

E3 2018: tirando le somme

L'E3 è terminato da appena qualche giorno e, come ogni anno, eccoci qui a tirare le somme. Nei suoi due distinti macromomenti — uno all'interno dei padiglioni, dove era possibile toccare con mano le novità di developer grandi e piccoli e platform holder, l'altro che ha anticipato il momento della bolgia fieristica e che è sempre un nodo cruciale sul piano mediatico e di marketing, quello delle conferenze — l'**Expo di Los Angeles** riveste sempre un'importanza non da poco in termini di vetrina. Proprio il secondo momento risulta importante ormai da decenni per i partecipanti, dovendo calibrare attentamente i contenuti e studiando i messaggi da veicolare, con risultati di anno in anno altalenanti per ogni operatore.

Quest'anno si è mostrato al solito interessante sotto vari aspetti ed è utile tirare un po' le fila di quanto visto.



Ad aprire le danze è stata [la conferenza di Electronic Arts](#), che si è svolta in maniera tutto sommato prevedibile: è stata occasione di presentare la nuova edizione delle consolidate IP sportive (**Madden NFL**, **NHL**, **NBA Live** e l'immane **Fifa**, quest'anno impreziosito dalla Champions League), e per rilanciare gli shooter, dal nuovo **Battlefield**, ambientato stavolta nella seconda guerra mondiale, a un **Battlefront II** arricchito con nuovi contenuti. Se tutto questo risultava un po' telefonato, rimanevano due fronti su cui giocare la partita: l'attesissimo **Anthem** e "i conigli nel cilindro", quelle IP non annunciate sulle quali ogni volta i fan si aspettano di essere, se non accontentati, quantomeno un po' stupiti. Sul piano **BioWare**, nulla di cui lamentarsi: sul palco arrivano il general manager **Casey Hudson**, l'executive producer **Mark Darrah** e la lead writer **Cathleen Rootsart**, tre importanti attori nello sviluppo del titolo, che hanno raccontato vari aspetti del development, approfondendo un'idea di setting narrativo che nelle sue fondamenta era

già stata condivisa con il pubblico, nonché le feature e alcune modalità di gioco. Sulla nuova IP sembrano credere molto da tempo sia il developer sia il publisher e, pur nutrendo alcune perplessità riguardo alcune modalità di gioco che potrebbero risultare già viste, e temendo abbastanza gli effetti negativi in fase di scrittura derivanti dalla fuoriuscita dal progetto di **Drew Karpysbyn** (già lead writer dei primi due **Mass Effect**), la gestione tecnica e narrativa di un prodotto strutturato come *Anthem* dà non pochi motivi per continuare a seguire il progetto. Forse proprio a causa della grande attenzione a quella che è al momento l'IP di punta non si è rimasti del tutto soddisfatti in termini di nuove IP: se l'annuncio di **Unravel 2**, forte di un'interessante modalità co-op, è salutato con entusiasmo, e se **Cornelia Geppert**, CEO e game designer di Jo-Mei Games, presenta con emozione un **Sea of Solitude** dal setting narrativo interessante, sul quale terremo gli occhi fissi, il resto appare un po' povero. Un **Command & Conquer** per mobile (denominato **Rivals**) che ammicca forse troppo alle modalità di *Clash of Clans*, e la cui dimostrazione risulta priva di dinamismo, e un **Star Wars Jedi: Fallen Order** che sembra presenziare lì più per ragioni di brand che di sostanza. Nient'altro di rilevante da registrare in una conferenza in cui il CEO di EA, **Andrew Wilson**, risulta asettico e pubblicitario, freddo e puntuale, e nulla può la discreta conduzione di un'Andrea Rene che, pur non essendo evidentemente avvezza un pubblico di simile portata, se la cava comunque bene.



Si passa così alla seconda conferenza in ordine cronologico, una delle più attese, [quella di Microsoft](#). Da tempo ci si chiede cosa bolle nella pentola di Redmond, considerando che i numeri nel mercato console vedono necessario il ripensamento della propria strategia commerciale. In questi ultimi anni, le conferenze del colosso di Xbox non sono state ritenute soddisfacenti, e un rilancio è quantomai urgente. Il 2018 segna probabilmente un cambio di passo, o quantomeno questo è il segnale che possiamo certamente registrare da una conferenza che oscilla tra la concretezza di certe IP e di alcune **azzeccate mosse di mercato**, e la fumosità di dichiarazione che hanno il brioso e artefatto sapore del disclaimer pubblicitario: bellissimo sentir parlare di un **team dedicato all'AI** e al **lavoro sulla nuova Xbox**, ma meglio non farsi abbagliare da ciò di cui non possiamo avere riscontri certi. Ottimo segnale invece è quello dell'**acquisizione di 5 nuovi studi**

