

## [E3 2018: Babylon's fall](#)

Quest'oggi, durante la conferenza tenuta da **Square Enix**, il colosso videoludico ha annunciato un nuovo titolo. Quest'ultimo è **Babylon's fall**, che verrà rilasciato su Ps4 e PC.

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjllMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjllMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGVkRfN29pTmU5SVElMjllMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjllMjBhbGxvdyUzRCUyMmF1dG9wbGF5JTNCJTlWZW5jcnlwdGVkLW1lZGhhJTlWYWxs3dmWxsc2NyZWVudJTNFJTNDJTJGaWZyYW1lJTNE

---

## [Speciale E3: Square Enix Dragon Quest XI Echoes of an elusive age](#)

La conferenza E3 di Square Enix continua con il nuovo trailer di **Dragon Quest XI: Echoes of an elusive age**. Inoltre è stata presentata anche una nuova edizione Lost in Time. Il rilascio di **DQ XI** verrà rilasciato il 4 settembre 2018 per PS4, PC, mentre la versione per Nintendo Switch arriverà in un secondo momento.

---

## [Speciale E3: mostrato un nuovo video gameplay di Shadow of the Tomb Raider](#)

La conferenza E3 di **Square Enix** si apre *Shadow of the Tomb Raider* che viene mostrato in 3 diversi video, tra cui uno gameplay. La data d'uscita è fissata per il **14 settembre 2018**.

---

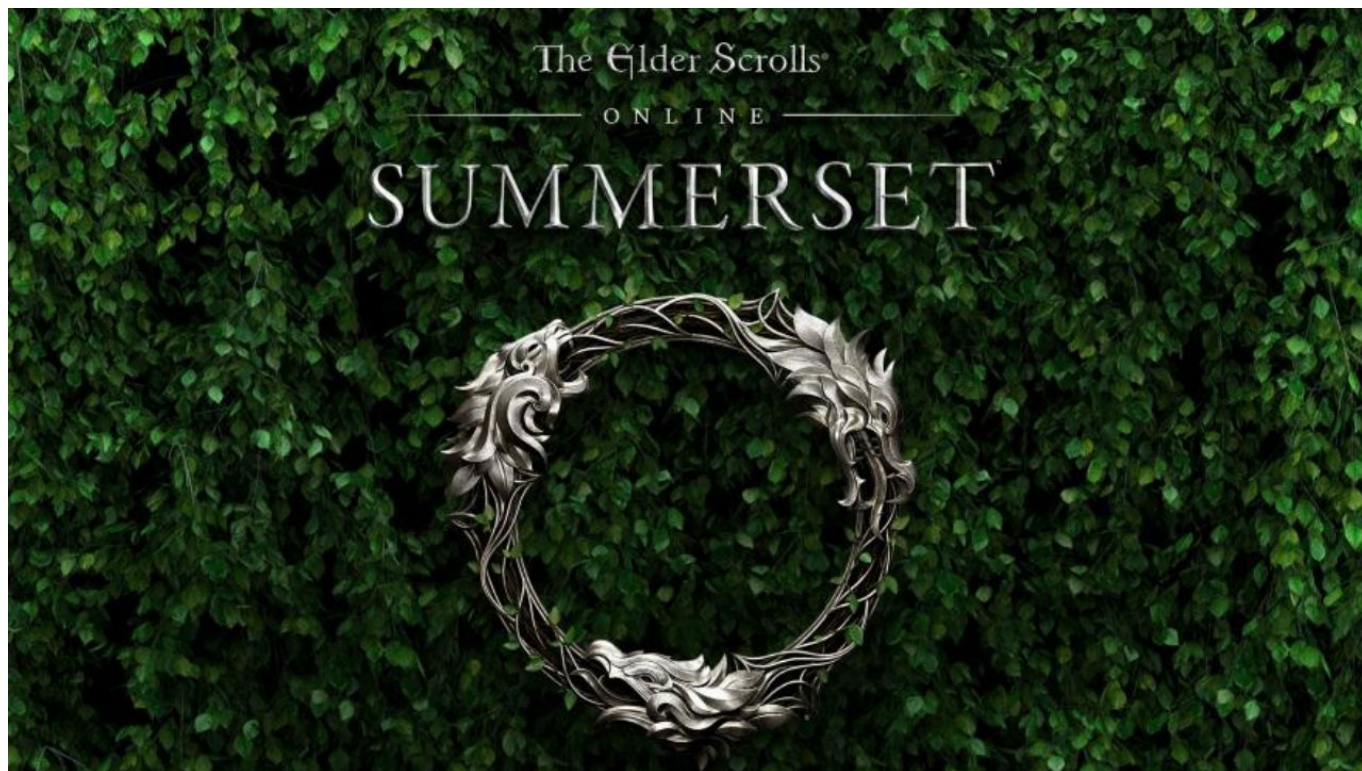
## [Speciale E3 2018: Conferenza Bethesda](#)

Si è tenuta questa notte con start alle **3:30**, la conferenza che ha tenuto incollati alle poltrone, me e il buon **Marcello Ribuffo**. Si conosceva già gran parte di quello che è stato annunciato ma ciò non toglie che la conferenza **Bethesda** ci ha lasciato positivamente colpiti. Uno dei titoli più attesi e discussi, **Rage 2**, ha aperto le danze, presentato direttamente dalla band musicale che ne ha

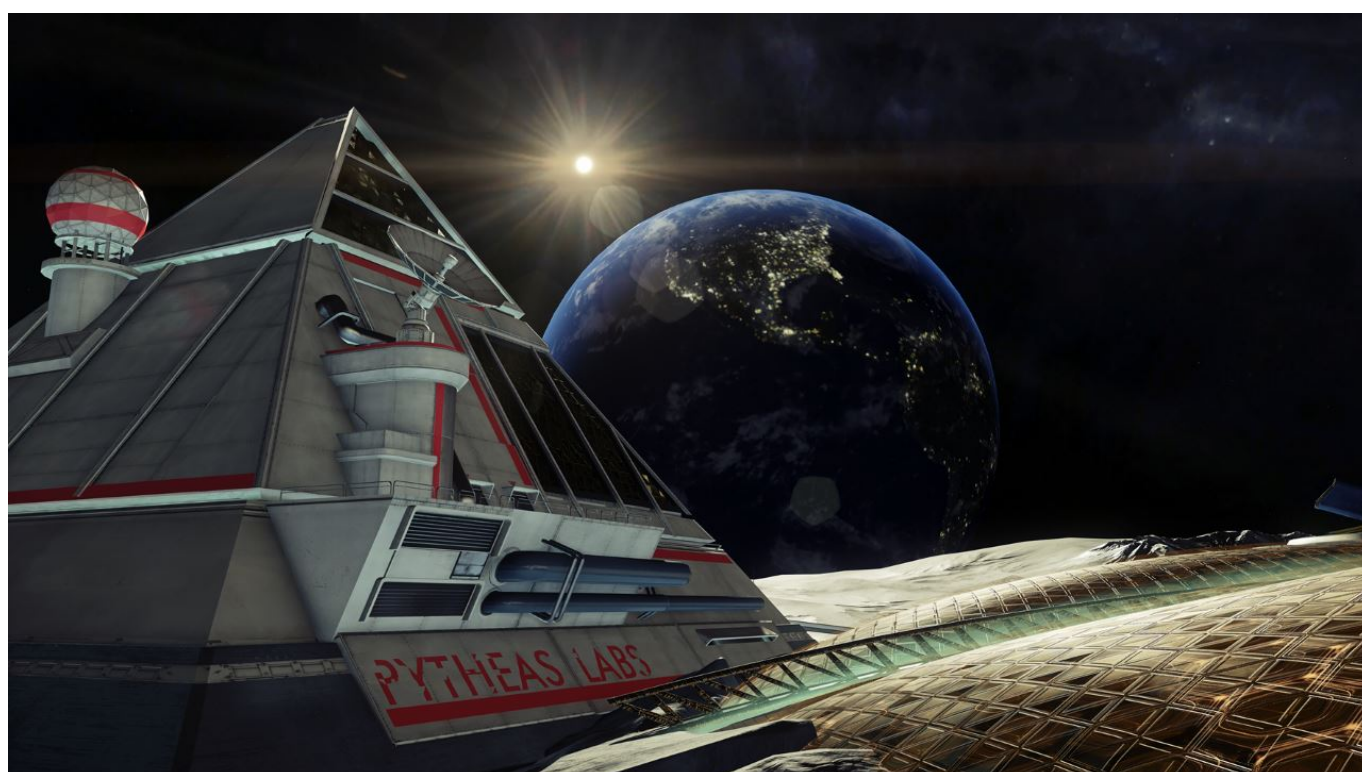
composto la colonna sonora. Uno scioccante fps adrenalinico di palese spunto arcade, che vede nel suo gameplay forte e chiara la presenza dell'affiancamento ad **Avalanche Studios**.



