

# I Hate Running Backwards

Dalla nascita impariamo a mescolare, gattonare, camminare e alla fine correre. Tutti avanti. Infatti, a meno che tu non voglia imbattersi in un pazzo pazzo che non fa altro che attirare l'attenzione, raramente corri all'indietro. Ma questo è esattamente ciò che l'ultimo corridore che arriverà su console ti farà fare, e anche se il suo nome potrebbe smentire il fatto, sta andando all'indietro, cosa che farai in abbondanza. Molto per il disgusto di Serious Sam.

Ma dovresti prendere questo corridore all'indietro senza fine, proceduralmente generato, totalmente casuale, per quello che rappresenta il suo nome, o è l'arte magica di correre al contrario?

Bene, finché sei determinato a superare una ristretta apertura in pochi tentativi, e poi desideri ancora combattere con un corridore inesorabile e duro, ne ricaverai un bel po' di divertimento. Ma certamente non è per i deboli di cuore.

Questo non vuol dire che I Hate Running Backwards non sia un gioco divertente, perché c'è sicuramente una quantità decente di divertimento in cui si fa esplodere tutto ciò che si muove - e tutto ciò che non funziona - in ordine raccogliere Mojo per sbloccare Perks, assumere grandi capi e ritrovarti a diventare leader mondiali.

Prima che ti preoccupi di tutto questo, però, ci deve essere un motivo per giocare attraverso questo corridore, e Binx Interactive ha deciso che è tutto bene e bene lanciare Serious Sam e i suoi amici in un continuum misto spazio-tempo, prima facendo una battaglia con il mech gigante - Ugh-Zan - e la sua allegra banda di minion. Questo ti porterà attraverso una moltitudine di periodi di tempo e ambienti, lasciando Sam e i suoi compagni in giungle azteche meravigliosamente bloccate, i deserti dell'Egitto e altro ancora, il tutto con un boss mortale che attende alla fine.

Con una moltitudine di personaggi che si uniscono a personaggi come Serious Sam, Lo Wang e amici, I Hate Running Backwards non sarà mai trovato spingendo al massimo i limiti tecnologici, visivi o audio, tuttavia vedrai che testerai la tua decisione come spari e ti fai strada verso la vittoria. Le immagini di Minecraft fanno il lavoro loro previsto e, anche con una tonnellata di azione che scende sullo schermo, sembrano tenere bene tutto ciò che riesci a lanciare. Questo non è più vero che in alcune delle ultime fasi del "loop" quando i nemici e gli Werebulls volavano su di te con gusto - I Hate Running Backwards non salta mai un colpo, mantenendo l'adrenalina alta in ogni momento.



Una colonna sonora sbalorditiva accompagna il tuo compito e questo ti sprona sicuramente attraverso i tempi di corsa più duri. E una volta che inizi a prendere confidenza con le cose, comprendendo che durante le riprese è praticamente la stessa cosa per il corso, l'opzione di utilizzare un attacco ravvicinato abbastanza fluido salverà il tuo bacon più e più volte, inizierai ad avere gioia con I Odio correndo all'indietro.

I personaggi con cui trascorri del tempo sono un gruppo abbastanza vario, con Serious Sam che si presenta come il Joe medio in questo gioco, con un set di salute medio e una ragionevole velocità di movimento. Ma poi trovi Chux in grado di dare più salute ma meno ritmo, Lo Wang di Shadow Warrior che lascia un po' di salute per un più rapido accumulo di abilità e ancora più personaggi pronti per essere sbloccati, ed è qui che entra in gioco la rigiocabilità. una discreta varietà di statistiche e speciali in tutto il team I Hate Running Backwards offre buoni motivi per utilizzare l'intero campo.

La maggior parte dovrà essere sbloccata, ma quando lo farai, scoprirai che ognuno di loro è dotato di una pistola a fuoco veloce e di un attacco ravvicinato per dare giustizia a quei nemici che si avvicinano troppo. La possibilità di utilizzare un'arma secondaria - fucili a pompa, laser, lanciarazzi, cannoni di singolarità, pistole per congelamento, lanciafiamme, palle da bowling e altro sono tutti presenti - tutto dipende da ciò che riesci a scoprire nel pieno della battaglia. Un'abilità finale è disponibile anche per ciascuno di essi, e anche se non dovrai mai fare affidamento su questi, sono una buona opzione da avere. Giocare sul campo è la chiave del godimento trovato in I Hate Running Backwards e questo non è più vero di quando ci si imbatte in "The Bullet", anche se la sua arma principale è un po' spazzatura, l'arsenale secondario è un set costantemente girevole di super speciale armi che infliggono danni ingenti.



