

## Altri 10 giochi interessanti dell'E3 2018

Vi avevo descritto ed enunciato, [in un precedente articolo](#), quelli che erano i 10 giochi più interessanti dell'E3. Le pretese di esaustività in certi articoli stanno a zero, perciò mi ero riservato di selezionarne altrettanti.

La fiera di Los Angeles è ormai terminata da tre settimane, ed è un buon momento per chiedersi quali, dei titoli restanti, siano rimasti impressi, e su quali la curiosità permanga ancora.



### **Two Point Hospital**

Annunciato mesi fa e [ripresentato al PC Gaming Show](#), non smette di destare interesse di trailer in trailer: il successore di **Theme Hospital** (sviluppato da Two Point Studio e pubblicato da SEGA) si presenta ricchissimo, alternando una grande cura dell'impianto gestionale "classico" della struttura ospedaliera con una serie di situazioni surreali destinate a renderlo soltanto più vario, come hanno mostrato la community manager **Lauran Carter** e il brand manager **Craig Laycock** [nell'ultimo, spassoso trailer rilasciato proprio ieri](#).



## Ooblets

Sviluppato da Glumberland, *Ooblets* è un life simulator sulla falsariga di ***Harvest Moon*** e ***Animal Crossing*** con un tocco di ***Pokémon***, che gode di un art-style giocoso e un immaginario di grande varietà. Vi stupisce che abbia voluto pubblicarlo Tim Schafer con la sua Double Fine?



## The Quiet Man

Il titolo richiama alla mente un vecchio film di **John Ford**, ma il setting narrativo sembra allontanare ogni accostamento. Del gioco si sa pochissimo, tranne quel che ha detto Square Enix, che, dopo averlo presentato [nel corso di una conferenza a dire il vero un po' sottotono](#), di **The Quiet Man** dice: «porta i giocatori al di là del suono con un'esperienza cinematografica narrativa e coinvolgente che può essere completata in una sola partita. Il gioco unisce alla perfezione delle scene reali in altissima qualità, delle immagini realistiche in computer grafica e azione al cardiopalma.»

E questo, unito a un trailer assai interessante, ci pare abbastanza per tenerci gli occhi puntati.



## Jump Force

I [crossover](#) costituiscono sempre un enorme rischio, sempre in bilico tra il grande ed esaltante mash-up e un confusionario potpourri. Ma pare difficile si possa mancare il colpo quando metti insieme in un roboante fighting game alcuni dei più personaggi principali dei migliori manga e anime del momento. Il trailer lanciato [nel corso della conferenza Microsoft](#) mostra character da IP come **Dragon Ball Z**, **One Piece**, **Naruto** e dal più recente **Bleach**, con combattimenti che comprendono anche sessioni **3v3**.

Scaldate i palmi delle mani, ci sarà da divertirsi.