A seguire è stata presentata la già conosciuta edizione **Summerset** di **The Elder Scrolls online**, che includerà **nuove ambientazioni, missioni e razze**, espandendo ancora di più il già enorme mondo di **TES Online**. All'interno del Summerset verranno inclusi due DLC, **WolfHunter** e **MurkMire**, ambientato nella regione di Blackmarsh in cui ci si addenterà nella lore degli argoniani.



Senza perdere altro tempo è toccato al pacchetto **DLC Mooncrash**, disponibile già da oggi al prezzo di € **19,99**, in arrivo con l'ultimo aggiornamento di **Prey**, che vedrà **Morgan Yu** alle prese con la fuga da una base lunare. Oltre al **DLC** ci sarà anche un aggiornamento del titolo che aggiungerà le seguenti feature: **New Game+** e il **Survival Mode**. Solo successivamente verrà rilasciato anche l'interessante modalità multiplayer **Typhoon Hunter**, modalità nella quale potremo impersonare uno dei mimic; quest'ultima potrà essere giocata anche con in **VR**.



Insieme al **DLC** di *Prey* viene presentato anche un futuro **DLC** per *Wolfenstein II*, dal titolo *Youngblood*, un interessantissimo **add-on cooperativo** che vedrà le due figlie di **William Blazkowicz** alle prese con i nazisti. Questa nuova avventura sarà possibile giocarla in modalità **co-op** con un amico per migliorare l'esperienza di gioco. Oltre questa piccola grande novità, arriverà anche la modalità **Cyberpilot**, giocabile in **VR**, che darà ai giocatori la possibilità di pilotare le **war machine**.



Durante la conferenza è stato dato spazio anche il nuovo *Quake Champions*, che non sembra aver aggiunte significative rispetto alle sue precedenti versioni, ma promette di essere l'FPS più veloce e adrenalinico di tutti i tempi. *Quake* è disponibile già adesso in **early access** e sarà scaricabile gratuitamente per tutta la settimana.



**Marcello Ribuffo**, a inizio conferenza aveva avanzato una previsione, al quale non diedi tanto peso, ma che effettivamente si è dimostrata corretta, contro tutte le aspettative: è stato infatti presentato **Doom 2** (ufficialmente chiamato **Doom Eternal**). Purtroppo **Bethesda** non ha mostrato alcun gameplay al momento ma un solo trailer in cui vengono mostrati angoscianti ambientazioni e mostri terrificanti, tipici e degni eredi del **Doom** che tutti conosciamo.



A smorzare un po' l'hype ci ha pensato il porting su console domestica di **The Elder Scrolls Legends**, un titolo **free to play** e **card game** approdato sul mercato mobile nel **2017**. Un porting che non aggiunge nulla di nuovo al gioco ma che potrebbe aumentare il già corposo numero di utenti.

La conferenza è andata poi come previsto, con l'annuncio e il rilascio della data di uscita ufficiale di **Fallout 76**, il **14 Novembre 2018**. L'eccentrico **Todd Howard**, di Bethesda, con la sua infinita simpatia tra una battuta e l'altra, ha annunciato il titolo, accompagnato dalla clip che avevamo già visto alla conferenza **Microsoft** qualche ora prima, ma alla quale viene aggiunto anche un'inedita porzione di gameplay e una carrellata di informazioni riguardo tutte le nuove e interessantissime **feature** del gioco: tra tutte, emerge la possibilità del gioco in **co-op fino a 4 giocatori**, la possibilità di costruire strutture che hanno come unico limite la nostra immaginazione e quella più interessante - quella che ci ha fatto letteralmente sobbalzare dalle poltrone - ossia la possibilità di scovare dei siti nucleari sparsi nella zona contaminata per **poter lanciare dei missili** su diversi punti della mappa con tutte le conseguenze del caso. Inoltre è stata annunciata la futura **collector's edition** che pare essere ricca di contenuti.



Da questo momento fino al termine, **Howard** ci ha accompagnato, presentando i rimanenti titoli, come l'annuncio del porting da mobile di **Fallout Shelter**, già reperibile su **PS4** e **Nintendo Switch**. Non è ben chiaro ancora il motivo della mancanza di **Xbox** all'appello ma non sono stati forniti dettagli in merito. **Shelter** è stato seguito immediatamente dopo da **The Elder Scrolls Blades**, uno stupefacente **TES** in miniatura sviluppato per il mercato mobile, molto ben caratterizzato e con un fantastico comparto grafico se consideriamo che è stato studiato per i dispositivi portatili.

Arrivati quasi al termine della conferenza **Bethesda**, come un fulmine a ciel sereno, ci viene presentato **Starfield**, una **nuova IP** in fase di sviluppo per la **nextgen**, che si è mostrato in un brevissimo trailer dando un accenno di quello che potenzialmente potrebbe essere la tipologia di

gioco, al momento classificabile come **sci-fi**.



A chiudere la sfilza di novità, non poteva che esserci la ciliegina sulla torta, quello che il pubblico - compresi noi in redazione - ha aspettato per anni e su cui **Howard** ha simpaticamente scherzato durante la conferenza: stiamo parlando dell'annuncio ufficiale di ***The Elder Scrolls VI***, accompagnato da una breve clip in cui purtroppo appare solamente il titolo del gioco su uno sfondo paesaggistico.



Tirando le somme, quella di **Bethesda** è stata una rivincita a tutti gli effetti rispetto l'anno precedente, con tantissime novità e **tanto hype** per i futuri titoli della casa statunitense. A questo punto non ci rimane che attendere pazientemente le prossime uscite.

---

## [Speciale E3 2018: la conferenza Devolver Digital](#)

Dopo il successo dello scorso **E3**, torna quella banda di matti di **Devolver Digital**, con la promessa di fare una conferenza più esagerata e soprattutto più violenta dello scorso anno. Promessa mantenuta, ma andiamo con ordine.

La solita esageratissima e sboccatissima **Nina Struthers**, ci introduce al primo gioco, **SCUM**, un **open world survival** sviluppato da **Gamepires** in collaborazione con **Croteam**, che sarà disponibile in *early access* su **Steam** a partire da **agosto 2018**.

Il prossimo "titolo" annunciato è **Lootboxcoin**: le virgolette sono obbligatorie, visto che si parla di una moneta di plastica in vendita sul sito di **Devolver Digital** e che cambia di valore dopo ogni ora. Chiaro riferimento al mondo selvaggio delle **criptovalute**, oltre che alle amate/odiate **lootbox**, il



tutto condito dalla solita ironia degli americani.

Ma torniamo subito in carreggiata con ***My Friend Pedro***, un frenetico ***twin stick shooter*** in arrivo per **Nintendo Switch** e **PC** che ricorda molto le sparatorie viste nei film di **John Woo**.