A parte visitare le giungle e i deserti egiziani, la natura casuale di ogni fase e ciò che verrà messo davanti a voi è completamente sconosciuto; questo è ciò che rende I Hate Running Backwards una cosa così allettante. Per quanto sia difficile - e non ci si può allontanare dal fatto che sia difficile - la tentazione di raggiungere il livello successivo o Perk assicura che l'atteggiamento 'one more go' che porta sia una grande attrazione. Questo è ancora più vero quando ti ritrovi equipaggiato con molteplici Perk per aiutarti a saltare le cose con un po' più di facilità.

Un partner cooperativo locale può anche essere trascinato per la corsa, e questo funziona bene, anche se, a essere onesto, due personaggi sullo schermo sono un po' 'confusi', specialmente quando il nemico conta e gli ambienti distruttibili inizia davvero a dare il via. Funziona abbastanza bene per coloro che hanno un amico basato sul divano accanto a loro però.

Ma, per tutto il bene che esce da I Hate Running Backwards, ci sono una serie di problemi che non permettono mai che questo diventi un acquisto d'acquisto obbligato. Arresti anomali del gioco che richiedono un reset completo del cruscotto non sono fuori dall'ordinario, aree di livello completo a volte vengono prive di nemici, e i minigiochi lasciati cadere che ti vedono guidare un'auto il più velocemente possibile o guidare una barca su un fiume sono completamente casuali e spezzano l'intero flusso della natura frenetica del gioco.



E questo è senza menzionare quanto sia difficile I Hate Running Backwards. Ovviamente questo non è di per sé un problema, visto che ci sono molti giocatori che prosperano sotto la pressione inviata, ma anche con la “Modalità Baby” abilitata, è ancora difficile chiedersi di superare un ciclo di livelli e abbattere più capi nel processo. Perché mai vorresti poi dare un calcio a più “maledizioni” di boss precedentemente sconfitti per renderlo ancora più difficile, non lo saprò mai. Forse è meglio lasciarlo a chi è più interessato ai punteggi della classifica rispetto alla sanità mentale.

Se desideri lanciarti in un altro gioco che presenta Serious Sam, o hai bisogno di un duro colpo attraverso alcuni livelli generati proceduralmente, allora I Hate Running Backwards ti farà felicemente. È pieno di distruzione e sicuramente crea adrenalina, e sono i due veri grandi progetti, ma sarei enormemente impressionato se continuassi a giocarci su una base costante di una settimana o due lungo la linea.

---

## [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.

---

## [Dreams: il videogioco che risveglia la creatività dei giocatori](#)

La maggior parte delle case ha al proprio interno oggetti artistici che non vengono utilizzati, dalle chitarre ai kit da origami. Nonostante siano a portata di mano, la maggior parte delle volte non verranno mai utilizzati perché imparare a utilizzarli completamente da zero, molte volte, intimidisce i più. **Media Molecule**, game developer di **Guildford**, pensa che i videogiochi possano aiutare. Lo sviluppatore è lo stesso della nota IP **Little Big Planet**, serie di giochi di stampo platform che ha permesso agli utenti di creare e rimodellare il mondo a proprio piacimento con un editor composito e giocoso. Con quest'idea di fondo, Media Molecule ha speso gli ultimi cinque anni lavorando su **Dreams**, esclusiva **Playstation 4** che permetterà di creare e condividere i propri piccoli mondi. Il gioco dovrebbe uscire durante il 2018 e offrirà un potenziale di libertà e creatività che nessun videogioco è riuscito a portare fino ad oggi.

Si potranno creare sculture di persone, oggetti, animali. Sarà possibile creare la propria musica, le proprie case, stazioni ferroviarie e tutto ciò che si vuole. Dopo la fase di creazione, sarà possibile camminare e interagire con il proprio mondo. Si potranno creare anche dei mostri, dei personaggi,

livelli con delle piattaforme. Lo stile artistico rende il tutto molto più interessante, per cui anche un oggetto molto spartano può sembrare una meraviglia. Sarà letteralmente possibile creare e rendere “reali” i propri pensieri, per poter poi interagire con essi.