che entrano a far parte dei **Microsoft Studios**, soprattutto **Ninja Theory**, promettente developer che ha mostrato la propria qualità in passato nei lavori su **Devil May Cry** e che si è in qualche modo consacrato con l' "indie AAA" **Hellblade: Senua's Sacrifice** e che adesso, con maggior risorse economiche, potrà rivelare il suo vero potenziale (nel bene e nel male). Bene anche la presenza di alcuni ospiti del calibro di **Chris Avellone**, che da narrative director spiega lo sviluppo di **Dying Light 2**, il quale risulta molto interessante in termini di trama. Tirando le somme, quella Microsoft è globalmente la conferenza che impressiona di più, sia per gli ottimi segnali lanciati al mercato, sia per la massiccia presenza di titoli, fra esclusive e world premiere di multiplatforma di vario genere.



Pur senza faville, la [conferenza Bethesda](#) qualche ora dopo regala comunque solidità, fra contenuti aggiuntivi (su tutti i DLC di **Prey** e **Wolfenstein II**), nuovi titoli (ci si riferisce a **Starfield**, il nuovo space RPG su cui la casa è in lavorazione) e nuovi capitoli di IP già presenti in catalogo: **Doom Eternal** e **The Elder Scrolls VI** sono due uscite molto ben accolte, ma gli occhi sono ovviamente tutti puntati su **Fallout 76**, annunciato già nei giorni precedenti e che sta destando la maggiore curiosità di pubblico. Conferenza che quadra ma non stupisce.



Al contrario della [conferenza Devolver Digital](#), che ci abitua ormai annualmente a veri e propri pezzi d'avanspettacolo condotti con gran ritmo e senso dello show dall'attrice Mahria Zook, qui nei panni di **Nina Struthers**. Fra parodie delle retroconsole e momenti di pura satira nei confronti delle lootbox, lo studio texano trova spazio per **tre nuovi annunci** nei 20 minuti scarsi di conferenza: l'open world **SCUM**, la remaster di **Metal Wolf Chaos XD** e lo spettacolare shooter **My Friend Pedro**, che a parere di chi scrive è uno dei più interessanti prodotti di questo E3.



Una conferenza forse meno stupefacente dello scorso anno, ma sempre dalla grande carica esplosiva (pur senza teste che saltano in aria come era stato nel 2017), agli antipodi della noia che ci serve su un piatto [Square Enix](#): la casa giapponese riserva i suoi pezzi migliori (da *Shadow of the Tomb Raider* a *Kingdom Hearts III* passando per *Just Cause 4* e *Nier: Automata*) alle altre conferenze, limitandosi a ripetere gli stessi trailer o ad arricchirli. Le piccole aggiunte a *Final Fantasy XIV* non bastano, così come il telefonatissimo undicesimo capitolo di *Dragon Quest*. I migliori annunci risiedono certamente nell'interessantissimo *The Quiet Man* e in un *Babylon's Fall* di cui non vediamo l'ora di sapere di più, ma la mancanza di interventi (tra developer, creativi e board dell'azienda) si fa sentire, e di concreto rimane ben poco.



Concretezza che invece dimostra di possedere a grandi lettere [Ubisoft](#), che sceglie una formula standard mantenuta per tutto l'incontro, fatta di un trailer iniziale seguito da un intervento di uno o due attori coinvolti nello sviluppo del titolo che spesso hanno modo di essere supportati da sequenze di gameplay: gli interventi di **Justin Farren** per *Skull & Bones*, di **Elijah Wood** e **Benoit Richter** per *Transference*, di **Jonathan Dumont** per *Assassin's Creed Odyssey* permettono uno sguardo più concreto e profondo sui titoli in lavorazione, il loro metterci la faccia è per certi versi rassicurante, ma soprattutto è un segno di grande serietà, che dà solidità anche a *Beyond Good & Evil 2*, il quale, grazie alle spiegazioni dei due Brunier, si fa più tangibile nonostante la mancanza di gameplay.

C'è spazio anche per il DLC di *Mario+Rabbids: Kingdom Battle*, un *Donkey Kong Adventure* che viene letteralmente suonato di **Grant Kirkhope** e dai Critical Hits che lo accompagnano, dopo un'introduzione di **Xavier Manzanares**. Pur non presente sul palco (ma presenti [Soliani e Kirkhope per parlare delle musiche del gioco durante l'E3](#)), il team di **Milano** si conferma elemento importante dell'universo Ubisoft, e c'è motivo di credere che questo sia solo l'inizio dell'ascesa di un team che ha meritato i riconoscimenti e le lodi caduti a pioggia nell'ultimo anno, riuscendo ad appagare anche la pretenziosissima Nintendo. Probabilmente è anche merito loro se, alla conferenza, Ubisoft ha potuto presentare Fox tra i personaggi della propria nuova IP, *Starlink*.