## Noita

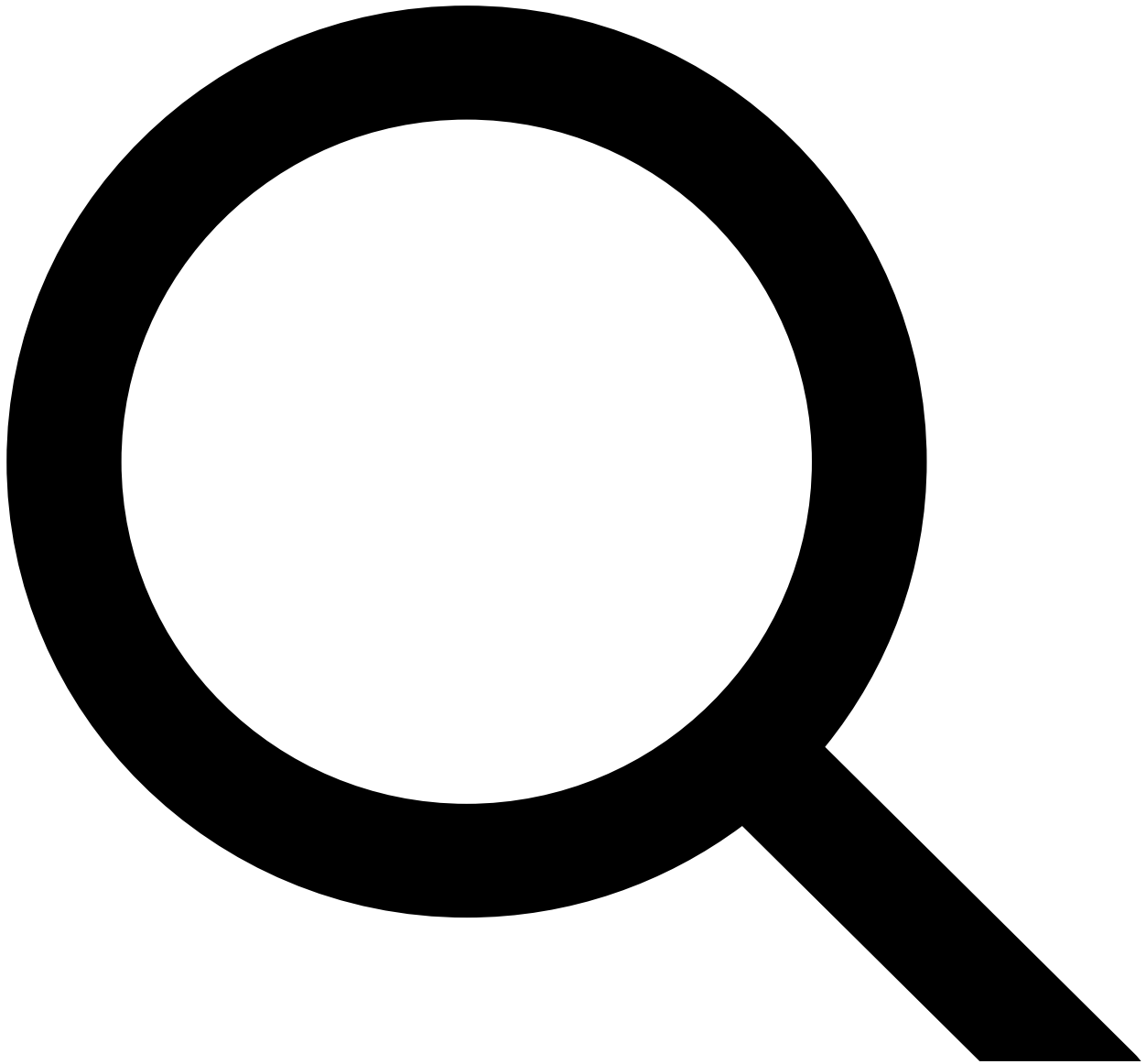
La pixel-art è uno dei trend del momento, in campo videoludico, quasi una moda. **Noita** sembra accodarsi all'effetto nostalgia con un **roguelike dungeon-crawler** che richiama visivamente svariati titoli retrò. Ma se vi dicessi che ogni pixel su schermo è in realtà "simulato"? Il gioco fa infatti leva su principi della fisica e della chimica per permettere al nostro protagonista di variare ogni singolo quadratino. Esplosioni, rocce impazzite, fiamme, liquidi, sangue... ogni cosa potrà servire all'interazione con il mondo di gioco. E i risultati sembrano pazzeschi già dal trailer.



## Hitman 2

È arrivato così, alla fine del PC Gaming Show, zitto zitto: dopo una prima stagione di buon successo, l'**Agente 47** ritorna sviluppato dalla solita IO Interactive ma questa volta pubblicato da Warner Bros. Interactive Entertainment, includendo modalità d'assassinio in cooperativa e almeno 6 location diverse sin dalla release.

Imperdibile.



## **The Sinking City**

I videogame tratti dall'opera letteraria di H.P. Lovecraft non hanno alle spalle una storia fortunata, pochi quelli davvero riusciti sul piano autoriale, e difficilmente hanno avuto un buon successo commerciale. Con questa avventura in terza persona, gli ucraini di Frogwares vogliono fare meglio dei predecessori, offrendo un titolo open world molto esplorativo e ampiamente focalizzato sull'investigazione.



## **We Happy Few**

Sviluppato da Compulsion Games e pubblicato da Gearbox Publishing, questo controverso titolo è ambientato alla metà degli anni '60, in un'ucronia che vede un diverso esito della seconda guerra mondiale. Nell'fittuale città di Wellington Wells (anch'essa distopica, ça va sans dire), buona parte degli abitanti è dipendente da una droga allucinogena che li obnubila, rendendoli facilmente manipolabili. Il gioco combina caratteristiche di RPG, survival e alcuni elementi roguelike in una prospettiva in prima persona e con forte attenzione alla narrativa. Elementi che ce lo fanno sembrare molto, ma molto appetibile.