**Minecraft**, come **Legó: Worlds**, permette al giocatore di assemblare nuovi oggetti da alcuni blocchi già esistenti. Vari titoli hanno seguito questa falsariga, mischiando anche altri elementi che talvolta hanno dato vita a felici combinazioni (vedi **Portal Knights**, uscito a metà dello scorso anno); **Dreams** permette di creare i blocchi stessi, così da avere una libertà totale sulla creazione di qualunque cosa. **Kareem Ettouney**, il direttore artistico di Media Molecule, dice:

**«I bambini sono nati liberi. Non hanno nessuna idea di ciò in cui sono bravi o meno. Gli dai in mano un pennarello e loro disegnano. Nessun bambino vi dirà “non ne sono capace”. Il talento, la capacità, è un concetto degli adulti, ed è stato creato da noi attraverso la visione dei risultati a scapito del puro divertimento. Il concetto in *Dreams* è quello di provare ad avvicinare le persone all’idea che tutte le discipline creative sono possibili per chiunque. La tecnologia è arrivata a un punto tale da poter esprimere noi stessi: potrebbe avvenire un rinascimento, e le persone sono pronte. Sono gli strumenti a non esserlo.»**

La creatività ha comunque un prezzo. Prima o poi, se si vuole la qualità, si dovranno utilizzare i mezzi e gli strumenti opportuni. Gli illustratori e gli artisti utilizzano **Photoshop**, per esempio, per creare dei videogiochi sono utilizzati strumenti come **Unity**. Ovviamente ogni mezzo ha difficoltà di utilizzo. Questo è il punto in cui si fermano molte persone, poiché non hanno il tempo, il modo o la possibilità di poter utilizzare certi strumenti. **Dreams** punta proprio a evitare queste situazioni rendendo il tutto il più intuitivo possibile. Fare delle sculture utilizzando un controller Playstation 4, può essere molto intuitivo, oppure poter creare suoni o le animazioni più banali, come quello dell’apertura delle porte, con grande libertà, in aggiunta al fatto che per poter svolgere compiti diversi non si dovranno usare software o interfacce diverse. Kareem ha effettuato una “piccola”

dimostrazione di ciò che si può fare su *Dreams*, creando una gigantesca città al neon su un terreno arido in circa venti minuti. Ovviamente i giocatori non saranno capaci di creare qualcosa di simile portata sin da subito, ma imparare fa parte del gioco stesso, ed è divertente a suo modo, poiché si potranno vedere i risultati del proprio duro lavoro.



**Siobhan Reddy**, il direttore dello studio di Media Molecule, dice:

**«Io sono una di quelle persone che ha deviato dalla strada maestra dopo l'università, creativamente parlando. Sono diventato un produttore, quindi la maggior parte delle mie giornate non le passo creando, ma organizzando e dirigendol *Dreams* mi ha dato una possibilità di tornare dentro quel mondo. *Dreams* stesso è principalmente frutto dei tuoi sensi e dei tuoi pensieri, che è effettivamente ciò che sono la musica e l'arte e non ti impone di combattere contro un'interfaccia. Stiamo cercando di portare all'interno del mondo digitale tutto ciò che conosciamo riguardo la creazione e l'arte e che abbiamo acquisito con le nostre mani, i nostri occhi e le nostre orecchie. Ciò dà la possibilità di creare anche piccoli giochi.»**

Reddy continua dicendo che ha iniziato a utilizzare *Dreams* per raccontare delle storie:

**«Non so nemmeno da dove vengano fuori. Ho creato un gioco basato sul post-sbornia dopo la nostra festa di Natale. Mi dà moltissima libertà di espressione. E se ciò può accadere a me, allora può accadere agli altri. È il modo che intimidisce meno per portare a galla il mio amore per la creazione, perché sono capace di spingermi molto lontano nonostante io sappia davvero poco.»**

Tutto ciò che viene creato su *Dreams* può essere trasferito e salvato in una gigantesca libreria

virtuale. Se si è collegati online e qualcuno scolpisce una bellissima statua, per esempio, c'è la possibilità che essa appaia in altri mondi. *Dreams* incoraggia la collaborazione poiché nessuno, a parte un genio, può creare tutto da solo partendo da zero. Le persone che creeranno i propri mondi e i propri giochi avranno bisogno di una vastissima immaginazione e fonte di ispirazione da cui trarre spunto. I giocatori che non vogliono creare nulla, invece, potranno semplicemente godersi i mondi altrui giocando online e vivendo le avventure e le esperienze che offrono gli altri giocatori. In ogni caso, *Dreams* sfida il concetto di videogioco come qualcosa che viene consumato passivamente. **David Smith**, uno dei co-fondatori di Media Molecule e direttore tecnico, dice:

«Non penso che il desiderio di creare qualcosa svanisca. Tutti lo tratteniamo in qualche modo e sotto qualche forma. Quando scegli che vestiti indossare, che musica ascoltare, questi sono atti artistici. Sono atti umani molto importanti. Penso che noi ci mettiamo dei limiti a mano a mano che diventiamo vecchi, abbiamo più paura di fallire, o abbiamo meno tempo da investire su ciò che ci piace per vedere se porta a qualcosa. Per imparare a suonare il violino ci vogliono centinaia di ore prima di produrre dei suoni che non siano terribili. Ciò a cui punti inizialmente è suonare il violino e produrre dei suoni che siano buoni, ma a poco a poco diventerai sempre più bravo, con l'allenamento.»

Ciò a cui mira Media Molecule con *Dreams* è creare soddisfazione mettendo in collaborazione pensieri e sensazioni, con tutti i vantaggi che offre un videogioco: condivisione, interattività e uno scambio reciproco di conoscenze. *Dreams* non è creato al semplice scopo di far creare le cose al giocatore, ma per fargli credere e capire che loro possono effettivamente farlo e che ne hanno le capacità.

Di *Dreams* non si conosce ancora la data di rilascio, ma lo sviluppatore ha recentemente dichiarato che sarà compatibile anche con PSVR, rendendo l'esperienza creativa ancora più immersiva.

---

## [Atlus chiede ai propri fan quali titoli sviluppare e su quale piattaforma](#)

Oggi **Atlus** ha rilasciato un lunghissimo questionario rivolto ai fan. Nonostante sia in giapponese, è importante sapere di cosa si tratta dato che riguarda il rilascio di nuovi titoli sulle diverse piattaforme, tra cui un nuovo capitolo della saga **Persona**, un picchiaduro, un RPG online o, più semplicemente, **Persona 6**. Oltre a ciò, sono presenti domande che riguardano le saghe di **Etrian Odyssey**, **Digital Devil Saga**, **Devil Survivor**, **Shin Megami Tensei**, e tutti i capitoli dedicati a **Persona**. Per tutte queste opzioni dovranno essere specificate le console di rilascio. Le domande successive indicano di esprimere la propria opinione riguardo alla creazione di alcuni spin-off dei giochi Atlus creati, però, da altri sviluppatori. I titoli della lista sono **Soul Hackers**, **Devil Summoner**, **Devil Survivor**, i picchiaduro della saga **Persona**, i **Persona Dancing All Night**, **Persona Q**, **Etrian Odyssey**, la saga principale di **Persona** e di **Shin Megami Tensei**. La domanda successiva riguarda un dubbio di Atlus se sviluppare o meno una nuova IP, una saga numerata o, ancora, degli spin-off delle proprie serie principali, un remake, o magari un *porting* di vecchi titoli sulle nuove console. È presente anche l'idea di creare delle serie animate o collaborazioni con altre compagnie. Nel momento in cui si deciderà di rispondere "la creazione di una nuova IP", verrà richiesto anche lo sviluppatore, scegliendo tra diversi studi, come ad esempio il team di **Shin Megami Tensei**, il nuovo **Studio Zero**, il team di **Persona**, **Vanillaware** o il team di **Etrian Odyssey**.



Infine, ma non meno importante, verrà chiesto nuovamente su quali piattaforme rilasciare i nuovi titoli, da scegliere tra **PS4**, **Playstation VR**, **PS Vita**, **3DS**, **Nintendo Switch**, **Smartphone** oppure una nuova console che potrebbe arrivare in futuro. Terminato il questionario, troverete una sorpresa dai **Phantom Thieves**: sarà un piccolo *artwork* riguardante un gioco in uscita dello Studio Zero chiamato **Project Re Fantasy**.

Fonte: [Dualshockers](#).

---

## [Michael Pachter nel 2012 aveva previsto l'uscita di Nintendo Labo](#)

**Michael Pachter**, l'analista di **Wedbush Securities**, durante una trasmissione del 2012 condotta da **Geoff Keighley**, aveva parlato ironicamente del comportamento di alcuni fan della **Nintendo**. Aveva detto, infatti, che molto probabilmente avrebbero comprato anche delle scatole di cartone se avessero avuto il logo della Nintendo sopra. Beh, non c'è da stupirsi se dopo l'annuncio di **Nintendo Labo** torni in mente quell'affermazione. La battuta, ai tempi, non fu presa molto bene. Oggi, invece, è facile scherzarci sopra così come ha fatto Pachter stesso, affermando su Twitter di non ricordare di aver affermato una cosa del genere, ma di essere comunque felice di aver predetto ironicamente qualcosa che, oggi, si è avverato.



**Michael Pachter** ✓

@michaelpachter

Segui



I actually didn't remember saying Nintendo fans would buy a cardboard box if it said "Nintendo" on it ON CAMERA. First of my predictions EVER to actually come true . . .



**Videogameloader58** @Videogamesteve5

@BLACKBOND @JackmoveJohnny Michael Pachter predicted Nintendo Lobo back in 2012 0.0

Mostra questa discussione

14:31 - 19 gen 2018

130 Retweet 456 Mi piace



25

130

456

## [Nuovo video gameplay per Seven Deadly Sins](#)

**Bandai Namco** ha pubblicato un video dedicato a *The Seven Deadly Sins: Knights Of Britannia*. Nonostante sia abbastanza corto, questo video mostra al giocatore il gameplay, partendo dal combattimento fino ai vari luoghi in cui il giocatore potrà combattere. Il gioco verrà rilasciato **in Giappone il 25 Gennaio**. Presenterà una rosa di **27 personaggi giocabili**, tutti basati sul manga e sull'anime. La storia seguirà quella originale e il giocatore potrà decidere di affrontare i propri avversari attraverso una campagna o dei combattimenti online. Il combattimento è molto dinamico e ogni personaggio presenta le proprie peculiarità, che renderanno lo stile di gioco più vario. La data di uscita per Europa e Nord America è il **9 Febbraio 2017**.

Qui sotto potrete trovare il video:

---

## [The Legend Of Zelda: A Link Between Worlds può approdare su Nintendo Switch?](#)

EGMNOW, questa settimana, ha condiviso una notizia interessante. A quanto pare, alcuni rappresentanti della **Nintendo** hanno richiesto dei permessi riguardanti ***The Legend Of Zelda: A Link Between Worlds***, gioco uscito per **Nintendo 3DS** nel 2013. A quanto pare, Nintendo sembra essere molto interessata in alcuni vecchi giochi a fini promozionali. Non c'è nulla di certo, ma gira voce che questa specifica richiesta riguardante il famoso gioco possa essere la base di un futuro porting su **Nintendo Switch**. Questa è solo una possibilità, o magari Nintendo vuole solo riproporre e promuovere alcuni vecchi titoli. In ogni caso, pensiamo che portare questo gioco su Nintendo Switch possa essere una buona mossa, considerato il fatto che la console è stata annunciata insieme a ***The Legend Of Zelda: Breath Of The Wild***.

---

## [Nuovo video gameplay di Gravel](#)

Oggi **Milestone** ha rilasciato un altro video che mostra un gameplay di ***Gravel***, gioco di corsa arcade di prossima uscita su console e PC. Durante i tre minuti e trenta secondi del video viene mostrata una corsa sulla pista di **Namibia** nella modalità **Wild Rush**. Il gioco presenta 50 piste diverse situate in sedici location diverse, tra cui Namibia.

Il gioco presenta anche **quattro modalità** diverse che rendono lo stile di gioco più vario. "Wild Rush" sembra essere la modalità più combattuta e prende parte solitamente in luoghi sterrati e al di fuori delle piste. Durante la modalità carriera di *Gravel*, i giocatori dovranno gareggiare contro **Ryan Carter** per poter diventare i maestri del Wild Rush.

Qui sotto potrete vedere il video del gameplay:

---

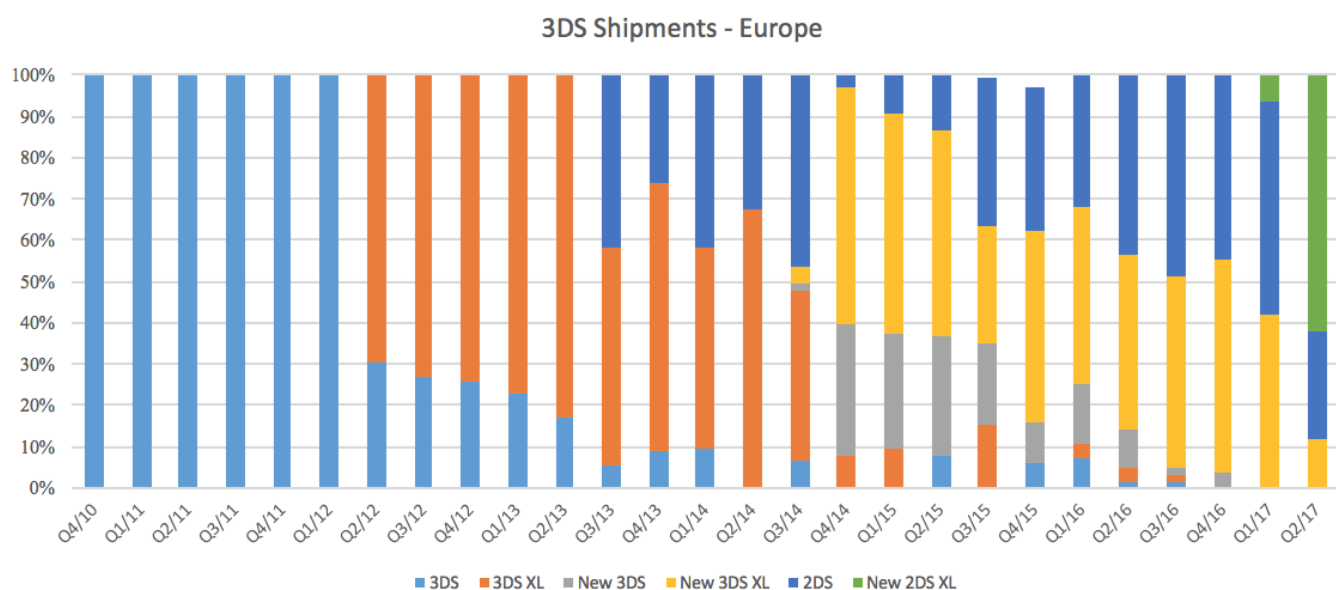
## [Il New Nintendo 3DS XL registra un grosso calo nelle vendite in Europa](#)

Il **New Nintendo 3DS** è stato annunciato il **29 Agosto 2014** insieme all'uscita del titolo ***Xenoblade Chronicles*** che per la prima volta arrivava su una console portatile. Nonostante ciò, la versione XL

della stessa console handheld non sembra aver avuto molto successo in Europa. La produzione e la distribuzione in Europa, infatti, sembra essere molto discontinua, arrivando al punto di non risultare nella lista di console ordinate da molti negozi.

Tutto ciò è stato scoperto da un utente di **Resetera**, il quale ha postato anche un diagramma che mostra quanto sia effettivamente bassa la soglia di vendita del New Nintendo 3DS XL in Europa. Probabilmente il rimpiazzo giusto sarà il **New Nintendo 2DS XL**, staremo a vedere come si evolverà la situazione.

Qui sotto potrete vedere il diagramma:



## [Playstation Experience 2017: torna anche MediEvil](#)

La **PlayStation Experience** di **Sony** è piena di novità e trailer riguardanti gli ultimi giochi in uscita, che includono **MediEvil Remastered**, **God Of War**, **Soul Calibur VI**, **Death Stranding** e altri. Sono stati annunciati due giochi nuovi da aggiungere al repertorio della Ps4: **Firewall Zero Hour**, uno sparatutto in VR, e **MediEvil Remastered**. È stato annunciato che quest'ultimo girerà in 4K su Ps4. Riguardo i giochi già annunciati, si hanno delle novità. Questo è il caso di **Death Stranding**, il cui trailer sembra avere senso solo dopo 4-5 ore di gioco.

**Detroit: Become Human** è stato giocato in live al PSX 2017 e i presenti hanno potuto assistere al gameplay. Il catalogo di giochi per VR si sta espandendo piano piano, aggiungendo adesso **The Last Guardian**, che avrà un adattamento per VR, e **Wipeout**, che avrà degli upgrade al VR. È stata mostrata una piccola curiosità riguardante **God Of Wars**. Lo sviluppatore dell'omonimo gioco, infatti, ha annunciato che ci vorranno dalle 25 alle 35 ore di gioco per poterlo completare. Riguardo **Soul Calibur VI**, invece, è stato mostrato un trailer dove si vede il combattimento tra due personaggi, **Mitsurugi** e **Sophitia**. Da ciò che c'è scritto nel trailer, il gioco dovrebbe uscire nel 2018 per piattaforme Sony, Microsoft e su Steam.

Il nuovo trailer di *Death Stranding*:

Il gameplay di *Detroid: Become Human* giocato in live al PSX 2017:

Il trailer mostrato con l'annuncio di *MediEvil Remastered* per Ps4:

Il nuovo trailer di *Soul Calibur VI*: