

Guacamelee 2

Al tempo della sua uscita, **Guacamelee** è stato acclamato come uno dei migliori **metroidvania** degli ultimi decenni. Le più grandi innovazioni proposte da questo titolo, uscito ormai **6 anni fa**, risiedevano senza dubbio nel **sistema di combo e di prese**, nel continuo passaggio fra due mondi e nella possibilità di giocare l'avventura in co-op locale fino a quattro giocatori, tutte caratteristiche mai implementate insieme in un genere definito come l'action-platformer e che finirono per dare un'insolita sfumatura arcade a un gameplay tipicamente casalingo. **Guacamelee** rimase ragionevolmente impresso nella memoria di milioni di giocatori nel mondo grazie al suo esilarante humor intriso di riferimenti ad altri videogiochi classici, meme e allo splendido art-style che rende la già particolarissima cultura messicana, nonché il vero e proprio culto dedicato alla **lucha libre** e ai **luchador**, ancora più frizzante e colorata - insomma, diciamo che dopo averlo completato viene voglia di visitare il Messico! Oggi **Guacamelee 2**, disponibile per **PC, PlayStation 4, Xbox One e Nintendo Switch** (la versione che prenderemo in considerazione), ci fa rivivere le stesse sensazioni e la stessa gioia che il primo titolo portò quasi cinque anni fa e si pone come un incredibile sequel di uno dei **metroidvania** più avvincenti degli ultimi anni. Vediamo insieme cosa **Juan, Tostada** e compagni hanno in serbo per noi in questo nuovo titolo **DrinkBox Studios**.

Nelle puntate precedenti

Esattamente come in [Castlevania: Symphony of the Night](#), la primissima schermata di gioco è una rievocazione dell'ultima battaglia avvenuta in **Guacamelee**, con tanto di «what is a luchador? A miserable little pile of secrets», giusto per rendere il rimando al fantastico **metroidvania Konami** ancora più chiaro. **Juan** sconfigge il temibile **Calaca**, libera **Lupita**, la figlia del sindaco, e la maschera del coraggioso luchador si sgretola permettendo così ai due di vivere una vita tranquilla nei tranquillissimi **campi di agave** accanto alla tranquilla cittadina di **Pueblucho**... forse fin troppo tranquilla! **Juan** subisce i terribili effetti della vita da sposato, non è più in forma e possente come un luchador ma vive una vita felice insieme la sua bella moglie e i suoi adorabili figli. Quella che sembrava essere una normale giornata, in cui **Lupita** aveva chiesto a **Juan** di andare al mercato a comprare qualche avocado per fare una buona salsa guacamole, si è rivelata invece l'inizio di un disastro senza precedenti; **Uay Chivo**, l'iconico sciamano dello scorso titolo in grado di trasformarsi in una capra, spiega a **Juan** che in un'altra timeline, in cui **Juan** e **Lupita** venivano uccisi da **Calaca**, un luchador corrotto di nome **Salvador**, responsabile invece della fine di **Calaca**, si era messo alla ricerca della **guacamole sacra** per diventare l'essere più potente del mondo, ignaro del fatto che ciò avrebbe distrutto l'intero **mexiverso**. La guacamole sacra fu creata con meticolosa cura da **Tiempochtli**, dio del tempo, e siccome tutti la desideravano decise di nascondere la sua magica salsa nel **Otromundo**, accessibile solamente collezionando le tre reliquie sacre a forma di nachos, solitamente disposti a piramide (dunque triangoli... Tre triangoli... Due alla base e uno in alto... Dove li abbiamo già visti?). Dopo essere finiti in due timeline sbagliate, [una sorta di purgatorio](#) e una timeline "Nes-osa", arriviamo alla **timeline più oscura** (si chiama proprio così!) dove ci riuniremo con la maschera e **Tostada**, la luchador che rappresenta lo spirito di quest'ultima, e ciò ci farà trasformare — esattamente come **Sailor Moon** con lo **scettro magico** — nel possente luchador di sei anni fa; da qui comincerà l'avventura vera e propria e sarà anche possibile far partecipare un secondo giocatore che prenderà il comando di **Tostada** (fino a un totale di quattro che potranno usare, all'inizio, **Uay Chivos** e **X'tabay**). Ci si renderà subito conto, anche nelle sezioni prologo, di

come i comandi siano incredibilmente reattivi e, senza mezzi termini, perfetti per il sistema di combattimento e combo che **Guacamelee 2** pone; per questo motivo, per quanto sia possibile giocare questo titolo in due giocatori con un set di **Joy Con**, **raccomandiamo di giocare in multiplayer con un set per giocatore**, in quanto la mappatura dei tasti in questa modalità rappresenta la migliore scelta di gioco (al giocatore servono immediatamente alla pressione 7 degli 8 tasti del controller, in modalità **Joy Con singolo** uno di questi sarà "L", dunque alla sinistra o alla destra del vostro controller, dipende da quale avete. a disposizione Una vera tortura!). Se volete giocare con questo gioco in multiplayer allora vi converrà giocarci con un amico che come voi possiede **Switch**, altrimenti dovrete abituarvi a questa astrusa mappatura.



(La frenetica prima parte di Guacamelee 2!)

Well! Agilità fra i non agili qui!

Prenderemo presto dimestichezza coi controlli e presto cominceremo, come tipico di questi generi, a collezionare gradualmente le abilità che permetteranno a **Juan** di superare ostacoli e rompere barriere per accedere a zone precedentemente inaccessibili. Il **fattore backtracking**, fondamentale per il genere **metroidvania**, è tarato alla perfezione e ciò potrà permettere al giocatore di accedere ad aree segrete o semplicemente liberare un passaggio alla volta di creare una scorciatoia. Troveremo spesso, come succedeva nel precedente titolo, delle aree che metteranno alla prova, man mano, tutte le abilità che andremo acquisendo con dei percorsi a ostacoli veramente folli e alla fine verremo ricompensati con un **baule** contenente **soldi**, **porta cuori**, **costumi alternativi** o "**porta abilità**", quest'ultimi necessari per eseguire le mosse speciali eseguibili col tasto "A": ci toccherà fare **montanti in aria** (dai, a chi vogliamo prendere in giro? Sono degli **Shoryuken!**), fare **doppi salti**, **wall-jump**, sfruttare delle "**catapulte volanti**" (dopo vi spiegheremo) e soprattutto cambiare la polarità dell'ambiente, altra meccanica fondamentale di questo gioco. Esattamente come in

Guacamelee, Juan ha il potere di spostarsi dal mondo dei vivi al mondo dei morti e viceversa (prima trovando degli appositi portali e poi, trovata la specifica abilità, comodamente premendo il tasto "L" o "ZL") ed entrambi i mondi presentano spesso delle caratteristiche ambientali diverse (come ad esempio la presenza/assenza di un muro o nemici, nel mondo dei morti un geysir di lava diventa un pilastro nel mondo dei vivi, e così via). **Guacamelee 2**, così come il suo predecessore, chiede al giocatore di padroneggiare al meglio questa abilità senza la quale non si potranno superare gli ostacoli più astrusi del gioco; spesso e volentieri si finisce bloccati nello stesso punto, soprattutto il quelle aree extra in cui la ricompensa è un baule, ma questo titolo, in fondo, non fa che incarnare lo spirito dei titoli classici degli anni '80, '90 e un po' anche 2000 in cui il **trial & error** era spesso la meccanica che permetteva a un gioco, spesso senza sistema di salvataggio, di essere più longevo possibile. A ogni modo, con la giusta pazienza, superare una di queste aree è solamente una questione di pratica, e ogni giocatore riuscirà, con più o meno tentativi, sempre a ottenere l'ambito premio di queste stanze.

Juan troverà le abilità di cui ha bisogno nelle varie aree del gioco (rigorosamente all'interno delle **statue Choozo**... [Vi dice niente?](#)) ma potrà renderle ancora più efficienti grazie all'implementazione del nuovo **albero delle abilità** in uno dei menù di pausa: qui, con i soldi collezionati, potrete rendere ancora più potenti i vostri **colpi singoli, abilità varie** di schivate e combo, **prese di wrestling, mosse speciali e mosse pollo** (sì, per offrire un qualcosa di simile alla **morfosfera** di **Samus, Juan e Tostada** potranno trasformarsi in polli!). Parlando di abilità, **Guacamelee 2** introduce le nuove **catapulte volanti**, simili a quelle presenti in **Castlevania: Order of Ecclesia**: queste sono come dei ganci sospesi in aria dalla quale **Juan e Tostada** potranno aggrapparsi e catapultarsi verso la direzione opposta premendo "X" (un po' come fa [Spider-Man](#) con le ragnatele). Tuttavia l'implementazione non può considerarsi riuscita al 100%, e i veterani che hanno giocato all'appena citato capitolo di **Castlevania** se ne renderanno conto facilmente: **Shanoa** attivava una sorta di aura che le permetteva di gravitare verso "il gancio" per poi stabilire meglio la direzione caricandosi verso la direzione opposta desiderata con la croce direzionale. In **Guacamelee 2** invece sarà tutto più immediato: la direzione verrà stabilita dall'angolo del salto con la quale ci lanciamo verso questi ganci e una volta premuto "X" non sarà più possibile correggere l'angolo. Tante volte l'angolo risulterà corretto come quante volte, per via della fretta, sbaglieremo il lancio, costringendoci a riprovare il salto da capo. Fortunatamente in **Guacamelee 2** non ci sono vite e i checkpoint sono abbastanza vicini fra loro, perciò nonostante le difficoltà che questi ganci possono dare si può riprovare infinite volte una stessa sezione. Tuttavia, la cosa più importante da padroneggiare in **Guacamelee 2** è senza dubbio il **sistema di combo**; imparare a combattere per ottenere la combo più alta, il che significa assestare tanti colpi e schivare gli attacchi come un ninja. **Schivando gli attacchi si conserva la combo** e più è alta più saranno i soldi che otterremo alla fine del combattimento; ma come gonfiamo una combo? Da qui si capisce quanto complesso, intricato ma soprattutto divertente sia il sistema di combo in **Guacamelee 2**: i colpi a nostra disposizione saranno una **hit combo semplice** con "Y", le **5 mosse speciali** con il tasto "A" e i **lanci/prese** con "X" (quest'ultime da sbloccare dall'albero delle abilità). Frequentando la scuola di **Faccia di fuoco** (che scopriremo qui essere il cugino di **Grillby**, il barista dell'omonima locanda in [Undertale](#)!) impareremo man mano degli esempi di combo ma nel campo di battaglia daremo sfogo alla nostra creatività concatenando questi attacchi principali come vorremo; cosa c'è di meglio di partire con un bel **uppercut semplice**, poi una **combo di jab** con "Y" in aria, **super montante** con "A" + su, **altra combo di Jab**, poi un **pugno a siluro, altra combo** e per finire un bel **piledriver** o una **frog splash** se il nemico è un gigante? Una di quelle situazioni in cui **Dan Peterson**, iconico cronista della **WWF/E** negli anni '80 e 2000, non potrebbe fare a meno di gridare: «**mamma, butta la pasta!**». Nuovi campi di battaglia significano nuove possibilità di combo e perciò, sotto questo aspetto, ogni sezione di combattimento necessita di nuove strategie e nuovi metodi per far fuori più nemici velocemente conservando nel processo la combo; **Guacamelee 2** in questo offre un sistema di lotta mai stancante e divertente come pochi altri giochi del suo genere.

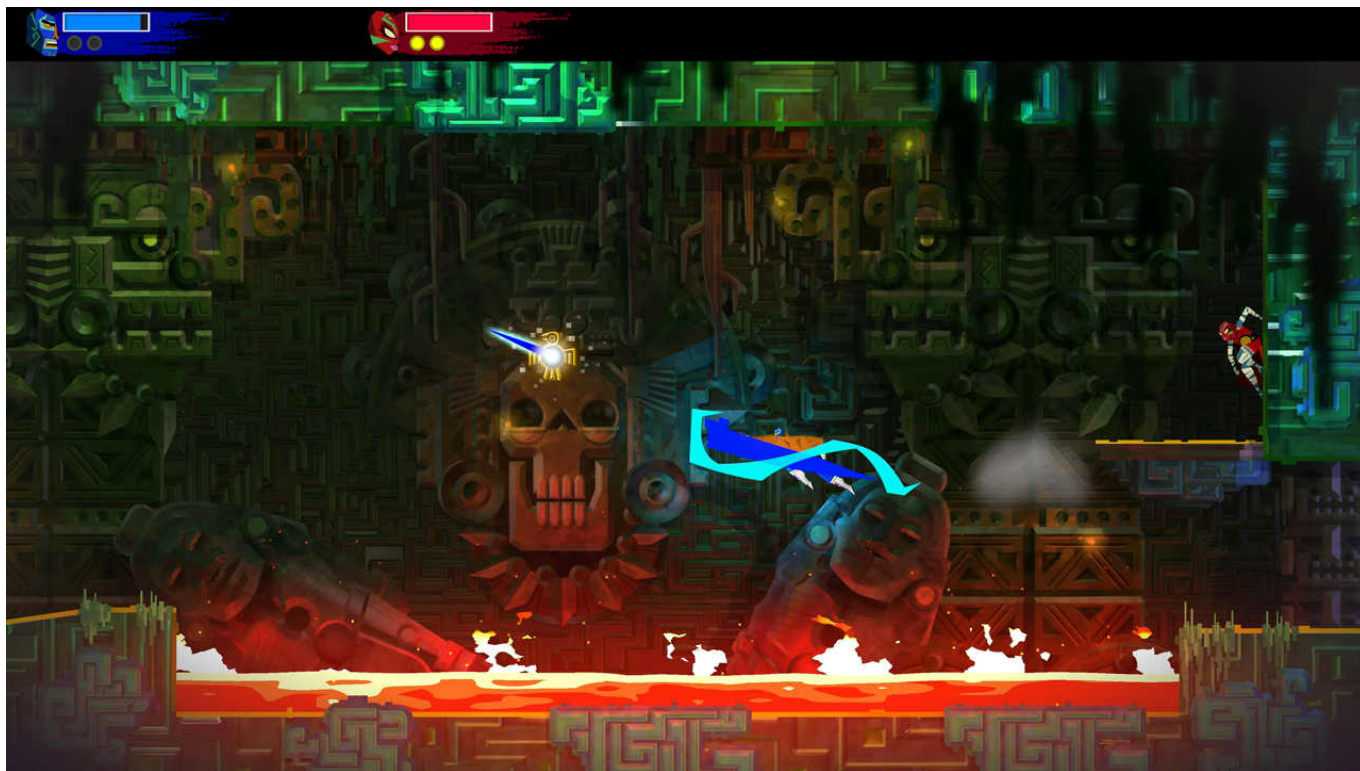


Lo llamaban Juan

Per coloro che non lo sapessero, il wrestling in Messico, rigorosamente chiamato *lucha libre*, si discosta totalmente dal suo omologo americano o giapponese (per il quale si trova un ottimo rappresentante videoludico in *Fire Pro Wrestling World*), sia per lo stile di lotta nei match, sia per l'importanza che questi eventi hanno a livello sociale. I **luchador** in Messico sono dei veri e propri eroi in carne e ossa, e un'avventura come *Guacamelee 2* non fa che rappresentare quello che è l'immaginario collettivo messicano quando si parla di questi eroi fuori dal comune, trasfigurato con stravaganze e leggerezze qui e là. Pensate che tempo addietro, negli anni '40, ci fu un wrestler chiamato **El Santo** che venne venerato esattamente come un dio: di lui, oltre ai suoi spettacolari match nel quadrato, venivano venduti fumetti e film in cui lui interpretava se stesso e agiva esattamente come un eroe, soltanto che lui a differenza dei vari **Batman** e **Spider-Man** esisteva veramente! A testimonianza del suo status d'eroe **El Santo** si toglieva la maschera per pochissime occasioni (nessuna delle quali in pubblico) e, alla sua morte, fu sepolto con la sua preziosissima maschera. L'atmosfera e l'epicità della storia prova, anche spiritosamente, a rievocare le leggendarie imprese di questi personaggi mascherati, un misto fra storia e leggenda che viene tramandato con vivacità. *Guacamelee 2* ci presenta un Messico policromo, con una moltitudine di colori inebriante, un luogo frizzante e pieno di vita grazie a un 2D splendido animato ad hoc, esattamente come nel primo capitolo. Ci sono in più giusto un paio di elementi in 3D nei background che reagiscono perfettamente alla luce e donano un filo di profondità in più rispetto al primo episodio. In poche parole, la grafica risulta sempre chiara al giocatore e anche la mappa in game, abbastanza diversa dalla disposizione a blocchi di molti altri **metroidvania**, risulta sempre chiara e mai astrusa; talvolta permette pure di capire dove sono le aree segrete!

Altro plauso va fatto ovviamente alla colonna sonora: come il primo capitolo, anche *Guacamelee 2* non presenta alcuna linea di dialogo doppiata (giusto qualche lamento, sforzi, etc...) ma in compenso abbiamo dei bellissimi brani che ci accompagneranno in questa coloratissima avventura. Torna qualche tema familiare, come quello della città di **Pueblucho** (in chiave minore), ma ovviamente abbiamo tante belle musiche nuove. Le melodie attingono dalle più iconiche tradizioni musicali

folkloristiche messicane, soprattutto quelle dei mariachi fatte di trombe squillanti e chitarre scanzonate che definiscono il ritmo, ma attingono molto da generi moderni come la musica elettronica e, essendo un gioco abbastanza "old school", anche e soprattutto dalla [chiptune](#). In realtà nulla che sia davvero degno di nota, ma neppure una colonna sonora da scartare.



Uno, due, tre, Vittoria!

Guacamelee 2, così come una bella terra come il Messico, è un gioco in grado di trasmetterti il più puro buon umore e l'allegria grazie alla sua coloratissima grafica, alla sua storia un po' strampalata e ovviamente alle migliaia di citazioni ad altri giochi, cartoni animati, meme, cultura internettiana, film e quant'altro in giro per le città delle sue lande piene di vita. Il divertimento inoltre non si ferma solo con l'avventura principale: è possibile integrare con il contenuto aggiuntivo acquistabile **Terreni di Prova**, dove sarà possibile competere in nuove modalità e affrontare nuove sfide. Abbiamo certamente un sequel all'altezza delle aspettative, anche se, dispiace dirlo, un po' inferiore al primo titolo; elementi come le nuove catapulte volanti non sono il massimo, come del resto alcune sfide poste nelle stanze extra, le quali, laddove si deve prendere un baule, risultano spesso un continuo *trial and error* dettato in parte dal caso. Si perde molto tempo nelle sezioni extra e meno nelle sezioni principali e ciò, per quanto possa incentivare la longevità, talvolta risulta un prolungamento affatto necessario.

Tuttavia, il gameplay di base, non è per nulla cambiato e **Guacamelee 2**, così come il suo predecessore, è un validissimo titolo in grado di regalare ore e ore di divertimento da soli o in compagnia (diremmo anche doppio, visto che, una volta completato verrà sbloccata la modalità difficile). Non ci si può aspettare di meglio da un titolo indie di prima categoria e il suo prezzo di lancio di 19,99€ è più che giustificato.

Botte, nachos e azione caliente... una volta terminato non potrete fare a meno di gridare: «Ay, caramba!». Non potevamo aspettarci di meglio da **DrinkBox Studios**.



[Fire Pro Wrestling World](#)

Sono passati ben **ventinove anni** dal primo *Fire Pro Wrestling*, uscito ai tempi sul **PC Engine** di **NEC**. La serie si è sempre contraddistinta per due fattori: la grafica in 2D isometrico e la minuziosa simulazione del cosiddetto **puroresu**, il pro wrestling giapponese, emulato in un gameplay frenetico e coinvolgente. Una sfilza di giochi pubblicati per moltissime console, da **Super Nintendo** (*Fire Pro Wrestling Special* è celebre non solo per il finale scioccante, ma anche per essere il primo gioco che ha lanciato la stella di [Goichi "Suda51" Suda](#)) a **PlayStation 2**, teatro dell'ultimo gioco della saga, quel *Fire Pro Wrestling Returns* che ha appassionato fan del wrestling giapponese (e non solo) per dodici lunghi anni. Ma la pausa è terminata lo scorso anno, per i possessori **PC**, con l'attesissima uscita di *Fire Pro Wrestling World*, uscito anche lo scorso **28 settembre** in Europa (e qualche mese prima anche in terra natia e in America) per **PlayStation 4**. Ma bando alle ciance, lanciamoci sul ring!

Lariato!



FPWW (d'ora in poi useremo il suo acronimo) offre da subito un approccio diretto: il menù mostra le varie modalità **offline**, i match **online** e la sezione **edit**, quest'ultima vero fulcro del titolo, ma andiamo con ordine. Si parte dalla **exhibition mode**, dove si potranno creare dei match singoli (da un minimo di due a un massimo di otto wrestler sul ring) o di coppia (dal classico due contro due al quattro contro quattro) con una pletera di regole personalizzabili, oltre alla scelta dell'arena, che ricalca i vari palcoscenici del mondo del wrestling, dal simil-**Tokyo Dome** giapponese, alla classica arena indoor americana degli show **WWE**, fino al palazzetto messicano che richiama *promotion* come **AAA** e **CMLL**. Le combinazioni di regole e arene, ma anche arbitri (ognuno di essi diverso dagli altri sia per aspetto che, soprattutto, intelligenza artificiale!) da scegliere sono praticamente infinite, e già questa sola modalità offre scenari diversi match dopo match, impreziosite, da un indice di valutazione dell'incontro in percentuale che richiama il celebre (almeno per gli appassionati) metro di valutazione del giornalista wrestlingistico **Dave Meltzer**, seppur in percentuale e non con le sue famose stelle. Il classico canovaccio del match uno contro uno viene variato con le varie stipulazioni, come il **Cage Deathmatch**, dove lotteremo dentro una gabbia, l'**Exploding Darbed Wire Deathmatch**, dove le corde del ring verranno sostituite da filo spinato esplosivo, il **Landmine Deathmatch**, con tappetini di filo spinato esplosivo fuori dal ring, lo **SWA Rules**, cardine della serie dove l'incontro sarà diviso in round, in un ibrido tra wrestling e boxe, e le due varianti "marzialistiche", l'**S-1 Rules**, che richiama le regole del kickboxing, e il **Gruesome Fighting**, dove si lotterà in un ottagono (pardon, dodecagono) simile a quello che si vede in **UFC**. Non sono presenti stipulazioni più "americane" come il **Ladder match** o il **Tables match**, visto che **Fire Pro Wrestling World**, così come tutti gli altri giochi della serie, attinge a piene mani dal wrestling di stampo nipponico.

Le altre **quattro modalità** che completano l'**offline mode** sono il **Tournament**, dove potremo creare un torneo a eliminazione diretta da un minimo di quattro a un massimo di trentadue partecipanti (simile a tornei come il passato **King of the Ring** della **WWE** o l'attuale **New Japan Cup** della **NJPW**), la **League**, torneo questa volta "all'italiana", una sorta di mini-campionato che ricalca eventi realmente esistenti come il **G1 Climax** della **NJPW** o il **Champions Carnival** della **AJPW**, la **Battle Royale**, che richiama l'omonima stipulazione di match (e, nella versione **time**, la **Royal Rumble** della **WWE**) e infine la **Mission Mode**, quest'ultima consigliatissima soprattutto ai

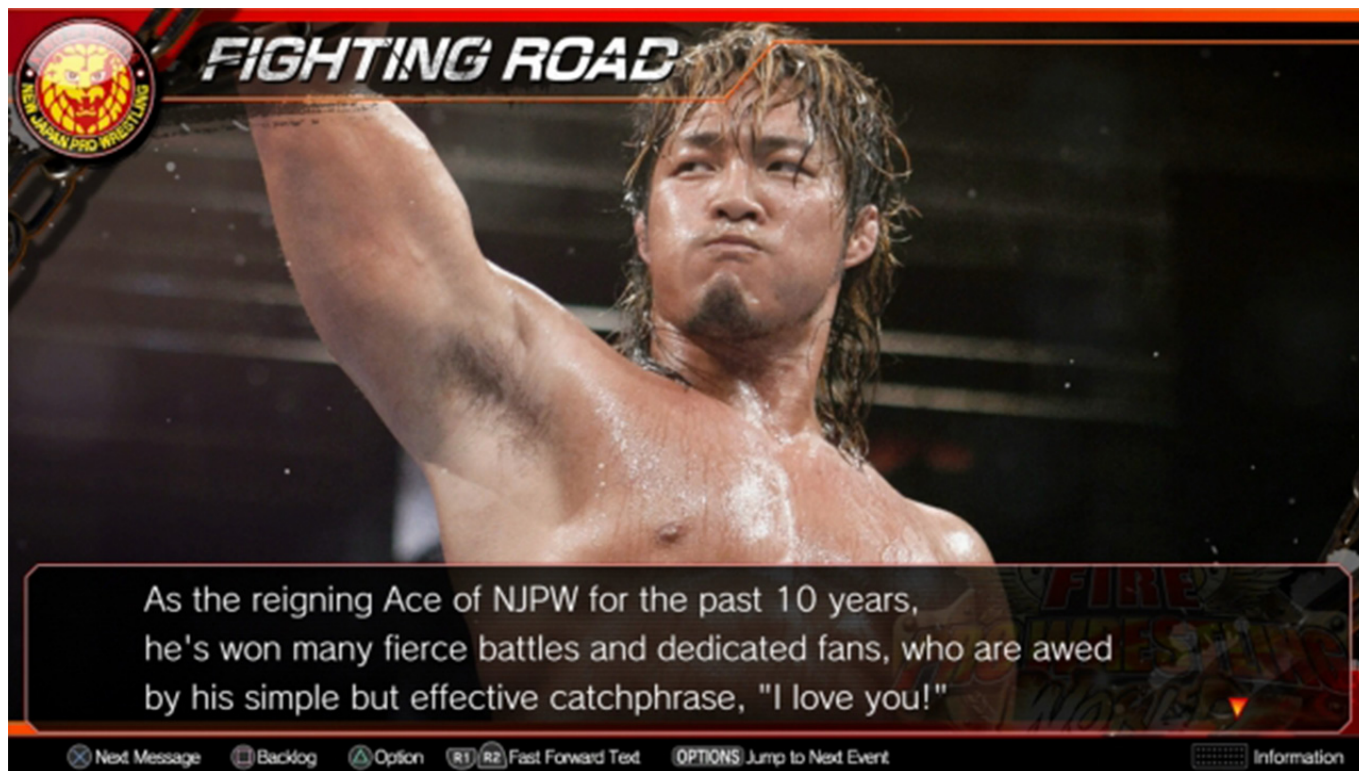
neofiti della serie, non solo per la presenza di cinque **tutorial**, ma perché permette di imparare al meglio la meccanica del timing, molto diversa dai classici giochi di wrestling “occidentali”, con una serie di quest da compiere.



Se possiamo liquidare brevemente la modalità **online**, visto che non è altro che un semplice luogo dove sfidare i propri amici in vari match, saltiamo subito alla modalità **Edit**, visto che gran parte della bellezza di **FPWW** risiede proprio in questa: qui potremo creare i nostri alter ego usando un editor che all'apparenza può sembrare semplice, essendo i personaggi in 2D isometrico, ma che in realtà nasconde una profondità mostruosa per il genere. Aspetto, skill, mentalità e soprattutto *moveset* (con più di 3000 mosse, costantemente aggiornate patch dopo patch!) disponibili per creare il lottatore dei vostri sogni. Si ha anche la possibilità di creare dei **ring**, oltre agli **arbitri** e alle **cinture**, e se non si ha tempo e voglia di perdere ore nell'immenso editor basta andare su **Steam Workshop** (o su un sito simile, per la versione **PlayStation 4**) per poter scaricare migliaia di oggetti e poter creare la vostra *promotion* dei sogni, oppure ricreare, in tutto e per tutto, il mondo del wrestling attuale con le varie federazioni di tutto il globo!

La grande forza di **FPWW** risiede proprio nella community, che ha abbracciato il titolo facendolo diventare una sorta di **Mugen** in salsa wrestling: infatti, tra un **John Cena** o un **AJ Styles** non è strano trovare un personaggio dei fumetti, dei manga o della cultura popolare. Tutto è possibile in questo titolo, e la forza dipende anche dal suo roster letteralmente infinito, perché sì, in **Fire Pro Wrestling World** non dobbiamo preoccuparci di slot per i wrestler creati, visto che l'unico limite è rappresentato dallo spazio del nostro hard disk. E considerando che gli *edit* pesano solamente pochi kilobytes, non è impossibile arrivare ad avere un roster con migliaia di wrestler o altri personaggi, arrivando così a ottenere quello che è il gioco di wrestling più completo della storia.

Rainmaker pose



Incluso nella versione **PlayStation 4**, e disponibile separatamente in **DLC** per la versione **PC**, vi è anche uno **story mode** con i personaggi della **New Japan Pro Wrestling**: in questa modalità, narrata sotto forma di finestre di dialogo molto simili a una **visual novel**, impersoneremo uno studente del dojo **NJPW** atto a scalare i ranghi della federazione giapponese per poi unirsi a una delle *stable* (ovvero i gruppi) presenti nel gioco, come il **Bullet Club** capeggiato dall'attuale campione **IWGP Kenny Omega**, il selvaggio **Suzuki Gun** della leggenda del **PANCRASE Minoru Suzuki**, il **CHAOS** di **Kazuchika Okada** o i **Los Ingobernables de Japon** del carismatico leader **Tetsuya Naito** (apparso anche nel recente **Yakuza 6** di **Sega**). Un buon passatempo che aggiunge pepe alla già vasta longevità del titolo, e che prepara il terreno per la prossima aggiunta, la **Fire promoter mode**, a tema manageriale, in arrivo a breve sotto forma di **DLC**. Una modalità attesissima non solo da chi segue la serie, ma soprattutto, dai fan della **GM Mode** di **WWE Smackdown vs. Raw 2006**, che richiedono a gran voce qualcosa di simile da anni e anni.

Insomma, **Fire Pro Wrestling World** è il ritorno della serie che ogni fan di wrestling attendeva da tempo. Chi chiedeva un seguito "aggiornato" di **Fire Pro Wrestling Returns** è stato accontentato, visto che si ha la stessa struttura del titolo uscito nel 2006 su **PlayStation 2**, ma con molte migliorie che rendono il gioco adattato agli standard odierni. Può spiazzare i neofiti e chi ha giocato per anni e anni ai giochi **WWE**, vista la particolare grafica in 2D isometrico, che magari risulta obsoleta per i tempi attuali, ma lavorando con un budget inferiore rispetto ai giochi della **2K**, il lavoro fatto da **Spike Chunsoft** assume connotati incredibili, soprattutto per i fan della disciplina più sfegatati e aperti ad altre realtà mondiali che vanno ben oltre allo sport-spettacolo offerto dalla compagnia di Vince McMahon. Se poi aggiungiamo che su **PC** vi è anche una vasta scelta di mod che ampliano a dismisura le possibilità nascoste del gioco, cos'altro abbiamo da dire se non che il re è tornato, e in pompa magna.

Paris Games Week 2017: i momenti migliori della conferenza Sony

Ieri Parigi ha ospitato la conferenza stampa **Sony** alla **Paris Games Week**, durante la quale l'azienda ha rivelato molte sorprese. Lo spettacolo ha avuto un ottimo inizio con il reveal del prossimo gioco di **Sucker Punch**, **Ghost of Tsushima**. Dopo aver visitato le città americane con la serie **InFamous**, lo studio si concentra ora verso il Giappone feudale, un tema che in passato ha spesso avuto successo per gli sviluppatori di videogiochi. Il giocatore giocherà come samurai nel 1274 sull'isola giapponese di Tsushima, e anche se non abbiamo visto il gameplay, l'atmosfera sembra molto promettente.

Dopo questa sorpresa **Jim Ryan**, CEO di **PlayStation Europe**, è salito sul palco per lodare i meriti della **PS4**. Parlando di quanto sia orgoglioso dei 100 giochi **VR** compatibili che hanno ora in offerta, ha anche evidenziato i numeri di vendita elevati sia per la versione PS4 che per la versione **Pro** e per il successo dell'applicazione **Play Link**.

È stato allora il momento di scoprire **Concrete Genie**. Il gioco ci mette nei panni di un adolescente che tiene un pennello con abilità straordinarie. Il suo obiettivo è semplicemente quello di illuminare la città, dipingendo bei paesaggi giapponesi e divertenti creature, come i maxi mostri che prendono vita davanti i nostri occhi. Il titolo ha un tocco artistico che è un incrocio tra **Life is Strange** e **Tron** (alcuni potrebbero dire **Okami**).

Senza alcuna transizione, seguì un trailer di **Erica**, un gioco narrativo in cui si dovrà scegliere il proprio destino come si farebbe in titolo di **Quantic Dream**. Riproducibile con l'applicazione PlayLink, si dovrà passare tra le schermate dello smartphone al proprio televisore.

Subito dopo è arrivato un **medley** di 16 giochi VR, tra cui i seguenti:

- **Ace Combat 7**
- **Resident Evil VII Gold Edition**
- **Rec Room**
- **Moss**
- **Apex Construct**
- **Bow to Blood**
- **League of war VR arena**
- **Stiefeld**
- **Vector Sprint**
- **Smash Hit**
- **Star child**
- **Transference**
- **Ultra Wings**
- **Dead Angry**
- **Eden Tomorrow**
- **Monster of deep FFXV**

Dopo questa successione epiletica di giochi, il titolo VR è stato presentato in dettaglio: **Blood and Truth**. In questo gioco si dovranno usare le armi per farsi strada attraverso un'universo pieno di mob da uccidere.

Poi è arrivata **Ubisoft** con l'annuncio di una modalità co-op per il suo futuro gioco previsto per il 27 febbraio, **Far Cry 5**.

L'espansione di **Destiny 2** del 5 dicembre è stato dato anche un nuovo trailer, come il DLC **The Curse of Osiris** vi invierà a Mercury alla ricerca del custode caduto Osiris

Abbiamo poi visto un trailer per **Monster Hunter: World**, e vi sarà anche **Aloy**, l'eroina di **Horizon Zero Dawn**.

Per quanto riguarda le grandi produzioni previste in pochi giorni, **Call of Duty: World War II** ci ha dato un grande trailer della **Battle of Carentan**, mentre **Star Wars Battlefront II** ha mostrato la sua modalità di storia.

Spider-Man ha mostrato un lato più narrativo del gioco con un trailer incentrato sulla storia, come pure le animazioni e le immagini impressionanti.

Detroit: Become Human, il gioco fortemente anticipato di **David Cage**, ha anche presentato una nuova fase di gioco. Ancora una volta il suo sistema di scelta dinamica è servito insieme ad una storia intensa e profonda.

Dopo una breve sequenza di gameplay riguardo **God of War 4** e un trailer per il prossimo DLC di **Horizon Zero Dawn**, appare **Shadow of the Colossus**. La remaster del capolavoro di **Fumito Ueda** sembra incredibile come sempre, e il nuovo trailer lo mette in evidenza.

Sony ha chiaramente salvato per ultimo il suo jolly: **The Last Of Us Part II**, che ha ricevuto un trailer grintoso e brutale per chiudere lo spettacolo.

Qual'è stato il vostro trailer preferito ? Fatecelo sapere nei commenti !