## Babylon's Fall

E arriviamo al classico last, but not least": **Babylon's Fall** sembra collegarsi ad *Attack on Titan*, come suggerisce il riferimento all'impero Helos. Nel trailer abbiamo una cronologia degli eventi che porta fino allo scontro armato fra due giganti. Insomma, le informazioni non sono tante: ma a pubblicarlo è Square Enix e, soprattutto, a svilupparlo è PlatinumGames. Vorremmo negare fiducia Kamiya e al team che ha creato *Nier: Automata* e la saga di *Bayonetta*?

---

## [Prey: Mooncrash \(DLC\) - Abuso di "Vivi, Muori, Ripeti"](#)

Circa un anno fa, [Prey](#) tornava sui nostri schermi grazie all'egregio lavoro di **Arkane Studios**, team che ha confezionato un titolo vario, appagante e soprattutto sorretto da un impianto narrativo di prim'ordine. Del [Prey](#) originale, targato 2006 (e piccolo flop commerciale) non è rimasto nulla, e anche questo reboot ha fatto fatica a farsi strada nel combattutissimo mercato videoludico moderno, trovando comunque il favore della critica, che lo ha elevato a uno dei migliori titoli del 2017. **Mooncrash** è il primo DLC del franchise, concepito in uno stile **rougelike** che inaspettatamente ben si sposa con le atmosfere del gioco, e, che risulta soprattutto ben giustificato. Seguirà più avanti **Typhon Hunter**, espansione che per la prima volta aggiungerà **componenti multiplayer** a un titolo già strutturato come **Prey**.



## Vivi, muori, ripeti

Dopo aver vestito i panni di **Morgan Yu**, in questa espansione saremo **Peter**, un hacker che dovrà fare luce sui misteri della stazione lunare segreta **Pytheas**, con la quale la **TranStar** ha perso i contatti. Per risolvere la faccenda, Peter dovrà rivivere gli ultimi momenti di **cinque membri dello staff della stazione**, attraverso una sorta di realtà virtuale. Vivremo dunque altrettante storie parallele che, se ultimate con successo, riveleranno anche l'epilogo del protagonista. Questa è la base su cui poggia la narrativa del DLC ma, come Arkane insegna, ci sarà ben molto di più da scoprire, al fine di collegare tutte le tessere del puzzle e fare luce sui misteri della Pytheas.

L'intera stazione lunare è l'hub delle nostre disavventure, abbastanza estesa e varia e con nuovi nemici come lo **Squalo Lunare** - detto così fa ridere, ma una volta incontrato avrete soltanto voglia di scappare - e nuove armi come le **Granate GLOO**. All'interno della mappa gli elementi saranno sempre variabili, da posizione e numero dei nemici alla distribuzione e reperibilità di materiali e consumabili.

Ogni run si presta a essere un'esperienza unica ed estremamente appagante con ognuno dei **cinque personaggi disponibili**; questi vantano a loro volta peculiarità uniche e verranno sbloccati una volta terminata una sessione, oppure saranno "trovati" lungo il percorso. Ognuno di essi avrà inoltre obiettivi specifici, che innalzano il livello di varietà e longevità dell'espansione.

Ogni potenziamento, disponibile grazie alla valuta di gioco e a nuovi progetti scoperti, potrà renderci vere macchine di morte, ma ovviamente questo non si traduce in invincibilità: l'IA dei nemici sembra imparare dalle nostre azioni, modificando il comportamento e rendendo tutto ancor più difficile. La morte in questa espansione fa semplicemente parte del gioco. La natura **roguelike** del contenuto si fa sentire senza mai risultare frustrante: se all'inizio la meccanica sembra rispondere a logiche di "**trial and error**", basterà entrare in confidenza con le i meccanismi di gioco per essere nuovamente rapiti dallo stile di *Prey*.

Riguardo al resto, rimane tutto quel che abbiamo imparato a conoscere del titolo principale, dove le fasi di puro **shooting non raggiungono l'eccellenza**, ma tutto il resto bilancia bene questa lacuna, aggiungendo anche un **nuovo sistema di danni semi-permanenti** al protagonista, dal sanguinamento alle fratture, curabili solamente con specifiche soluzioni. Il nuovo sistema trova spazio non solo in questa espansione ma anche nel gioco base, rendendo *Prey* - soprattutto per chi l'affronta per la prima volta - ancor più profondo e complesso.



## Ti porto sulla Luna

**Dal punto di vista tecnico**, la base lunare Pytheas è un bel vedere, ricca di elementi particolareggiati, ambienti vari e con un ottimo level design. Il **CryEngine** fa anche qui il suo bel lavoro, inficiato da momenti di “bloodborniana” memoria nelle fasi di caricamento, così lunghe da poter includere potenzialmente un altro DLC al loro interno.

Anche questa espansione vanta un **ottimo doppiaggio italiano** e un’attenta **localizzazione**, così come lo è la **realizzazione degli effetti sonori**.



## In conclusione

**Prey: Mooncrash** rispecchia la voglia di sperimentale del team Arkane che, dopo i *Dishonored*, continua a essere all'altezza della sua nomea, confermandosi uno degli studios più talentuosi della scena videoludica. Questa espansione è solo la prima parte in vista del **Typhon Hunter** che porterà grossi cambiamenti all'interno del franchise, magari anche in vista di un eventuale futuro secondo capitolo. Al prezzo di lancio di **19,99€**, *Mooncrash* è un'ottima occasione per riprendere in mano uno dei migliori titoli del 2017: non un semplice compitino, ma un DLC vario, con nuove sfide e capace di intrattenere. Attenderemo i prossimi mesi per verificare l'impatto dato dall'avvento del multiplayer.

**Processore:** Intel Core I7 4930K

**Scheda video:** Nvidia Gigabyte GTX760 4GB

**Scheda Madre:** MSi X79A

**RAM:** Corsair Vengeance 16GB

**Sistema Operativo:** Windows 10.

---

# I 10 giochi più interessanti dell'E3 2018

Tra le [chiacchiere sulle conferenze dell'E3](#) e una polemica sul mancato gameplay di *Death Stranding* o sulla prima persona in *Cyberpunk 2077*, spesso si adombra la parte più importante della fiera: i videogame.

Di giochi annunciati, mostrati o approfonditi ce ne sono stati tanti. Alcuni per la prima volta, altri sono stati approfonditi, altri ancora sono stati mostrati sotto una nuova luce. Quali sono stati i più interessanti? Abbiamo operato qui una selezione senza pretese di completezza, proiettando un cerchio di luce sui giochi mostrati durante le conferenze e dei quali si è parlato meno di altri ma che, per varie ragioni (da come sono stati comunicati a qualcosa di nuovo che è stato mostrato sino a quelli di cui conosciamo il semplice concept) hanno destato il nostro interesse.



## My Friend Pedro

Remake [dell'omonimo flashgame](#) della **DeadToast**, Devolver Digital decide portarlo dopo 4 anni su Nintendo Switch e PC e [lo presenta nella propria conferenza](#). Se già il gioco originale aveva un grande potenziale, fra volteggi, sparatorie a doppia arma e virtuosismi parkour, con un art-style rinnovato e maggior lavoro alle spalle ci si può davvero aspettare un titolo frenetico e spettacolare, potenzialmente capace di tenere lontana la noia per ogni minuto di gioco.



## Control

**Remedy** ritorna con un gioco che non pare meno interessante di *Quantum Break* e *Alan Wake*. Presentato [durante la conferenza Sony](#), in *Control* si vestono i panni di **Jesse Faden** (interpretato da **Courtney Hope**, la Beth Wilder di *Quantum Break*), da poco nominato direttore del Federal Bureau of Control, un'organizzazione governativa segreta dagli scopi misteriosi che sembra essere alle prese con una minaccia paranormale. *Control* pare essere un titolo composito, un live action con componenti à la *Alan Wake* e una struttura da metroidvania con missioni secondarie opzionali, da condurre fino alla fine con poteri telecinetici e parti shooter in un setting artistico ispirato al movimento architettonico brutalista.



## The Awesome Adventure of Captain Spirit

Prima del secondo *Life is Strange*, **Dontnod** ci regala (letteralmente: sarà gratuitamente scaricabile, come specificato nel corso della [conferenza Microsoft](#)) un'avventura ambientata nello stesso universo narrativo. Il protagonista è un ragazzino di 10 anni, **Chris**, che vive in una piccola cittadina e diventa Captain Spirit grazie alla forza della propria immaginazione. **Captain Spirit** sarà anche customizzabile nell'aspetto, disegnandolo tramite Chris che potrà applicargli maschera, cappello, colorarlo e altro ancora. Il titolo pare sarà breve, durerà all'incirca due ore, ma avrà un buon margine di rigiocabilità e finali multipli. Come ogni supereroe, Captain Spirit avrà degli alleati, come lo **Sky Pirate**, e un villain, **Snowmancer**.

Non pochi sembrano i richiami a *Life is Strange* in un gioco che appare non lineare, fatto d'interazione, esplorazione e dialoghi, e che pare già essere un inno all'immaginazione e alla fantasia.



## Sea of solitude

Una giovane donna di nome Kay soffre di solitudine, e così diventa un mostro in un mondo di mostri. **Cornelia Geppert**, CEO di Jo-Mai, l'ha definito [durante la conferenza EA](#) un lavoro molto personale. Quel che è certo è che si tratta di un platform-puzzle esplorativo d'avventura con una forte componente emozionale sulla falsariga di **RiME**, e che ci sono tutti i motivi per tenervi gli occhi puntati.



## Night Call

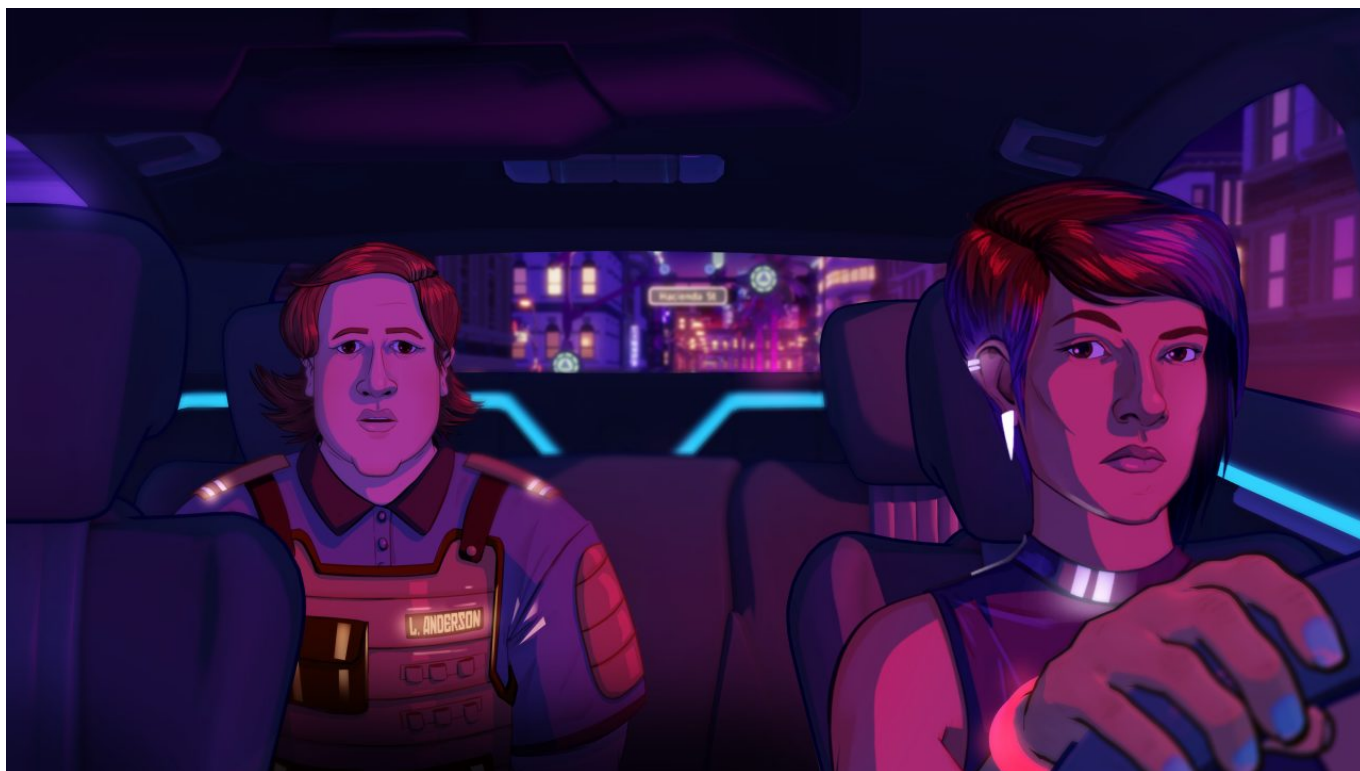
Una delle sorprese migliori è un'avventura narrativa che ci vede a Parigi, come tassista notturno che si trova a ottenere informazioni su un serial killer e su misteri da risolvere inerenti gli omicidi. Nel titolo sviluppato di BlackMuffin Studio e Monkey Moon, e [presentato al PC Gaming Show](#), sarà possibile condizionare gli accadimenti tramite interagendo con oggetti e personaggi e, tra comparto artistico e premesse narrativa, c'è tutta la base per una gioco story driven di sicuro interesse.