Una conferenza che non ha troppi picchi verso l'alto, ma che di certo quadra in tutte le sue parti, e dove ogni team ci ha messo la faccia e ha condiviso il lavoro col pubblico.



Condivisione del lavoro che è invece forse quel che è mancato in una delle conferenze più attese: **Sony** si affida infatti a lunghi trailer per dar spazio principalmente a 4 esclusive: ***The Last of Us 2***, ***Ghost of Tsushima***, ***Death Stranding*** e ***Marvel's Spider-Man***. Titoli pregevolissimi — il primo presentato così bene da indurre il dubbio nel pubblico fosse ampiamente scriptato, anche se a [un'attenta analisi è possibile confutare questa tesi](#): in gran parte il video non lo è, in realtà — ma ancora una volta lontani dall'essere accompagnati da una release date. Nessun membro del team di sviluppo a raccontarli, talvolta musicisti a introdurli. Curiosità a parte per nuovi titoli come ***Control*** o per il remake di ***Resident Evil 2*** (uno dei pochi ad essere accompagnato da una data d'uscita), Sony sembra voler dare al pubblico uno sguardo più approfondito delle sue esclusive di punta, offrendo scampoli di gameplay (meno che nel titolo di Kojima, nel quale si intravedono alcune fasi stealth, una di arrampicata e si intuisce la presenza di una componente shooter) ma non andando oltre, accontentandosi del minimo sindacale per non sfigurare.



Una parsimonia, quella di Sony, che contrasta con i **25 trailer** del [PC Gaming Show](#), che, ad onta della sufficienza con il quale è guardato ogni anno, offre vari momenti interessanti: la conduttrice, la streamer **Frankie Ward**, riesce a mantenere un certo ritmo nelle due ore scarse che compongono lo show, ed è piacevole notare quanta varietà offra l'ambiente PC. Da avventure story-driven come il lovecraftiano **The Sinking City**, ma anche **Neo Cab** e **Night Call**, si passa a titoli dallo stile artistico affascinante come **Sable** o gestionali molto attesi come **Two Point Hospital**. Ma il PC Gaming Show non è soltanto riservato alle produzioni indipendenti: c'è spazio anche per **Hunt: Showdown**, FPS horror su cui è al lavoro **Crytek**, il super chiacchierato **Star Citizen** (giunto adesso l'alpha 3.2), **Overkill's The Walking Dead**, **Hitman 2** (anche questo incomprensibilmente non inserito nella conferenza Square Enix) e vari titoli **SEGA**, dalle remastered di **Shenmue**, a tre novità: **Valkyria Chronicles 4**, e, per la prima volta su PC, **Yakuza Kiwami** e **Yakuza Zero**, a conferma che l'amata serie nipponica ha ormai trovato una solida fanbase in Occidente. Rimane curiosità, infine, riguardo **Ooblets**, nuovo lavoro della **Double Fine** di Tim Schafer, ed è solo un altro tassello che si aggiunge a una conferenza poco altisonante nelle forme ma molto interessante nei contenuti.



E3 2018

Si passa così all'ultima conferenza, quella della "vecchia signora" del mondo videoludico: [Nintendo quest'anno sceglie di esserci](#), a differenza del 2017, annunciando la propria conferenza, che chiuderà il ciclo di quest'anno. Se la prima parte ha un buon ritmo alternando gli annunci di titoli terze parti (*Daemon X Machina* e *Overcooked 2* fra gli altri) e prime parti (*Super Mario Party* e *Fire Emblem: Three Houses* su tutti), la seconda si arena sul nuovo *Super Smash Bros. Ultimate*, al quale viene dedicato un lungo deep dive nel quale si sviscerano scenari, personaggi e singole feature, risultando un po' fuori contesto rispetto alle altre conferenze basate soprattutto sulla varietà di contenuti: l'approfondimento di un singolo titolo non è probabilmente il momento migliore per accattivare un pubblico con aspettative di reveal e sorprese last minute.



Poche sorprese eclatanti, ma a guardar bene i titoli interessanti non mancano: **EA** non stupisce, ma *Sea of Solitude* solletica la curiosità, **Microsoft** lancia alcune l'amo di alcune esclusive classiche, ma come detto non è quello il fulcro della conferenza. Probabilmente i titoli più interessanti sono stati presentati durante il **PC Gaming Show**, considerando che **Sony** persevera nella propria politica di dar un assaggio dei propri first party senza accompagnarli a date di rilascio mentre Square Enix non offre alcuna novità di riguardo e Nintendo preferisce l'approfondimento. Anche **Devolver Digital** riesce a incuriosire, in relazione al breve tempo del proprio show, e questo ci conferma forse quanto il mondo indie sia ancora una fucina di creatività nel mondo videoludico. Questo senza sminuire le grandi case: **Bethesda** annuncia comunque dei buoni contenuti speciali, ma soprattutto un altro *Doom*, dopo un primo reboot di buona qualità, e una nuova IP, mentre **Ubisoft**, pur avendo già annunciato gran parte dei titoli mostrati, li approfondisce intelligentemente, trovando il tempo per annunciare anche un'altra collaborazione con Nintendo.

Quali **strategie** daranno buoni frutti sarà il tempo a dirlo. Nel frattempo potremmo anche provare a fare una classifica in relazione a quanto mostrato, mettendo alla base non valutazioni in merito alla bontà dei prodotti (senza una prova dei quali ogni giudizio va sospeso) quanto in relazione al valore aggiunto delle conferenze e quindi riguardo la forza e l'efficacia del messaggio lanciato, non considerando il "fumo" derivante dall'applicazione di pure strategie di marketing ma soprattutto la concretezza di certe dimostrazioni, la volontà di dare un messaggio chiaro ai giocatori e l'effettiva prospettiva di star lavorando per loro, senza voler abbagliare nessuno.

A valutare le sensazioni lasciate da ogni show, ma soprattutto quanto concretamente posso aver tratto dai contenuti mostrati in termini di strategie di mercato e lavoro dietro le quinte, ordinerei le conferenze come segue:

1. **Microsoft**: tanti trailer, fra esclusive e multiplatforma, per mostrare che a Redmond non interessano soltanto i titoli first party, ma non sottovalutandoli, come dimostrano le acquisizioni di ottimi studios. Buoni anche gli intenti sull'AI, anche se poca concretezza da quel punto di vista. A ogni modo, Microsoft è più viva che mai, e pare pronta già alla guerra della prossima generazione.
2. **Ubisoft**: tanti trailer, tanto contenuto e tante testimonianze per una conferenza solidissima, dove anche i titoli senza release date prendono forma concreta, grazie a team member che ci mettono la faccia e danno uno spaccato del lavoro dietro a ogni IP.
3. **PC Gaming Show**: L'avreste mai detto, di trovarlo sul podio? Ebbene sì: le più interessanti novità escono fuori proprio da questa conferenza, che non dà spazio solo a indie interessantissimi (segnatevi quelli nominati sopra) ma mette in luce anche IP come *Hunt: Showdown* (titolo importantissimo per Crytek, dopo prestazioni di mercato non esaltanti negli ultimi anni) ma soprattutto *Hitman 2*. Vi pare poco?
4. **Devolver Digital**: A loro ormai quasi piace vincere facile: con uno show sopra le righe, parodistico, un po' paraculo (fanno satira su un settore di cui non sono totalmente avulsi alle logiche) puntano dritti all'engagement e propongono pochi titoli ma di evidente interesse. Un garanzia.
5. **Bethesda**: lo dicevamo prima, la solidità premia: anche qui poche IP ma tutte ben calibrate, dal nuovo RPG *Starfield* a nuovi capitoli di *Doom* e *The Elder Scrolls*, oltre al già annunciato *Fallout*. Certo, si poteva fare di più, ma da un lato va bene così.
6. **Sony**: Manca molto la concretezza, vi è un'evidente volontà di "far melina", puntando su hype forti, ad alto potenziale di hype, delle quali però si vede ancora poco. Perché di *Spider-Man* un gameplay allo scorso E3 lo avevamo già, e questo nuovo trailer non aggiunge proprio tantissimo. Ciononostante, apprezzatissimi i trailer, il lavoro è di ottima fattura, siamo contenti anche dell'ennesima riproposizione restaurata di un classico, *Resident Evil 2*, ma qui un po' di

concretezza è mancata.

7. **Electronic Arts:** Di certo non è andata male. Occhi puntati su *Anthem*, con il team che non lesina spiegazioni su lore e meccaniche, ma poco altro. Solite IP annuali, un *Command & Conquer* che a oggi pare ricalcare un po' troppo alcuni classici free-to-play mobile di successo e due nuovi titoli che forse non bastano a distinguersi dagli altri.
8. **Nintendo:** Si parte benissimo, si finisce morti di noia: va bene l'importanza di *Super Smash Bros. Ultimate*, ma lo spiegone di una cinquantina di character, e feature, e luoghi e dettagli vari poteva trovare miglior collocazione. Nel corso di una conferenza all'E3 diventa un tecnicismo inadatto e che uccide il ritmo di chi vuole invece un'overview, più consona al contesto.
9. **Square Enix:** Conferenza spoglia, i trailer migliori sono già affidati ad altre conferenze, a volte sembra di assistere a dei piatti highlights, ci si dimentica presto dell'approfondimento iniziale su *Shadow of the Tomb Raider* e si finisce col chiedersi, a posteriori, perché riservare *Hitman 2* alla conferenza meno seguita dell'E3. Inspiegabile.