Deliverance**, **Agents of Mayhem**, **Marvel VS Capcom Infinite** e **LEGO Marvel Super Heroes 2** nonché gli immancabili sportivi **Madden NFL 18**, **FIFA 18**, **NBA 2K18** e **NBA LIVE 18**. Mancherebbe solo **PES 2018**, del quale Konami ha già annunciato la data d'uscita per il prossimo 14 settembre.

Personalmente, i titoli multiplatforma sui quali nutro maggior curiosità sono **Call of Cthulhu: The Official Video Game** - sul quale, da lovecraftiano, spero possa essere finalmente la buona occasione per sfornare un'opera videoludica che renda onore al maestro di Providence, dati i risultati altalenanti delle precedenti - ma soprattutto **Vampyr**, nuovo titolo di **Dontnod** ambientato nel 1918, in una Londra invasa dalla pandemia di febbre spagnola. Siamo agli antipodi di *Life is Strange* per genere e ambientazione, ma anche qui non mancano ottime premesse riguardo il gameplay e soprattutto riguardo la trama, confermando l'attenzione al piano narrativo mostrata dallo sviluppatore francese sin dai tempi di *Remember Me*.

Occhi puntati su **Fallout 4 VR**, sul quale ripongo alte aspettative per dare una mossa a un mercato che, già con *Resident Evil VII*, ha risposto positivamente, seppur le vendite sono state frenate da costi di piattaforma non ancora accessibili a tutti.

Sony: fra conferme, speranze e scommesse

Passando sul terreno delle esclusive, **Sony** ha già confermato vari titoli attesissimi, a cominciare da **Crash Bandicoot N. Sane Trilogy**, del quale ci si aspetta una presentazione in pompa magna prima dell'uscita del 30 giugno, e dal DLC **Uncharted: The Lost Legacy**: su questo sarà curioso capire come **Naughty Dog** intenda far in modo che **Chloe** non faccia sentire la mancanza dell'iconico **Nathan Drake** come protagonista.

Un titolo nel quale Sony sembra credere molto è anche **Days Gone**, nuovo post-apocalittico open world nel quale si sarà alle prese con l'ennesima epidemia atta a trasformare la gente in zombie. Il titolo ha le premesse di tanti altri videogames del genere, e ci si chiede fino a che punto così tanti cloni possano avere vita lunga: la speranza è che Sony mostri davvero qualcosa di nuovo, non emerso dalle anteprime sinora pubblicate.

Previsti anche **Dreams**, il nuovo sandbox di **Media Molecule** (già sviluppatori dei primi 2 *Little Big Planet* e di *Tearaway*) e **Knack 2**, con il quale Sony - che ha promesso di farsi perdonare gli errori del passato - spera di riprendere un capitolo di lancio della propria console che non ebbe grandissima fortuna fra il pubblico a suo tempo. La domanda è: se ne sentiva davvero il bisogno?

Domanda da non porsi invece per il nuovo **God of War**, sul quale non è ancora emerso molto, ma dai pochi dati a disposizione riguardo l'ambientazione (la mitologia norrena) dovrebbe certamente

trattarsi di un sequel. Certo è che il ritorno di **Kratos** è fra i più attesi e, visto il livello medio finora offerto dalla saga, ci si può aspettare un titolo non da meno.

Personalmente, l'esclusiva PS4 per me più attesa è **Detroit: Become Human**, nuova opera di **David Cage**, che con la sua **Quantic Dream** ha dimostrato di saper dare importanza alla narrazione e alla scrittura - con risultati in verità altalenanti - offrendo storie ben scritte e dalle ottime premesse che a volte finivano col perdersi in scelte pacchiane (vedi **Fahrenheit**) ma sempre indubbiamente di grande interesse. La protagonista di questo titolo sarà l'attrice statunitense **Valorie Curry**, la Charlotte di *The Twilight Saga: Breaking Dawn - Parte 2* e la Emma Hill di *The Following*, già vista nella tech demo **Kara**.

Un coinvolgimento di attori hollywoodiani che non può non far pensare alla medesima scelta operata da Hideo Kojima in **Death Stranding**, titolo ancora avvolto nel mistero, di cui si conoscono però i volti di alcuni character, prestati da professionisti del calibro di **Norman Reedus**, **Mads Mikkelsen** e **Guillermo Del Toro**, sul quale non sappiamo ancora cosa aspettarci. Probabilmente a questo E3 non avremo una data d'uscita, ma speriamo quantomeno in un'anticipazione riguardo il gameplay e non nel terzo trailer visionario ma poco esplicativo.

Grandi aspettative sono al contempo riposte in **Last of Us 2**, probabilmente il titolo più atteso di casa Sony ma che rappresenta certo un terreno minato: la speranza è quella di un'opera dalla storia solida ai livelli della precedente ma che apporti anche alcune innovazioni nel gameplay, allontanando Naughty Dog da stilemi che, tra *TLOU* e l'intera saga di *Uncharted*, rischiano di risultare abusati. Non mi auguro un cambiamento radicale nel gameplay, basterebbero innovazioni e cambi di giocabilità all'interno dello stesso titolo, per spezzare la formula di gioco.

Grande curiosità da parte mia per il nuovo **Spider-man**: è vero che pochi titoli sui supereroi - a parte i **Batman** di **Rocksteady** - hanno esaltato la comunità dei videogiochi, ma è pur vero che il potenziale offerto dall'Uomo Ragno in termini di storia e gameplay pare ancora inespresso. **Insomniac** potrebbe riservarci belle sorprese in tal senso.

Chiudiamo il capitolo PS4 con la sincera speranza che **Bloodborne 2** si riveli una realtà e non solo un rumor, e con due pronostici che sono piuttosto le due scommesse su cui Sony dovrebbe assolutamente puntare: la prima riguarda la dimensione **portable**, sulla quale a Tokyo hanno probabilmente ancora tanto da dire, avendo tutto il potenziale per offrire un modello che riscatti dalle precedenti, non proprio esaltanti, esperienze di PSP e PSVita. A parer mio Sony questo lo sa - e Nintendo pare averlo confermato - e potrebbe annunciare novità sul tema, con una nuova console portatile che spargli un mercato in cui sembra dominare la grande N. Ma Sony è anche certamente consapevole di non poter lasciare in sordina un'**esperienza VR** che, se non ravvivata, rischia di non fornire i frutti sperati. L'E3 è il momento giusto per dare agli utenti delle risposte e dimostrare che la VR è ancora il futuro. Certo sarà necessario incentivare le terze parti a sviluppare giochi per questa piattaforma e soprattutto renderla più accessibile agli utenti in termini di costo, ma i tempi e la tecnologia sembrano maturi.

Microsoft: sotto il segno dello Scorpione

Sono sicuro che anche **Microsoft** sia consapevole di tutto ciò; sempre in termini di aspettative, sono pronto a scommettere che a Redmond abbiano già in serbo alcune novità in tema VR che, combinate alla potenza di **Scorpione**, potrebbero offrire la miglior esperienza sulla piazza nel campo della realtà virtuale. Chi pensa che Microsoft sia stata lì a studiare una console potentissima solo per mostrare i muscoli a Sony sottovaluta a parer mio **Phil Spencer** e soci, i quali hanno invece pensato una console capace di offrire tantissimo in termini di potenza e innovazione. In previsione dell'apertura di un mercato che se ben stimolato si rivelerà essere molto redditizio per il settore videoludico - a

dispetto di quanto sostengono coloro che vedono per la VR lo stesso destino del presto tramontato 3D - Xbox Scorpio ha tutto il potenziale per essere la prima console atta a superare gli attuali limiti del VR su console e a lanciare davvero il mercato. Certo, tutto bello sul piano tecnico, ma anche qui Microsoft dovrà fare i conti col prezzo di vendita (una delle principali incognite di Scorpio) e con le terze parti: attualmente Sony surclassa letteralmente Microsoft in termini di **esclusive**, la rottura con Platinum Games e la cancellazione di **Scalebound** sono stati solo la goccia che ha fatto traboccare il vaso, e gli annunci di esclusive (per Xbox e PC) come **Crackdown 3**, **Gigantic**, **State of Decay 2** e dell'interessantissimo **Sea of Thieves** paiono un po' pochino per spostare un ago della bilancia che, in questa generazione, pende ancora a favore dei concorrenti nipponici.



Outsiders: il ruolo di Nintendo

Sappiamo che Nintendo non terrà una sua press conference all'E3. Con pochi i titoli condivisi con le altre piattaforme fra quelli già annunciati (i già citati *Sonic Forces*, *Harvest Moon: Light of Hope*, *Dragon Quest XI* e *NBA 2K18*), la grande N punterà certamente sulle proprie esclusive, a cominciare da **ARMS**, anomalo gioco pugilistico in cui Nintendo Switch avrà l'occasione di esaltare le potenzialità dei Joy-Con. Il gioco sarà in vendita dal 16 giugno e l'E3 pare la miglior occasione per lanciarlo in grande stile. Così come anche **Splatoon 2**, divertente third person shooter in uscita il 21 luglio, e gli attesissimi jrpg **Xenoblade Chronicles 2** e **Fire Emblem Warriors**. Giochi annunciati già al lancio della console che in quest'occasione potranno essere meglio presentati, come ancora **Super Mario Odyssey**, il gioco che dovrebbe convincere i giocatori a regalarsi Switch a Natale e sul quale potremmo aspettarci l'ufficializzazione di una data d'uscita.

Queste le esclusive Nintendo confermate, ma sarei pronto a scommettere che a Kyoto abbiano in serbo qualche scommessa: oltre al già vociferato **Pokémon Stars**, gioco che tiene sulle spine un'intera comunità di appassionati, potrebbe esserci l'ufficializzazione di **Mario + Rabbids Kingdom Battle**, un crossover che ha già destato curiosità e che Ubisoft e Nintendo non hanno smentito né confermato. Il **Nintendo Spotlight** del 13 giugno potrebbe essere il momento giusto

per annunciarlo come - e qui mi lancia in un'ipotesi ardita, ma che reputo plausibile - potrebbe essere il momento buono per annunciare una versione di **Super Smash Bros.** per Nintendo Switch. Del resto, sono convinto che prima o poi il fortunato fighting game vedrà la luce sulla nuova console, così come **Super Mario Maker**. Che l'E3 sia il momento giusto per degli annunci bomba?



Predictions

Quello che abbiamo fornito è un quadro tra certezze e ipotesi di quanto troveremo all'E3. Ho già elencato alcune mie previsioni riguardo le esclusive. Tra i multiplatforma che potremmo trovare a Los Angeles si potrebbero aggiungere **The Evil Within 2**, titolo sul quale Shinji Mikami sarebbe già al lavoro, **Code Vein**, sul quale ci si aspetta un ulteriore reveal da parte di Bandai Namco, dopo la diffusione del trailer a inizio maggio, e **Wolfenstein: The New Colossus**, lavoro di Bethesda sul quale si vocifera dallo scorso E3. Nonostante il rinvio alla primavera 2018, sono convinto che avremo un assaggio di **Red Dead Redemption 2**, che mi aspetto esaltante come non mai. Si parla di **Resistance 4**, di un nuovo **Batman**, chiamato **Insurgency**, di **Borderlands 3** e addirittura di un nuovo **Splinter cell** ma, a dirla tutta, non reputo molto probabile la presenza degli ultimi 4 titoli. Come del resto reputo, ahimè, improbabile la presenza di **Cyberpunk 2077**, essendo CD Project Red concentrata sul nuovo **GWENT** per questo E3. Un sogno, che è anche un consiglio? Il seguito di **Beyond Good & Evil**, con il quale Ubisoft potrebbe riscattare il nome di un titolo di gran valore che, a suo tempo, non ebbe gran fortuna commerciale. Chissà che oltralpe non ci abbiano già pensato.

Ma adesso parola (e vaticini) ai redattori di **GameCompass**.



Simone Bruno

Fare pronostici in prossimità dell'Expo dell'intrattenimento elettronico si rivela spesso una mossa azzardata e quasi sempre poco remunerativa, nel senso che tutto ciò che poi succede a **Los Angeles** nei giorni fra il **13 e il 15 giugno** quasi mai rispetta le aspettative e raramente ci sorprende.

Ciò non toglie che sognare sia molto divertente, un po' come scrivere la letterina al tizio con la barba pur sapendo di essere stati troppo cattivi durante l'anno, alla luce di quel piccolo lume di speranza che però sopravvive sempre fino alla fatidica notte di Natale.