## Sable

A primo impatto ha ricordato a molti *Journey*, far colori suggestivi e una componente esplorativa che lo avvicinerrebbe di più a *Breath of the Wild*. Ad ogni modo potrebbe essere un exploration game bellissimo, anche grazie a un comparto artistico fortemente ispirato a grandi fumettisti europei (vedi *Moebius*). Ci si chiede come due sole persone abbiano già potuto creare tutto questo, e non vediamo l'ora di poterne sapere di più per capire fino a dove sono riusciti a spingersi.





## Neo Cab

Pur essendo ambientato in un futuro dal sapore fortemente cyberpunk, questo è un titolo che potrebbe essere fra i più attuali sul piano tematico: i developer di Change Agency hanno spiegato che il tema centrale del gioco è «come le emozioni possono impattare sulle performance lavorative». Anche qui, come in *Night Call*, vestiamo i panni di un autista, uno dei pochi rimasti in un mondo in cui la maggior parte dei guidatori umani sono stati soppiantati da intelligenze artificiali. «In **Neo Cab** you're one of the proletariat who are just riding the line of capitalism» dice il creatore **Patrick Ewing**, non negando un certo legame a giochi come *Papers, Please*. Tutto questo non vi fa venire una matta voglia di giocarci?



## Transference

Lo ammetto, lo aspetto già dallo scorso anno, quando ancora nulla era già stato mostrato di quest'opera in VR. Che a questo E3 si è svelata ancor più interessante [nel corso della conferenza Ubisoft](#), rivelando la sua natura psicologica e cinematografica, con vari puzzle da risolvere e una grafica che sembra promettere il meglio.



## Tunic

Un RPG isometrico in purissimo stile zeldiano, un action fantasy con una volpa per protagonista e un art-style accattivante, il tutto sviluppato da un solo developer, Andrew Shouldice. Della storia si sa poco, ma con queste premesse volete non dargli fiducia?



## Battletoads

Di questo titolo non sappiamo davvero NIENTE, se non che sarà il remake di una grande esclusiva NES, e che sarà cooperativo e in 2.5D. L'originale è un gioco ormai iconico, noto per la sua difficoltà, ma tutt'altro che perfetto dal punto di vista del game e level design. Sarà l'occasione per un sfornare un videogame con un buon livello di sfida e più equilibrato dal punto di vista strutturale? Mentre aspettiamo la risposta, gioiamo per il ritorno dell'IP!

Ovviamente mentre scrivevo questa selezione mi sono venuti in mente un'altra decina di titoli presentati che vale la pena seguire. Ma ve li dirò in settimana, in un altro articolo!

---

## [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 Rootsaert**, 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 Karpshyn** (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 avvezzata a 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.
- 

## [Fortnite supera i due milioni di download su Switch](#)

Tra le sorprese dell'E3 **Nintendo**, troviamo la versione **Switch** di **Fortnite**, che sembra riscuotere sin da subito un buon successo. La *fan base* di **Fortnite** ha infatti permesso al gioco di raggiungere, a un solo giorno di distanza dalla pubblicazione, due milioni di download, destinati a crescere grazie anche all'elevato numero di console **Nintendo** vendute. **Fortnite** è inoltre conosciuto per il *cross-platform*, anche se, in questa versione, sarà presente con una limitazione: non sarà possibile per i giocatori **Nintendo** sfidare i possessori di **PS4**.