Arriviamo quindi all'ultimo annuncio della conferenza, condita sempre dal solito piglio ironico dei texani, dove dal **Devolver Digital Entertainment System Classic**, la loro prima retroconsole (che in realtà è un **Sega Dreamcast**, ma non ditelo alla Struthers) esce fuori ***Metal Wolf Chaos XD***, remaster del titolo cult a cura di **From Software** che arriverà entro la fine dell'anno su **Xbox One**, **Playstation 4** e **PC**, supportato dal geniale dominio internet **mechamericagreatagain.com**, chiaro riferimento allo slogan elettorale dell'attuale presidente americano **Donald Trump**.

Che dire di **Devolver Digital**, a parte che si conferma come l'editore più folle ma anche più attento alle novità del mondo indie, e non solo, in circolazione?

Abbiamo avuto due novità, nella forma di **SCUM** e ***My Friend Pedro***, oltre all'atteso remake di ***Metal Wolf Chaos***. Forse l'unica pecca della conferenza è stata l'assenza del titolo cardine della libreria dei texani, ovvero ***Serious Sam 4***, ma considerando che sarà giocabile in fiera, attendiamo con fervore.

Detto questo, l'appuntamento è per il prossimo anno, dove troveremo una **Nina Struthers** ricostruita dopo l'attacco da parte dello stagista che ha perso il braccio lo scorso anno. E chissà quali altre sorprese ci aspettano...

---

## **E3 Real Time: Conferenza Microsoft**

La **conferenza Microsoft** di questo 2018 parte a bomba con il trailer di ***Halo: Infinite***, che si annuncia già la grande novità della serata. Tutto si limita però a un breve trailer, che basta già per infiammare il pubblico: entra quindi Phil Spencer a far gli onori di casa, preannunciando **50 videogiochi**, **18 esclusive** e **15 world premiere**.

Si parte subito con ***Ori and the Will of the Wisps***, ancora una volta sviluppato da Moon Studios. Il secondo episodio della serie era già stato annunciato e non risulta una sorpresa. Non c'è ancora una release date, ma un orizzonte d'attesa si profila: entro il 2019 il titolo dovrebbe essere disponibile su PC e Xbox.

Ed ecco la prima world premiere della serata: ***Sekiro: Shadows Die Twice***, nuovo souls-like di **From Software** di cui si era visto un video rivelatore mesi addietro. Si svela dunque il mistero del teaser con i kanji sullo sfondo. Non *Bloodborne*, non *Tenchu*, ma una nuova IP, che non sembra abbandonare la sua forte impronta Miyazaki.

Entra dunque **Todd Howard**, game designer di **Bethesda** che introduce il nuovo ***Fallout 76***, che sarà quattro volte più grande di un normale titolo della serie. I pre-order si apriranno il prossimo **15 giugno**, come dice il trailer che segue sulle note di ***Country Roads*** di **John Denver**:

Segue il trailer di ***The Awesome Adventure of Captain Spirit***. L'art-style vi ricorda qualcosa? Già, ***Life is strange***, e siamo proprio da quelle parti: il gioco in questione è uno spin-off sviluppato sempre dai tipi di **Dontnod**, e sarà rilasciato a fine mese, già il **26 giugno**, e sarà **gratuito** (avete letto bene: gratuito).

Il momento che molti aspettavano: ***Crackdown 3***, in uscita il **22 Febbraio 2019**, qui in un trailer che vede **Terry Crews** distruggere qualunque cosa gli capiti sotto tiro.

Anticipata da un leak, è confermata: ***Nier: Automata*** con tanto di DLC Become As Gods che uscirà su Xbox One. E c'è la data d'uscita: **26 giugno 2018**.

Trailer bomba di ***Metro Exodus***, con colonna sonora dei Massive Attack, in uscita il **22 febbraio 2019**.

Rientra Phil Spencer e, dopo un breve preambolo, lancia il trailer di ***Kingdom Hearts III***, in uscita a **gennaio 2019**. Dal trailer risalta una grafica migliorata, personaggi come **Ralph Spaccatutto** e alcuni della serie ***Frozen***.