Quindi la sparo grossa: **Cyberpunk 2077**.

Sappiamo che durante lo sviluppo di *The Witcher 3* un team interno a **CD Project Red** era già a lavoro su questo nuovo gioco di ruolo. A quanto pare il progetto dovrebbe già essere in dirittura d'arrivo, visto che il gruppo ci lavora su da almeno cinque anni. Sappiamo inoltre che è coinvolto nello sviluppo il creatore del GDR originale **Cyberpunk 2020**, Mike Pondsmith, che fino al 2005 lavorò alla terza edizione del suo set di regole.

Cosa mi fa strano? Conoscendo le ambientazioni fantasy tanto care allo *studio polacco* mi sarei aspettato che il gioco avrebbe fatto leva su un altrettanto importante set di regole, quello di **Shadowrun** il quale, al contrario di *Cyberpunk 2020*, prevede la presenza delle tipiche razze fantasy e della "magia" all'interno della stessa ambientazione d'ispirazione "gibsoniana".

Cosa mi aspetto? Che sia la volta buona in cui un sia un videogame a dare l'input per una rinfrescata al gioco di ruolo cartaceo e che, ovviamente, venga svelata la data di rilascio!

Giuseppe Dalli Cardillo

Manca davvero pochissimo all'appuntamento di giugno e l'hype è per me alle stelle con gli oltre 200 espositori che si preannunciano. Dalla manifestazione mi aspetto tanto. La nuova console Nintendo ha ormai qualche mese di vita e dopo **Zelda**, unico titolo finora degno di nota, mi aspetto dalla casa nipponica la presentazione di nuovi giochi davvero trainanti per Switch, magari qualche sessione di gioco di Mario e un possibile brand nuovo di zecca che ci faccia tornare bambini come solo mamma Nintendo sa fare.

Dopo gli annunci di Microsoft e Sony, mi piacerebbe vedere qualche gioco che davvero sfrutti il **VR** e che ci dia una valida ragione per comprare nuovi costosi dispositivi. Finora abbiamo assistito a simpatici esperimenti, ma un gioco davvero rivoluzionario è mancato, e sarebbe ora di dare una sferzata al settore. Rifacendomi a quanto detto da Todd Howard nel 2016 alla domanda sull'arrivo del nuovo capitolo di **The Elder Scrolls VI**: "Penso che sia bene in questi momenti dire ai nostri fan che in realtà abbiamo altri due grandi progetti che stiamo creando, che sono più grandi di qualsiasi cosa abbiamo mai fatto. La gente probabilmente ne sentirà parlare anche prima di *Elder Scrolls 6*." Queste cose, dette nel giugno 2016, hanno preceduto la pubblicazione di **Quake Champions** e **Dishonored 2**, dunque il prossimo sulla lista dovrebbe essere proprio **The Elder Scrolls VI** e chissà che all'E3 non venga almeno mostrato un trailer del gioco che mi renderebbe davvero felice. Non dimentichiamo poi il nuovo **Far Cry 5**, da poco annunciato da Ubisoft.

Dario Gangi

L'E3 di quest'anno mostra la presenza di giochi che suscitano in me un certo interesse.

Partiamo con **Call of Duty WWII**, gioco che accoppia due degli argomenti che amo di più: gli FPS e la Seconda Guerra Mondiale. Il gioco mi è piaciuto molto *Death Stranding* e non vedo l'ora di saperne di più e vedere qualche gameplay.

Un titolo che mi ha interessato fin dal suo primo teaser è stato **Code Vein**: il soulslike è un genere non esattamente nelle mie corde, ma l'ambientazione, i personaggi e soprattutto la storia che pare esserci dietro mi fanno aspettare con un certo hype questo titolo.

Death Stranding è un gioco ancora avvolto nel mistero, mostrato già allo scorso E3, ma ancora non hanno detto nulla sul gioco in sé: speriamo che quest'anno le cose cambino.

Altro titolo che non vedo l'ora di poter giocare è **The Last of Us: Part II**: ho amato il primo capitolo e spero che la stessa cosa succeda con il secondo. Per questo E3 mi aspetto di vedere una data, almeno l'anno d'uscita.

Purtroppo l'annuncio del possibile rinvio di **Kingdom Hearts III** ai prossimi 3 anni mi ha fatto storcere il naso: *Kingdom Hearts* è una saga che mi ha emozionato sin da quando ero bambino e sapere che la Square Enix sta lavorando su un terzo capitolo mi ha fatto fare i salti di gioia. Aspetto l'uscita di questo titolo ormai da anni, e spero in un'imminente uscita.

Pensavate che mi fossi dimenticato di lui, eh? E invece l'ho lasciato per ultimo: **Destiny 2**, IL GIOCO per me più atteso in tutto il 2017. Sono passati ormai 3 anni da quando ho giocato la prima volta al primo capitolo e adesso non vedo l'ora di provare la beta del nuovo soprattutto e averlo tra le mani. Spero Bungie faccia un lavoro impeccabile, visti i pessimi risultati di *Destiny* nel suo primo anno di vita. Sono molto fiducioso.

Vincenzo Greco

L'appuntamento più importante nel mondo dell'industria dei videogiochi è ormai alle porte. Le **Big Three** (in questo caso **two**, e poi spieghero il perchè) stanno riscaldando i motori lanciando ormai giornalmente "frecciate" giornalistiche che puntano ad alzare l'hype dei già fans e, in generale, dei videogamers. Da **Microsoft** mi aspetto l'ovvia apertura della conferenza incentrata su **Scorpio**, la nuova console, e di quanto questa si differenzi per prestazioni dalle rivali, specialmente dalle console **Sony (PS4 & Ps4 PRO)** che hanno spinto fin dall'inizio della gen la **Microsoft** in una guerra a suon di risoluzioni e framerate sulle performance. Guerra che ha visto fino a oggi la **MS** perdente ma ora pronta a prendersi indietro con la forza il trono della console più potente sul mercato. Sono sicuro che **Phil Spencer** premerà l'acceleratore sulla **VR** e su tutto quello che gira intorno all'ecosistema **Xbox**. Grande attenzione sarà posta sul nuovo **GamePass**, un servizio *à la Netflix* che permetterà sotto abbonamento di poter giocare mensilmente a più di 100 giochi. Mostreranno **Forza MotorSport 7** in **4k@60fps**, **Crackdown 3**, **State Of Decay 2** e l'attesissimo ritorno in produzioni AAA dello studio **Rare** (ex gioiello di casa **Nintendo**, acquisito in seguito da **MS**) con il loro MMO piratesco **Sea of Thieves**.