---

## [Speciale E3 2018: PC Gaming Show](#)

A cavallo tra la conferenza **Ubisoft** e quella **Sony**, trova spazio il **PC Gaming Show**, giunto al suo terzo anno di vita. Quest'anno si è deciso di cambiare obiettivo, puntando più sui giochi e meno sull'hardware: andiamo a vedere quali titoli sono stati annunciati!

Lo show è stato inaugurato da **Satisfactory**, titolo di **Coffee Stain Studios** che ci vedrà alle prese con una gigantesca macchina da usare come una catena di montaggio.

Si passa, quindi, al trailer di un titolo indie quale **Neo Cab**, che ci metterà nei panni di un tassista

alle prese con delle scelte importanti per il proseguo del gioco, e ambientato in un mondo a metà tra il futuristico e il noir.

Si cambia radicalmente genere con ***Maverick's Proving Grounds***, che, come si può intuire dal titolo, è un **battle royale** dalla smodata ambizione, visto che punta ad avere 1.000 giocatori in una singola mappa!

Dopodiché arriva il momento di ***The Forgotten City***: popolare mod di ***The Elder Scrolls V: Skyrim***, che adesso verrà "promosso" a titolo **standalone**. Il gioco avrà qualche miglioramento audiovisivo e uscirà per il 2019.

È il turno di ***Star Control: Origins***, ambizioso strategico fantascientifico che offrirà un massiccio supporto alle **mod**. La beta è già disponibile su [Steam](#) al prezzo di 34,99€.

Si è visto anche ***Hunt: Showdown***, FPS horror in prima persona di **Crytek** che presenta nuove armi, come un coltello da lancio e vari tipi di balestra. Il titolo è già disponibile su [Steam](#) al prezzo di 29,99€ e uscirà dallo stato di early access il 17 luglio.

Si è fatto rivedere anche il fu ***Call of Cthulhu***, ora conosciuto come ***The Sinking City***. Si è visto anche qualche spezzone del titolo di **Frogware**, ispirato all'omonima storia dello scrittore horror **H.P. Lovecraft**, oltre a qualche aggiornamento riguardo lo sviluppo del gioco.

Buona notizia per tutti gli appassionati di **Warframe**: il popolare free to play riceverà un'espansione chiamata **The Sacrifice** entro la fine di giugno 2018.

Viene successivamente mostrata una carrellata di giochi **SEGA** in arrivo su **Steam**: tra i titoli troviamo **Shining Resonance: Refrain**, le remaster dei due capitoli di **Shenmue**, e tre novità: **Valkyria Chronicles 4**, e, per la prima volta su PC, [Yakuza Kiwami](#) e [Yakuza Zero](#)!

Arriva un'espansione anche per l'apprezzato FPS **Killing Floor 2**: questa volta dovremo vedercela con un branco di clown assetati di sangue. L'espansione, chiamata **The Summer Sideshow: Treacherous Skies** è già disponibile gratuitamente.

Sempre a cura di **Tripwire Interactive**, arriva il particolare **Maneater**, un open world dove controlleremo uno squalo mangia uomini. Il titolo è attualmente in sviluppo e non ha una data d'uscita.

Si cambia genere con **Bravery Network Online**, particolare mix tra **MMO** e **strategico a turni** con una grafica cartoonesca e una colonna sonora composta dalla musicista jazz Mickie.

**Overwhelm** è un platform in stile retrò ambientato in un mondo horror. È già disponibile su [Steam](#) al prezzo scontato di 6,55€

Arriva quindi il momento del particolare **Morning Star**: simulatore di fattoria post-cyberpunk, sviluppato da **Untitled Publisher**, dove i computer e i dati informatici prendono il posto della terra e dei semi.

Secondo titolo ambientato in un taxi questo **Night Call**: le somiglianze con **Neo Cab**, presentato in precedenza, finiscono qui, visto che il gioco di **Raw Fury**, in uscita per il 2019, sembra più dark e con un taglio artistico molto più vicino ad una graphic novel.

Aggiornamento in arrivo per **Star Citizen**, immenso **MMO** fantascientifico di **Cloud Imperium**, che si prepara all'arrivo dell'alpha 3.2.

Viene presentato **Sable**, un'avventura coadiuvata da un art design che ricorda i lavori dello **Studio Ghibli**. Il titolo di **Shedworks** è in arrivo per PC e console per il 2019.

Nuova espansione anche per **Don't Starve**, apprezzatissimo survival di **Klei Entertainment**. **Don't Starve: Hamlet** uscirà per l'inverno del 2018 e aggiungerà una serie di nemici alla caccia del protagonista, lo scienziato **Wilson**.

Irrompe sulla scena **Team 17**: il popolare sviluppatore di titoli come **Worms** torna indietro nel tempo con un FPS fantascientifico, che ricorda un'altra hit degli sviluppatori britannici, come **Alien Breed**.

Questo **Genesis Alpha One** uscirà a settembre per **PC**, PlayStation 4 e **Xbox One**.



Buone notizie per gli amanti di **The Walking Dead**: infatti, è stato presentato l'attesissimo **Overkill's The Walking Dead**, che, al contrario dell'avventura grafica di **Telltale**, è un FPS con alcuni elementi gestionali.

Il titolo uscirà in Nord America il 6 novembre 2018, e, due giorni più tardi, nel resto del mondo.

Ottime notizie per tutti i fan dei gestionali e di una gemma del genere come **Theme Hospital**: infatti è stato presentato il successore spirituale **Two Point Hospital** con dei divertenti spezzoni di gameplay che ricordano molto lo storico gioco di **Bullfrog**.

Il titolo è in uscita su **Steam** per l'autunno del 2018.

Torna, dallo scorso E3, **Noita**: platform bidimensionale che ricorda **Terraria**, e che ha la particolarità di applicare una fisica realistica per ogni pixel del gioco. Il titolo non ha ancora una data d'uscita, e sarà disponibile, a detta di **Nolla Games**, "quando sarà pronto".

**Ooblets**, sviluppato da **Double Fine**, è un colorato e pacifico titolo che sicuramente farà la felicità degli amanti di titoli come **Stardew Valley** e **Pokémon**.

Ennesimo **battle royale** in arrivo, questa volta con i personaggi delle popolari strisce fumettistiche di **Cyanide and Happiness**, catapultate in un universo 3D isometrico.

**Rapture Rejects**, questo il nome del titolo, è sviluppato da **Galvanic Games** ed è attualmente disponibile in alpha su [RaptureRejects.com](http://RaptureRejects.com).

Lo show si conclude con l'annuncio di **Hitman 2**, popolare saga stealth pubblicata da **Square Enix**. È stato annunciato che il titolo non sarà più diviso in episodi, e che uscirà il 13 novembre su **PC**, **PlayStation 4** e **Xbox One**.

---

## [Speciale E3: annunciata la collezione definitiva e una PS4 Pro Limited Edition](#)

**Kingdom Hearts III** è stato uno dei giochi al centro dell'attenzione dell'Electronic Entertainment Expo 2018. Infatti anche durante la conferenza Sony è stato mostrato un nuovo trailer gameplay, che ha confermato la presenza del mondo di *Pirati dei Caraibi*.

Inoltre è stata annunciata una nuova edizione della PS4 Pro e una collezione definitiva che comprenderà **Kingdom Hearts HD 1.5+2.5: ReMIX**, **Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter: Prologue**, e **Kingdom Hearts III**, in esclusiva per PS4.



## [Speciale E3: Annunciato il remake di Resident Evil 2](#)

Parte di questa conferenza è sicuramente all'insegna del gore, e *Resident Evil* non poteva non mancare. Tra topi, zombie e cadaveri dilaniati, ecco che spunta l'immane protagonista: **Leon Scott Kennedy**. *Resident Evil 2* uscirà il 25 gennaio 2019.

---

## [Speciale E3: Sony annuncia Control, una nuova ip](#)

Durante la conferenza Sony è stata mostrata un nuova IP: **Control**, un gioco sviluppato da Remedy e 505 games. Il gameplay somiglia tanto a quella di *Quantum Break*, visto che sono gli stessi sviluppatori. *Control* uscirà per PS4 nel corso del 2019.

---

## [Speciale E3: Black Ops III gratis per un tempo limitato](#)

Durante la conferenza Sony, è stato annunciato che a partire da stanotte, **Call of Duty Black Ops III** entra a far parte dei titoli gratuiti per i possessori di PlayStation Plus, ma solo per un mese: dall'11 giugno all'11 luglio. Insieme a ciò, sono state annunciate delle nuove mappe, chiamate **Back in Black Maps**, ottenibili preordinando *Black Ops III*.

<https://youtu.be/RdYCdeu4rII>