Il trailer successivo viene immediatamente annunciato. Si tratta di un'esclusiva già nota, il recente ***Sea of Thieves***, adesso impreziosito da 2 DLC: ***Cursed Sail*** e ***Forsaken Shores***, in uscita rispettivamente a luglio e settembre.

Dopo un rapido trailer di ***Battlefield V***, abbiamo un racing game, uno dei più classici e inossidabili: ***Forza Horizon 4***

**Ralph Fulton**, creative director di **Playground Games**, ha il compito di introdurlo illustrando varie caratteristiche di gameplay mentre alcuni giocatori testano a video il gioco in multiplayer. L'improvement grafico è lampante, si intravede un gioco fluido ed estremamente dinamico, con ampia varietà d'ambienti e cambi di clima dinamici. Fulton parla di una esperienza di guida completamente nuova, con ampio spazio per le potenzialità creative della community. L'uscita sarà prevista per il **2 ottobre 2018**, e sarà incluso nel Game Pass.

Rientra Phil Spencer, ribadendo ai giocatori di voler rendere Xbox «the best place where you can play». I **Microsoft Studios** si espandono e Spencer annuncia delle vere e proprie bombe di mercato, con l'ingresso di **The Initiative**, **Undead Labs**, **Playground Games** e soprattutto di **Ninja Theory**. L'ultimo neo-studio nella lista di quelli che si uniscono a Redmond è **Compulsion Games**, che si

concentrerà su giochi molto story-driven, non ultimo quello di cui vediamo il successivo trailer: **We Happy Few**, in uscita già ad **agosto 2018**.

Parte così il trailer di **Playerunknown's Battleground**, con 4 nuove mappe ambientate sulla neve, in linea con la prossima uscita: **inverno 2018**.

Ci spostiamo in Giappone, con **Tales of Vesperia**, RPG targato Namco uscito su PlayStation 3 e Xbox 360 nel 2008 e che qui torna in una interessante **definitive edition**. La release è prevista per il **prossimo inverno**.

Momento che molti aspettavano, arriva **The Division 2**, con due interessantissimi trailer, il secondo dei quali mostra scampoli di gameplay. Il gioco sembra seguire la falsariga del primo con svariati miglioramenti, a partire dall'impianto grafico, ma anche piccole nuove funzionalità che lo rendono molto interessante anche per i fan della prima ora.

Entra quindi **Ashley Speicher**, Head of Engineering di Xbox Game Pass, il servizio Netflix-style che si va ancora arricchendo, raccontando di come si è lavorato molto sul machine learning per garantire una miglior esperienza agli utenti. La grande notizia è l'ingresso del **FastStart**, tecnologia che renderà possibile avviare i giochi al doppio della velocità attuale, già da giugno, e un'altra novità: l'arrivo della **Halo: Masterchief Collection**. Anche **Forza Horizon 4** e **Crackdown 3** saranno presenti nel servizio già dal giorno della release.

Saranno disponibili da oggi inoltre per Game Pass tre ottimi titoli: **The Division**, **Elder Scrolls: Online** e **Fallout 4**.

Segue un trailer illustrativo dei migliori titoli che includerà il servizio online di Microsoft, ma soprattutto segue il trailer di **Shadow of the Tomb Raider**, titolo sviluppato da **Eidos Montréal** con **Crystal Dynamics** e distribuito da **Square Enix**. Il gioco si presenta in gran forma in questo nuovo trailer cinematografico e le attese sono altissime.

Il trailer successivo è invece un gioco di skate (non è **Skate 4**) seguito dal trailer del MMORPG **Black Desert**. Ma è subito dopo che la conferenza si accende, con uno spettacolare video del nuovo **Devil May Cry 5**, che viene introdotto da un trailer, che anticipa l'intervento di **Matt Walker** e **Hideaki Itsuno**, rispettivamente producer e director dell'ultimo capitolo dell'IP targata Capcom. Itsuno definisce questo capitolo il migliore della sua carriera.

Torna il grandissimo successo indie **Cuphead**, di cui verrà rilasciato nel 2019 il DLC **The Delicious Last Course**.

Subito dopo è il turno di un titolo Zelda-like con protagonista una volpe che avevamo già visto, un **Tunic** che si mostra come un action-adventure isometrico dallo stile 3D interessante, un gioco creato da un singolo developer, **Andrew Shouldice**, che sta facendo un gran lavoro, come dice orgogliosamente Phil Spencer alla fine del trailer.

È Spencer stesso a introdurre il nuovo titolo di **Bandai Namco**, uno spettacolare crossover che vede insieme **Naruto**, **One Piece** e **Dragon Ball** in scenari metropolitani, con incontri spettacolari:

**Jump Force** , in uscita nel 2019.

“Non c’è nulla di permanente eccetto il cambiamento”, recita la frase di Eraclito con cui esordisce il seguito di un noto titolo zombie-survival, **Dying Light 2** introdotto da un guest d’eccezione: **Chris Avellone**, creatore di straordinarie IP come **Planescape Torment** e narrative designer di questo titolo, che parla della sua nuova creazione mentre scorrono le immagini di gameplay del gioco di **Techland**.

L’incredibile viene subito dopo con un annuncio straordinario: il ritorno di **Battletoads** previsto per il 2019. Del gioco si vede ben poco, ma è un momento che non può non emozionare tutti i gamer che ricordano la vecchia IP sviluppata da Rare su NES.

Lanciato il trailer di **Just Cause 4** , previsto per il **4 dicembre 2018**, nel quale si vede un pregevole uso della fisica e una lotta estesa anche contro spaventosi eventi naturali.

Trailer brevissimo, ma molto ben accolto è quello di **Gears POP!** , dove le note action figure di Funko si troveranno protagoniste di un interessante shooter.

A presentare il gioco, Rod Fergusson, studio head di The Coalition, che parla di un gioco tattico, con strategia a turni, con una forte ispirazione al primo **Gears of War** : viene così introdotto **Gears Tactics**.

Ma è anche l’occasione per presentare un nuovo titolo della serie **Gears** , precisamente il **quinto** della serie principale: ecco a voi **Gears 5**.

Torna Spencer sul palco e orgogliosamente parla del grande lavoro dei tecnici di Microsoft, in particolare mettendo al centro la **divisione AI**, che si occuperà di rendere ancora migliore l’intelligenza artificiale dei titoli sviluppati, e dichiarando che il team è già al lavoro sulla **prossima Xbox**.

Arriva dunque il momento per la bomba della serata: finalmente arriva **Cyberpunk 2077**, titolo in lavorazione da anni negli studi di **CD PROJEKT RED**. Il titolo è presentato da un trailer cinematografico che introduce al mondo di gioco, un ambiente futuristico, distopico e immancabilmente di genere cyberpunk, uscito da un immaginario affine a Philip K. Dick e **Blade Runner**. Quello che vediamo ci porta a Night City, in California, e il REDengine 4, motore proprietario di CD PROJEKT RED, mostra un’ottima resa: ma è solo cinematografica, del gameplay ancora nessuna traccia, come del resto della release date.

Termina così una delle migliori (se non la migliore) conferenze Microsoft di questa generazione. Alcuni messaggi emergono chiari: a Redmond non si sono affatto arresi a un mercato che li vede indietro nei numeri di vendita. Probabilmente consapevoli del fatto che il rapporto di 1 a 2 con il principale competitor, quella Sony che ha venduto **circa 80 milioni di PS4 contro i circa 38 milioni di Xbox One**, è ben difficile da recuperare, Microsoft dà forti segnali al pubblico dei gamer. Tante IP, tanto spazio alle terze parti, ma anche un’attenzione alle esclusive. Investire su **5 nuovi studios**, ognuno con peculiarità e specializzazioni differenti, è un segno importantissimo di riscossa, e soprattutto l’ingresso di un team come **Ninja Theory**, che ha dato ottime prove in questi ultimi tempi, è un avvertimento alla concorrenza. Microsoft c’è e ha intenzione di continuare a servire i

gamer. Anche i momenti di speaking sono stati ben calibrati, Spencer ha fatto gli onori di casa equilibrando il marketing e la concretezza, dando spazi ai giochi ma non sottovalutando l'importanza del lavoro sulla AI (sulla quale sta lavorando un team dedicato) e sulla nuova Xbox, che è probabilmente il punto d'arrivo. Sarà probabilmente Microsoft, questa volta, a dettare il cambio di passo. E noi saremo qui ad aspettarlo.

---

## Speciale E3: la conferenza EA

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Dopo un piccolo spazio dedicato al mobile ***Command & Conquer Rivals***, ampio spazio è stato dedicato ad ***Anthem***. Il titolo di punta di Electronic Arts, che arriverà il **22 Febbraio** del prossimo anno, è un gioco complesso, sia dal punto di vista del gameplay che narrativo. Sotto la supervisione di **Bioware**, la storia potrà prendere diversi percorsi, creando legami a cui il giocatore potrà

interfacciarsi, sentendosi parte integrante della storyline. Confermati meteo dinamico e ciclo giorno/notte e un mondo mutevole, che cambierà anche attraverso le nostre azioni. Oltre al focus sul single player spazio anche al multiplayer in forma di MMO, in una struttura simile a *Destiny* e *The Division*. Colpisce dal punto di vista tecnico e nell'uso delle exo-suit denominate Javelin, intercambiabili a discrezione dell'utente.

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

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

---

## [Speciale E3 2018: nuovo trailer e modalità Battle Royale per Battlefield V](#)

Durante la conferenza di **Electronic Arts** all'**E3 2018** sono state svelate alcune novità per **Battlefield V**: Innanzitutto una nuova modalità **single player**, chiamata **Nordly Wars Stories**, più incentrata sulle storie dei protagonisti della **seconda guerra mondiale**.

È stato ribadito che non vi saranno **loot box** e **season pass**, nonostante la possibilità di acquistare oggetti cosmetici per la personalizzazione del proprio avatar, ma, al contrario di quanto vociferato negli scorsi mesi, ci sarà una modalità **battle royale**, compresa di veicoli.

Il resto delle novità, verrà svelato domani, durante la conferenza **Microsoft**.

---

## [Ubisoft annuncia Assassin's Creed: Odyssey](#)

Proprio poche ore fa, **Ubisoft** ha postato sul proprio account Twitter un piccolo *teaser* video dove viene svelato **Assassin's Creed: Odyssey**, nuovo capitolo della celebre saga.

See you at E3! [pic.twitter.com/03NTPhCkCf](https://pic.twitter.com/03NTPhCkCf)

— Assassin's Creed (@assassinscreed) [May 31, 2018](#)

Il gioco segue le vicende successive ad **Assassin's Creed: Origins**, e sarà ambientato nell'**antica Grecia**. Dovrebbe uscire entro la fine dell'anno fiscale 2019 e pare che avrà più elementi ruolistici rispetto al predecessore.

Ne sapremo sicuramente di più durante la conferenza **Ubisoft** dell'**E3 2018**, che si svolgerà lunedì 11 giugno, alle ore 22.00.

---

## [Disponibili i titoli di Twitch Prime per giugno](#)

Sono stati resi pubblici i nuovi giochi disponibili gratuitamente per gli abbonati a **Twitch Prime**. I titoli sono:

- **The Banner Saga**, gioco di ruolo con elementi tattici ambientato nell'era vichinga;
- **The Banner Saga 2**, secondo gioco della trilogia;
- **Strafe**, FPS dai toni retrò, pubblicato da **Devolver Digital**;
- **Tumblestone**, colorato puzzle game;
- **Treadnauts**, arena game in 2D con dei carri armati;

Per ottenere tali giochi, bisognerà essere abbonati ad **Amazon Prime** e, successivamente, collegare il proprio account **Amazon** a **Twitch** per poi riscattarli cliccando sull'icona della corona.

<https://www.youtube.com/watch?v=dJJQgma4OLs>