Alcuni tweets dal famoso insider **Shinobi602** confermerebbero anche la presenza sul palco di un gioco AAA non ancora annunciato prodotto da un third party (*Splinter Cell* is back baby??) e di un regalino indirizzato ai fans dalla **343i** riguardante *Halo*.



La **MS** sembrerebbe sia riuscita ad accaparrarsi i diritti di marketing del nuovo **Middle-earth: Shadow of War**, quindi molto probabilmente vedremo un trailer sul palco. Ancora nessuna certezza invece su dove verrà svelato il primo in-game trailer di **Cyberpunk 2077** dei polacchi **CD Projekt RED**: dovessi scommettere, conoscendo la vicinanza del team con la casa di Redmond, punterei sicuramente sul palco Microsoft, dopotutto hanno sempre annunciato i loro titoli durante la conferenza **MS**. Dal paese del Sol Levante vedo la **Sony** puntare molto (ma anche per il 3° anno consecutivo) sull'ultimo *God of War* dei **SSM**. Con molta probabilità vedremo qualcosa su *Kingdom Hearts 3* e ri-vedremo *Days Gone* e *Death Stranding* (ancora non si sa nulla sul gioco!) ideato dal mitico **Hideo Kojima**. Attesissimo è *Spider-Man*, gioco anch'esso presentato durante lo scorso E3 ma che forse vedrà questa volta la presenza di un gameplay trailer. Avendo pagato i diritti di marketing esclusivo su moltissime uscite multiplatforma mi aspetto sul palco il famosissimo *Destiny 2* dei **Bungie** e probabilmente il nuovo *Battlefront*: giochi sui quali questa volta la Sony dovrà rinunciare, promuovendo la propria piattaforma, al motto "best place to play" viste e considerate le differenze tecniche della nuova console MS rispetto la loro top di gamma PS4 PRO. Mi aspetto una megaton finale con l'annuncio inaspettato di qualche esclusiva ovviamente proveniente da sviluppatori giapponesi o un teaser della **PS5** per allontanare l'inevitabile pressing mediatico della **Scorpio** sulla **Ps4 PRO**. Si chiude con *The Last of Us: Part II* e *Red Dead Redemption 2* - e giù le lacrime gente.

Dall'E3 Nintendo, oltre **Mario+Rabbids Kingdom** (crossover che unirà l'universo Nintendo con quello Ubisoft), non mi aspetto purtroppo nulla e non perché la casa nipponica non abbia novità da mostrare ma solamente perché ha da tempo perso interesse in questa manifestazione, preferendo i propri "Direct" privati.

Valerio Palumbo

Il gioco che aspetto di più da tanti anni è **Kingdom Hearts 3**: sono usciti molti capitoli, ma finalmente sembra avvicinarsi il momento dell'uscita. Spero vivamente che durante l'E3 ci siano informazioni al riguardo.

Altro gioco su cui vorrò sapere di più è **Code Vein**: amo i giochi dallo stile ispirato a Dark Souls. Spero parleranno anche del famigerato remake di **Final Fantasy VII**, o comunque di qualunque accenno a una saga che amo. Infine, sono incuriosito anche dal nuovo **God Of War**, dove vedremo il nostro caro Kratos nelle vesti di padre, almeno così pare. In ogni caso, sono molto in hype per questo E3 e spero che non deluderà nessun tipo di giocatore.

Marcello Ribuffo

Sicuramente quello che mi aspetto sono i titoli dedicati alla **nuova Xbox** - che quasi certamente non si chiamerà "Scorpio" - come *Forza Motorsport 7* e magari qualche nuova esclusiva. Vorrei vedere qualcosa di molto vicino al fotorealismo e soprattutto nuove feature introdotte grazie alla potenza della nuova macchina: intelligenza artificiale, fisica realistica e maggiore interazione con personaggi e ambienti; sono, secondo me, le priorità di questa nuova *gen* che si appresta ad arrivare.

Tanti giocati su *God of War*, *The Last of Us 2* e *Wolfenstein: The New Colossus* e magari il nuovo *Red Dead Redemption*. Focus anche su ***Assassin's Creed: Origins***, dove siamo alla prova del nove per un franchise che aveva assolutamente bisogno di una svecchiata e curiosissimo di vedere sia ***System Shock 3*** che il nuovo progetto segreto di Bioware (che spero vivamente non sia un nuovo *Dragon Age*).

Per quanto riguarda il "non succede, ma se succede...", scommetterei sull'annuncio di **Playstation 5** a fine conferenza Sony.

Alfonso Sollano

Io mi aspetto una conferenza **Microsoft** centrata sulla potenza di **Scorpio** e giochi che ne esaltano le caratteristiche come ***Forza motorsport*** che gira a 4k/60 fps. Riguardo al resto, non mi aspetto grosse novità.

Per quanto riguarda **Sony**, oltre i giochi già annunciati quali *God of war*, *The last of us 2*, *Death stranding*, spero di vedere un *Bloodborne 2* (la speranza è l'ultima a morire), mentre non mi aspetto l'annuncio di **Playstation 5**, ma forse un assaggio di quello che sarà in grado di fare.

Daniele Spoto

Col recente progresso videoludico si può dedurre quanto la grafica e l'evoluzione della tecnica green screen stiano divenendo l'epicentro della nextgen portandomi solo a fantasticare su quali titoli potrebbero essere annunciati in questo E3.

Uno tra questi è ***Until dawn 2***: la **Supermassive Games** ha fatto sognare e rabbrivire con il primo titolo e aspetto almeno di poter vedere un accenno. Nuove immagini riguardanti il sequel di ***The Last Of Us*** saranno il principale motivo per il quale quest'anno sarò incollato all'E3. Sono poco speranzoso invece nel dare fiducia a Kojima riguardo il suo ***Death stranding***: lo aspetto come pochi ma escludo ci faccia vedere qualcosa riguardante il gameplay. Il mio vero amore nostalgico cade sul remake di ***Crash Team Racing*** fantasticando da ora quale tipo di struttura abbia il multiplayer.

Gabriele Tinaglia

Durante la conferenza di Sony spero vengano mostrati più dettagli sul nuovissimo capitolo di ***God Of War***, magari un gameplay. Attendo impazientemente anche un trailer del fantastico ***The Last Of Us: part II***, vista la bellezza del primo capitolo che ho praticamente "divorato" in pochissimo tempo su ps3 e ps4. Un titolo che aspetto dai tempi della ps3 è ***Resistance 4***, dopo aver amato i primi tre

capitoli spero ormai da molti anni in un quarto capitolo. Spero vivamente che mostrino qualcosa che riguardi **Death Stranding**, il prossimo “capolavoro” (si spera) del grandissimo Kojima.

Vincenzo Zambuto

In un annata come questa, ricca di sorprese e meraviglie videoludiche, con l'avvento dell' **E3**, la fiera più attesa del momento, c'è da aspettarsi tanta altra roba.

Principalmente sono due titoli per **PS4**, che non sono neanche stati confermati, a farmi fremere di più. Forse proprio perché sono celati ancora all' ombra del mistero, o forse perché hanno fatto pienamente parte della mia infanzia. Sto parlando di **Spyro the Dragon**, riguardo il quale si rumoreggia su una possibile remastered HD, o ancora su un nuovo **Splinter Cell** da parte di **Ubisoft**, questo sarebbe davvero un ritorno esplosivo! Credo sarebbe una forte emozione per molti poter rivedere Sam Fisher impegnato in una nuova avventura in *nextgen*.

Pur non essendo un fan **Microsoft**, visti i buchi lasciati in passato nel panorama videoludico, mi incuriosisce moltissimo il settore **VR** in progettazione, con i suoi “*motion controller*” **Microsoft** promette di offrire una delle esperienze più complete di **Realtà Virtuale**, garantendo un'immersività senza eguali. Inutile parlare di project scorpio, considerato che si conosce solamente la scheda tecnica, non mi aspetto niente più di una nuova console che credo avrà la stessa “*fortuna*” della *xboxone*.

Nintendo, la grande casa nipponica di *Kyoto*, offrirà, invece, sicuramente qualche succulenta novità, anche se pur non partecipando attivamente alla manifestazione di **Los Angeles**. I titoli che hanno catturato la mia attenzione, principalmente anche per il loro trascorso, sono sicuramente **Xenoblade Chronicles 2**, meraviglioso *JRPG* storico e, possiamo dire FINALMENTE, **Super Mario Odyssey**, che farà nuovamente uscire allo scoperto i fan che, all'epoca, amarono immensamente **Super Mario 64** e **Super Mario Sunshine**, proprio come il sottoscritto!



The graphic features a blue background with a large, stylized 'E3' logo in yellow and red. The 'E' is yellow and the '3' is red. The text 'ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO' is written in a circular path around the 'E'. In the top left corner is the GameCompass logo with the tagline 'TO THE POINT OF GAMING'. In the top right corner, there is a text box with a Twitch icon and the text 'SEGUI CON NOI LE CONFERENZE SU TWITCH.COM/GAMECOMPASSIT'. Below the logo, the event schedule is listed in a table format.

GAMECOMPASS
TO THE POINT OF GAMING

SEGUI CON NOI LE CONFERENZE
SU [TWITCH.COM/GAMECOMPASSIT](https://www.twitch.tv/gamecompassit)

E3 2017 CON GAMECOMPASS

11 GIUGNO	23:00	MICROSOFT
12 GIUGNO	19:00	PC GAMING SHOW
	22:00	UBISOFT
13 GIUGNO	03:00	SONY PLAYSTATION
	18:00	NINTENDO

Vi ricordiamo che la redazione di GameCompass seguirà **in diretta** le **conferenze dell'E3** - di cui sul nostro sito trovate [una lista completa](#) unitamente alla [lista completa dei titoli presenti all'E3](#) - che potrete commentare con noi in tempo reale sui nostri canali [YouTube](#) e [Twitch](#).

[Annunciati i prezzi dell'abbonamento online di Switch](#)

Sul proprio sito ufficiale, **Nintendo** ha annunciato alcune novità sul servizio di abbonamento online di **Switch**.

In particolare, i costi saranno di **3,99\$** per un mese, **7,99\$** per tre mesi e di **19,99\$** per un anno.

Il servizio permetterà ai possessori di **Nintendo Switch** di giocare online i titoli **multiplayer** e di scaricare un'**app per smartphone** utile allo scopo.

Sarà possibile la **voice chat** e, per tutti gli iscritti, sarà disponibile in download una raccolta di titoli classici da giocare online.

L'attivazione del servizio era prevista per l'autunno-inverno 2017, ma è stata rinviata al 2018.

[XBox Scorpio: svelati nome definitivo e prezzo di lancio?](#)

Nelle ultime ore, [su NeoGaf](#), si è dibattuto riguardo il possibile prezzo di lancio. Il thread prendeva le mosse dall'[aggiornamento di una notizia pubblicata sul sito RectifyGaming](#), secondo il quale la console si chiamerà **XBox One X** e costerà circa **449\$**.

Un utente su Twitter ha sottoposto il rumor a **Jez Corden** (Windows Central), il quale non pare propenso a confermare le informazioni riportate, liquidando la notizia con un lapidario "fake news"

fake news

— Jez Corden (@JezCorden) [1 giugno 2017](#)

Sempre secondo RectifyGaming, i piani di marketing di **Microsoft** ricondurrebbero però assolutamente a queste ipotesi.

Per saperne di più dovremo forse aspettare la conferenza di **domenica 11 giugno** all'E3.

To The Moon

Che valore hanno i **sogni**? Che valore hanno i nostri **ricordi**? Scambiereste un ricordo autentico con il ricordo con un sogno mai realizzato? Probabilmente alcuni oggi accetterebbero lo scambio; di certo non pochi lo fanno nell'universo di *To the Moon*, nel quale la **Sigmund Corporation** è riuscita nell'intento di manipolare i ricordi a piacimento e offre questo genere di servizi a clienti in punto di morte (per non causare **dissonanze cognitive** ai sottoposti), aiutandoli a esaudire i propri desideri irrealizzati. Nel caso in questione, tocca agli scienziati **Neil Watts** ed **Eva Rosalene** rendere reale - quantomeno sul piano mnemonico - il desiderio dell'anziano **John**: andare sulla **Luna**. Velleità infantile, atavica, anche banale a primo acchito. Vien da pensare al desiderio istintivo del bambino che guarda il mondo con occhio disincantato e dichiara di voler fare l'astronauta, da grande.

Ma non sta ai due esperti giudicare il proprio cliente: entrambi devono limitarsi a connettersi alla memoria di John per risalire alla motivazione primigenia da cui è scaturito il desiderio, e far leva su quella per far sì che diventi reale - almeno sotto forma di ricordo - nella convinzione che non ci sia nulla che non si possa ottenere se animati da una forte motivazione. Ma già dal primo ricordo emerge ben poco, così Neil ed Eva si trovano a dover andare sempre più a ritroso - con non poche difficoltà - fino all'infanzia di John nella speranza di trovare la chiave del problema.

Temi (im)portanti

In questo **viaggio al termine dei ricordi**, Neil ed Eva si addentreranno nel vissuto più profondo di John, in un intrecciarsi di relazioni umane che va dall'amico più fidato al suo unico, vero amore, **River**, passando per quelle familiari, relazioni che imprimono il primo marchio nel percorso dell'esistenza. Temi comuni a ogni essere umano, ed è proprio dietro la maschera dell'ordinarietà che si annidano le storie speciali. Tramite una storia di vita senza alcun tratto apparentemente straordinario, **Kan Gao** riesce a trattare temi profondi e delicati: dicevamo del rapporto tra desiderio e memoria, e su entrambi gli argomenti emergono importanti **interrogativi** (abbiamo il diritto di non assecondare desideri altrui perché ci paiono ingiusti nei nostri confronti? Il valore dei nostri desideri è superiore a quello dei nostri ricordi?). Proprio sul tema della memoria, il racconto sembra oscillare tra il Gondry di *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* - in cui è al centro il tema della rimozione dei ricordi dolorosi - e il Nolan di *Memento* e *Inception* - rispettivamente per il meccanismo del viaggio mnemonico *à rebours* e per il sistema a livelli in cui si struttura il percorso a ritroso nei ricordi - tralasciandone però la componente filosofica e per calcare la mano su quella emozionale. Certo non è un terreno semplice: John desidera aver innestato un nuovo ricordo per esaudire il proprio desiderio, ma la memoria non è una stanza illuminata a giorno, è anzi zeppa di zone d'ombra, è un terreno scosceso disseminato di crateri, non diversamente dalla **Luna**, la cui parte oscura è perfetta allegoria di quel subconscio in cui si nascondono i ricordi rimossi. E così è anche per John, come scopriranno i nostri scienziati.

Il tema si intreccia senza forzature a un altro ancor più spinoso e certamente meno noto, quello della **Sindrome di Asperger**. È una delle scelte più meritevoli di *To The Moon*, probabilmente il primo videogame a mettere in primo piano una simile patologia, e a ciò si aggiunge il merito di averla trattata con delicatezza inaspettata e rifuggendo ogni banalità, non facendo dei soggetti affetti da simili caratteristiche dei *freak* ma, al contempo, non puntando su un facile binomio **autismo-**

genialità che, nel caso in questione, avrebbe costituito una comoda scappatoia. Tratti dell'Asperger sono stati del resto rintracciati in uomini di genio del calibro Darwin, Newton, Lewis Carrol, van Gogh, Tesla, Einstein, Syd Barrett ed è curioso trovare una simile patologia - parente stretta dell'autismo, e che comporta difficoltà sul piano sociale e comunicativo - in un videogame, essendo quelli dell'informatica e della produzione videoludica settori che vedono un [discreto numero di soggetti interessati](#).

Novel, Visual & Sound

Seppur robuste e importanti, le tematiche da sole non potrebbero mai bastare; ragion per cui è il caso adesso di soffermarsi su quello che è un aspetto cruciale di opere atte a raccontare una storia attentamente pensata, dagli intenti autoriali, ovvero il **meccanismo narrativo**. Come nel caso di molti titoli di non facile inquadramento, si dibatte infatti su dove incasellarla fra chi la inserirebbe nel largo calderone delle **avventure grafiche punta e clicca** e chi la definirebbe una mera **visual novel**. Al di là di ogni definizione, possiamo certamente osservare che *To The Moon* consta di meccanismi propri dei punta e clicca sul piano tecnico ma di un dipanarsi del gameplay che lo avvicina più a quello delle visual novel: gli enigmi sono infatti quasi inesistenti mentre l'interazione con l'ambiente circostante è massima e finalizzata a ottenere ulteriori dettagli sulla trama. Le uniche, piccole sfide di gioco presenti consistono in piccoli **puzzle** da ricomporre tra un ricordo e l'altro e in una sfida di **Whack-a-mole** al Luna Park, ma si tratta di *divertissement* che non hanno rilevanza alcuna ai fini del completamento del gioco, il quale finisce col basarsi sostanzialmente sulla **pura narrazione**. Ed è proprio su questo piano che il titolo trova la sua forza, nella trattazione sapiente di tematiche importanti, rifuggendo la banalità e mettendo in sequenza eventi con un attento lavoro di regia videoludica che ben scandisce i tempi del racconto, utilizzando una scrittura elegante che riesce a equilibrare la profondità dei dialoghi con vari momenti di leggerezza (fondamentale, in tal senso, è la carica di sarcasmo e ostentato cinismo fornita dal Dr. Watts, a cui è affidata una piccola linea comica). Alcuni limiti del titolo sono però al contempo però rintracciabili proprio in fase di scrittura perché, se da un lato Kan Gao riesce a offrire un racconto raffinato e bilanciato, dall'altro canto questo manca in parte di quello spessore che ci aspetteremmo una volta alzata l'asticella dell'autorialità, non raggiungendo altissime vette di scrittura né offrendo dialoghi o monologhi memorabili.

La parte testuale rimane comunque un punto forte del titolo, che si arricchisce di richiami alla contemporaneità (dal **Lorenzo von Matterhorn** di *How I Met Your Mother* a *Twilight* fino ai vari "Hadouken", "Kamehameha" e "Hulk Smash" citati da Neil Watts nei momenti di apertura di un varco tra un ricordo e l'altro) e che viene assolutamente completata da una **colonna sonora** straordinariamente intensa, basata su composizioni di pianoforte capaci di caricare emotivamente testi comunque già solidi e di regalare atmosfere sognanti e trasognate: il leitmotiv del titolo - composto dallo stesso Kan Gao, autore dell'intera soundtrack - vi resterà impresso a lungo, come del resto la dolcezza di *Everything's alright*, l'unico brano cantato dalla voce carezzevole di **Laura Shigihara**.

La **grafica 16-bit**, che ricorda da vicino vecchi titoli come *Secret of Mana*, *Final Fantasy* o *Chrono Trigger*, essendo il titolo sviluppato con **RPG maker**, si armonizza perfettamente in quest'impianto, contribuendo all'unicità di un titolo che, nonostante una grafica affatto originale, risulta ormai facilmente riconoscibile dopo pochi secondi di gioco.

Un Mobile poco mobile

Sviluppato nel 2011, il gioco è stato oggi riproposto in versione mobile, e per l'occasione è stato rivisitato con motore **Unity**, con un leggero lavoro sulle grafiche e l'aggiunta di alcuni piccoli sistemi in-game come work log, qualche implementazione nei ricordi e poco altro. A parte queste implementazioni - nessuna di vero rilievo, in verità - emergono alcuni difetti di questa versione nel **sistema di movimento**, più lento e farraginoso rispetto a quello del pc, certamente ancora ottimizzabile, così come lo sono i **dialoghi**, per i quali non è possibile accelerare la velocità di lettura, difetto che spezza non poco il ritmo di gioco e che potrebbe penalizzare non poco un titolo che richiede predisposizione alla lettura e pazienza (specie in relazione agli standard odierni). Nulla che una buona patch non possa migliorare, e già gli sviluppatori hanno annunciato aggiornamenti, soprattutto perché la **versione in italiano** era stata lanciata sullo store con qualche problema tecnico che gli utenti non hanno mancato di ravvisare.

Dalla Terra alla Luna

Il viaggio dalla Terra alla Luna narrato da Jules Verne è certamente agli antipodi rispetto a quello narrato in *To The Moon*, tutt'altro che legato alla narrativa **avventurosa** o alla **fantascienza** dei primordi, ma certamente ha in comune un tratto concettuale, quello della **sfida esistenziale**, della battaglia quotidiana per la realizzazione dei sogni che vede al centro la forza di volontà, motore immobile per l'esaudimento di ogni desiderio.

I momenti di riflessione davanti agli interrogativi posti dalla storia si alternano agilmente a quelli in cui sono le emozioni a farla da padrona, in un climax che porterà anche i cuori più duri ad avvicinarsi alla storia d'amore tra John e River non meno che ai grandi messaggi che il titolo vuole veicolare e ricordare, per utilizzare un verbo appropriato, sulla falsariga di quanto sosteneva **Edward Morgan Foster** quando affermava che "unless we remember, we cannot understand".

To The Moon è un titolo certamente raro nel panorama videoludico mondiale: a Kan Gao va il grande merito di aver creato un'opera videoludica che unisce profondità tematica e abilità di scrittura in un quadro di grande armonia, sostenuto da una colonna sonora raffinata, con composizioni che si imprimono nel cuore del giocatore e lo accompagnano con levità fino alla fine della storia. Un piccolo astro luminoso che non si può far a meno di ammirare e che continuerà a lungo a splendere nel firmamento degli indie games.

[Life is Strange 2 è finalmente ufficiale](#)

La conferma è arrivata nelle ultime ore: Square-Enix e Dontnod sono al lavoro per sviluppare il

secondo capitolo di *Life is strange*.

Per festeggiare il superamento del traguardo di **3 milioni di copie** vendute, lo studio francese ha rilasciato un video dove annuncia di star lavorando sul nuovo titolo, che non sarà comunque presente all'E3.

In attesa del rilascio, guardate cosa dicono Michel, Rod e Luke:

[Il campione europeo di Fifa 17 è italiano](#)

Daniele Paolucci, aka **Prinsipe**, è il campione europeo di *Fifa 17*. Il player romano ha superato il britannico **Spencer Ealing**, aka **Huge Gorilla**, aggiudicandosi la finale del **FUT Championship** con un risultato complessivo di 6-4.

L'italiano era il campione della sezione PS4 mentre l'inglese era stato il vincitore della sezione Xbox One, e la finale è stata programmata in due partite - ognuna giocata su una diversa piattaforma - con la formula andata e ritorno e attuando la regola regole del gol in trasferta, come nelle competizioni calcistiche ufficiali.

.@Huge_Gorilla @DiviApache The Madrid Grand Final Champion: @DiviApache! What a performance. #FUTChampions ?? ? pic.twitter.com/JVzLg1sKW2

— EA SPORTS FIFA (@EASPORTSFIFA) [6 maggio 2017](#)

Su Xbox one, la partita d'andata è finita 2-2, mentre il ritorno ha visto imporsi su PS4 Prinsipe per 4-2.

Una grande vittoria per un'Italia che si conferma in crescita nel campo degli **eSports** e nella partecipazione videoludica in generale.

[E3: la lista dei giochi presentati](#)

L'attesissimo **Electronic Entertainment Expo**, ospitato dalla Entertainment Software Association, è alle porte per la sua 23a edizione.

Numerosi publisher e sviluppatori presenteranno nuovi videogames a Los Angeles nei giorni tra il 13 e il 15 giugno 2017 e al solito si è scatenato il toto-scommesse su quali giochi saranno effettivamente presenti.

Da quest'anno l'evento sarà aperto al pubblico e si prevede un grande afflusso anche grazie ai 15000 (costosi) biglietti previsti per il pubblico dei non addetti ai lavori.

Ad oggi questa dovrebbe essere la lista dei giochi che potrebbero essere presenti all'E3 2017:

Activision

Call of Duty: WWII (PC, PS4, Xbox One)
Destiny 2 (PC, PS4, Xbox One)
Crash Bandicoot N. Sane Trilogy (PS4)

Bandai Namco Entertainment

Ace Combat 7: Skies Unknown (PC, PS4, Xbox One)
*Code Vein (PC, PS4, Xbox One)
Project CARS 2 (PC, PS4, Xbox One)
*Tekken X Street Fighter (PS4, Xbox One, Nintendo Switch)
*Gioco Tamagotchi *untitled* (Nintendo Switch)

Bethesda Softworks

Quake Champions (PC)
*The Evil Within 2 (PC, PS4, Xbox One)

Capcom

Marvel vs. Capcom: Infinite (PC, PS4, Xbox One)

Codemasters

Dirt 4 (PC, PS4, Xbox One)
Micro Machines World Series (PC, PS4, Xbox One)
F1 2017 (PC, PS4, Xbox One)

Deep Silver

Kingdom Come: Deliverance (PC, PS4, Xbox One)
Agents of Mayhem (PC, PS4, Xbox One)

Electronic Arts

Star Wars Battlefront II (PC, PS4, Xbox One)
Madden NFL 18 (PS4, Xbox One)
FIFA 18 (PC, PS4, Xbox One)
NBA LIVE 18 (PS4, Xbox One)
Need for Speed 2017 (PC, PS4, Xbox One)

Focus Home Interactive

Call of Cthulhu: The Official Video Game (PC, PS4, Xbox One)
Insurgency: Sandstorm (PC, PS4, Xbox One)
Vampyr (PC, PS4, Xbox One)

Konami

Metal Gear Survive (PC, PS4, Xbox One)

Microsoft Studios

Sea of Thieves (PC, Xbox One)
State of Decay 2 (PC, Xbox One)
Fable Fortune (PC, Xbox One)
Forza 7 (PC, Xbox One)
Gigantic (PC, Xbox One)
Phantom Dust (PC, Xbox One)
Voodoo Vince: Remastered

Sega

Total War: Warhammer II (PC)
Sonic Forces (PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch)

Sony Interactive Entertainment

*Bloodborne 2 (PS4)
Days Gone (PS4)
Death Stranding (PS4)
Detroit: Become Human (PS4)
Dreams (PS4)
Gran Turismo Sport (PS4)
God of War (PS4)
Knack 2 (PS4)
*Project Oscar (PS4)
*Resistance 4 (PS4)
Spider-Man (PS4)
The Last of Us Part II (PS4)
Uncharted: The Last Legacy (PS4)

Square Enix

Battalion 1944 (PC, PS4, Xbox One)
Dragon Quest XI (PS4, Nintendo Switch)
Final Fantasy VII Remake (PS4)
Kingdom Hearts III (PS4)
Project Octopath Traveler
Project Prelude Rune
*The Avengers Project (PC, PS4, Xbox One)
*Guardians of the Galaxy (PC, PS4, Xbox One)

Take-Two Interactive

Red Dead Redemption 2 (PS4, Xbox One)
NBA 2K18 (PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch)

THQ Nordic

*Darksiders III (PC, PS4, Xbox One)

Ubisoft

*Assassin's Creed 2017 (PC, PS4, Xbox One)
*Beyond Good & Evil 2 (PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch)
*Just Dance 2018 (PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch)
South Park: The Fractured but Whole (PC, PS4, Xbox One)
*Tom Clancy's Splinter Cell 2018 (PC, PS4, Xbox One)

Warner Bros. Interactive Entertainment

*Batman 2017 (PC, PS4, Xbox One)
Middle-earth: Shadow of War (PC, PS4, Xbox One)

*Giochi non confermati.

[Annunciata la data d'uscita di The Town of Light su console](#)

Gli sviluppatori lo avevano annunciato già tempo fa, ma adesso c'è anche una data ufficiale: **The Town of Light** uscirà su console il **6 giugno 2017**. L'interessante horror psicologico dell'italianissima LKA arriverà infatti su PlayStation 4 e Xbox One in edizione digitale e anche su disco. Ambientato nell'ex manicomio di Volterra, il gioco ha registrato ottimi riscontri - fra cui il premio per la "Miglior Realizzazione Artistica" al **Premio Drago d'Oro Italiano**, del quale vi abbiamo parlato nella nostra [puntata speciale](#) - e si trova già in commercio sulla piattaforma **Steam**, in edizione per PC. Contestualmente all'ufficialità della data, il publisher **Wired Production** ha rilasciato un live trailer in 4K per promuovere il debutto su console del gioco.

[Rilasciata la remastered di Full Throttle](#)

Continua la tendenza a rimasterizzare vecchie avventure grafiche, grandi classici che hanno attratto numerosi appassionati e che da oggi sono disponibili anche su console: dopo aver messo sul mercato le remastered di **Day of the Tentacle** e **Grim Fandango**, la **Double Fine Productions** ha finalmente rilasciato **Full Throttle Remastered**, avventura grafica scritta da Tim Schafer sotto il marchio **LucasArts** nel 1995. Il gioco racconta la storia di Ben, che di cognome farebbe "Throttle", ma nel videogame viene esplicitato solo il nome per decisione dello sviluppatore, che volle scongiurare il rischio di una causa da parte del produttore della serie animata **Biker Mice from Mars**, nella quale era presente un personaggio di nome Throttle, appunto. La citazione rimase solo nel titolo ma, nel contenuto, rimase inalterata la storia, che racconta di Ben, leader della banda di biker chiamata **Polecat**, e delle sue vicissitudini per le larghe strade degli Stati Uniti.

Full Throttle Remastered sarà disponibile su **PlayStation 4** e **PlayStation Vita** con una grafica del tutto rinnovata e un sonoro già di alto livello completamente rimasterizzato, elemento non da poco, visto che il gioco di Tim Schafer fu uno dei primi a godere di un doppiaggio di alta qualità (fra i doppiatori è presente **Mark Hamill**, il Luke Skywalker di *Star Wars*) e di musiche della band **The Gone Jackals** (fra l'altro bikers anche questi, oltre che musicisti).

Una piccola perla da recuperare per tutti gli amanti delle avventure grafiche.

[Rilasciata una mod di Rick & Morty per GTA V](#)

La notizia piacerà a tutti i fan della nota serie animata **Rick & Morty**: il modder **Jedidiah515** ha creato [una mod per GTA V](#) che porta il folle scienziato e suo nipote per le strade di **Los Santos**. La

mod ricrea non solo fisicamente i due noti personaggi, ma comprende anche varie frasi ricorrenti tratte dalla serie animata, nonché la navicella spaziale creata da Rick Sanchez (scaricabile in una [mod a parte](#))

Sul canale YouTube **Modded Games** è stato rilasciato un video che mostra il gameplay della mod: