

[Speciale E3: Anthem ha una data d'uscita](#)

La conferenza EA continua e continuano gli annunci, adesso è il turno di **Anthem**, l'attesissimo titolo Sci-Fi di BioWare.

Anthem si presenta con un maestoso trailer gameplay che mostra il vasto mondo di gioco e la **modalità co-op**. Sono stati presentati 4 diversi tipi di personaggi che avranno delle abilità che ricorda moltissimo quelle dei guardiani di *Destiny*.

La data d'uscita è fissata per il **22 febbraio 2019** per PS4, Xbox One e PC.

[Speciale E3: EA annuncia FIFA 19 e includerà la UEFA Champions League](#)

La conferenza all'E3 di Los Angeles si sta rivelando molto ricca per EA, che annuncia l'attesissimo **FIFA 19**, il quale includerà la licenza ufficiale dell'**UEFA Champions League**.

Ma oltre alla Champions si potrà giocare alla terza stagione de "**Il viaggio**" che vedrà protagonista, l'ormai conosciuto, Alex Hunter.

FIFA 19 farà il suo debutto il **28 settembre 2018** su PS4, Xbox One, Nintendo Switch e PC.

[E3: Sony svela parte della sua tabella di marcia](#)

Siamo ormai agli sgoccioli; sta per iniziare la nuova edizione dell'**E3**, uno degli eventi fieristici più seguiti al mondo. Tra qualche annuncio shock qui e traumatizzante lì, contornati da tante aspettative, **Sony** si sbottona un po', rivelandoci una parte non indifferente della propria tabella di marcia **pre-E3**.

Ovviamente **la casa giapponese** terrà, come di consueto, la propria **press conference**, fissata per il giorno **Lunedì 11 Giugno, alle 18:00 PST** (ossia circa le **3:00AM in Italia**), in cui principalmente mostreranno nuovi contenuti per i giochi più attesi del momento: **Death Stranding** e **The Last of Us Part II**.

Ma la compagnia sembra aver in serbo altre sorprese, riservando una carrellata di rivelazioni per la settimana che precede l'**E3**.

Questi contenuti saranno **visibili ogni giorno alle 8:00AM PST** (quindi alle **17:00PM in Italia**), in live-streaming su **Twitch, Facebook** e **YouTube**:

- Oggi: un nuovo gioco **PS4** compatibile con il **VR**
- 7 Giugno: data di rilascio per un titolo di **Worldwide Studio**
- 8 Giugno: nuovo gioco **PS4**
- 9 Giugno: nuovo gioco per **PlayStation VR**
- 10 Giugno: nuovo **porting VR** di un gioco molto atteso

In precedenza **Sony** avrebbe atteso direttamente la **press conference** per mettere tutta la carne al fuoco. Personalmente credo che l'aver deciso di differenziare in questo modo i contenuti da proporre, sia stata una scelta molto intelligente - o furba che dir si voglia - anche considerando il fatto che magari alcuni titoli, avrebbero corso il rischio di poter passare in secondo piano all'ombra di annunci più imponenti nel corso della fiera.

Nel frattempo, attendiamo con ansia il [countdown](#).

[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

— 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.

[E3 2018: pubblicato il programma completo](#)

Qual è l'evento più atteso ogni anno da un videogiocatore se non l'**E3** di Los Angeles? Ormai manca poco meno di un mese all'inizio della fiera e sembra essere arrivato il momento da parte degli organizzatori, di svelare il programma delle conferenze.

Qui di seguito lo riportiamo con il fuso orario italiano:

9 Giugno

Ore 20:00, Conferenza **Electronic Arts**

10 Giugno

Ore 22:00, Conferenza **Microsoft** ([sito ufficiale](#))

11 Giugno

Ore 03:30, Conferenza **Bethesda**

Ore 19:00, *Showcase* **Square Enix Digital** ([sito ufficiale](#))

Ore 22:00, Conferenza **Ubisoft**

12 Giugno

A mezzanotte in punto, **PC Gaming show** ([sito ufficiale](#))

Ore 18:00, Conferenza **Nintendo**

Orario da definire invece per la conferenza **Sony**, che dovrebbe essere l'evento serale dell'11 giugno e quindi la si potrà seguire dall'Italia solo in tarda nottata.

[Capcom rilascerà due titoli tripla A entro il 31 marzo 2019](#)

Capcom ha annunciato che rilascerà due titoli AAA, in aggiunta ad altri entro il 31 marzo 2019, come riportato nell'ultima presentazione dei [propri risultati finanziari](#).

Non si sa ancora quali siano: potremmo sperare si tratti del tanto atteso *Deep Down*, oppure un titolo assente da lunga data come *Onimusha*. La risposta arriverà probabilmente all'E3 2018 che si terrà dal 12 al 14 giugno a Los Angeles.

Inoltre le vendite di *Monster Hunter: World* sono arrivate a quota 8 milioni in data 16 aprile, davvero un [ottimo risultato](#) per **Capcom**.

[Nintendo: anno nuovo, nuovi propositi](#)

Dopo un anno dal lancio di **Switch**, rivolto a tutti i veri fan della grande N, con l'ingresso del nuovo anno fiscale la casa nipponica ha deciso di focalizzarsi su quei giocatori meno "tradizionali". Questo è quello ha detto il [presidente uscente](#) di **Nintendo**, **Tatsumi Kimishima**.

«A partire dal nostro secondo anno, abbiamo deciso di sfidare noi stessi nel riuscire a far finire la nostra Nintendo Switch anche nella mani di quei consumatori che non hanno mai avuto una piattaforma Nintendo o che magari non giocano ormai da parecchio tempo. Tra gli obiettivi di questa nostra iniziativa, è inclusa una line-up di titoli pensati proprio per attrarre un pubblico

più vasto e generico»

Continuando **Kimishima** dice:

«Se tutto ciò vi sembra familiare, è perché questo fu lo stesso linguaggio che Nintendo utilizzo per descrivere la strategia “Blue Ocean” dietro l’ormai trapassato Wii, più di dieci anni fa. Questa stessa strategia ci portò a sviluppare giochi come *Wii Sports* e *Wii Fit*, titoli che miravano ad attrarre giocatori di ogni genere ma anche e soprattutto i “non-giocatori”.»

Wii, ovviamente, è diventata la console più venduta di **Nintendo**, con all’attivo ben oltre **100 milioni di unità vendute** in tutto il mondo. Durante l’intervista **Kimishima**, ha affermato che l’utilizzo di una simile strategia, sarà la base per soddisfare l’ambiziosa proiezione della società mirata all’aumento delle vendite di **Switch** di almeno **20 milioni di unità** in questo secondo anno fiscale.

Ma durante il suo cammino, **Wii**, ha maturato anche una **non proprio buona** reputazione, per tutti quei software prodotti a basso costo e per quelli con un **pessimo sistema di motion-control**. Questo, combinato a un **hardware sottodimensionato** che aveva messo da parte la **tecnologia HD**, ha fatto sì che molti giocatori **abbandonassero Wii, e in seguito anche Wii-U**, a favore delle console prodotte da **Sony** o da **Microsoft**. È proprio su questi giocatori che **Switch** sta puntando con la sua nuova strategia di mercato.

Il nuovissimo **Nintendo Labo**, o **1-2-Switch** (uscito al lancio della console), danno un’idea di come potrebbero essere i giochi “casual” per **Switch**. Ma ovviamente non verranno deluse le aspettative degli affezionati fan **Nintendo**, che avranno presto la possibilità di giocare su **Switch** a titoli del calibro di **Smash Bros**, **Pokémon** e **Metroid Prime**, per non parlare inoltre dei sequel di **Bayonetta** e **Fire Emblem**.

Insomma, stando a quelli che sono i piani di **Nintendo** sulle prossime uscite per **Switch**, è difficile vedere i segni di tutti i buoni propositi di **Kimishima** per questo fantomatico riavvicinamento di tutti quei “non-giocatori”. In ogni caso qualcosa potrebbe accadere per il prossimo **E3**, magari l’annuncio a sorpresa di **Wii Sports** per **Switch** o simili? Staremo a vedere.

[Cartucce speciali in edizione limitata per il 30esimo anniversario di Mega Man](#)

Capcom collaborerà con [iam8bit](#) per produrre cartucce funzionanti per **NES** e **SNES** di **Mega Man 2** e **Mega Man X** in occasione del 30esimo anniversario della saga del **Blue Bomber**; i preorder sono già aperti ma queste chicche arriveranno solamente a Settembre 2018. Le cartucce saranno prodotte in **serie limitata** e costeranno **100\$** a pezzo: **7500** cartucce di **Mega Man 2** saranno color **blu opaco** e altrettanto numero in **bianco opaco** per quanto riguarda **Mega Man X**, mentre altre **1000**, per entrambi i prodotti, saranno di un **blu semi-trasparente, fosforescente più scuro** e saranno distribuite in **maniera casuale** all’interno di scatole non numerate. Ricevere l’una o l’altra versione delle cartucce è solo questione di fortuna!

La forma della cartuccia di **Mega Man X** ci suggerisce che, forse, queste funzioneranno esclusivamente su **NES** e **SNES** americani; non ci sono informazioni riguardo alla compatibilità ma, con buona probabilità, potrebbero funzionare solamente su console d'oltreoceano.



La scatola di **Mega Man 2** ha una copertina apribile in due parti mentre quella di **Mega Man X** si apre in tre (un po' come le confezioni di alcuni LP); entrambi i prodotti includeranno un *booklet*, rispettivamente con le prefazioni del collezionista [Salvatore Pane](#) e lo youtuber [Jirard Khilil](#) (più noto come "[The Completionist](#)"), e altre "retro-sorprese" che saranno note agli acquirenti solamente una volta ricevuto il prodotto.

Questo annuncio avvia il "**Mega May**" promosso da **Capcom**, indicando che, durante questo mese, ci saranno ben altre sorprese per i fan del **Blue Bomber**, specialmente con l'**E3** dietro l'angolo. Il robottino più famoso del gaming ritornerà in questo 2018 con **Mega Man 11**, un gioco inedito che uscirà più tardi per **PC**, **Playstation 4**, **Xbox One** e **Nintendo Switch**.



I titoli PSVR più attesi del 2018

Il nuovo anno è appena iniziato e molti sono i titoli attesi per questo 2018. **Sony** sembra voler continuare a investire sulla realtà virtuale e, con la recente uscita di *The Inpatient*, sembra che il parco titoli di **PSVR** si faccia sempre più consistente. Vediamo quali sono i titoli più interessanti fra quelli in arrivo per il visore **PS4**:

Ace Combat 7: Skies Unknown



Titolo sviluppato da **Project Aces** per **PS4**, **PC** e **Xbox One**, *Ace Combat 7: Skies Unknown*, mostra una campagna aggiuntiva dedicata esclusivamente a **PlayStation VR**, con numerose missioni che ci porteranno a bordo dei jet militari più all'avanguardia. Purtroppo la data di pubblicazione non è stata ancora svelata, ma sappiamo che verrà lanciato entro il 2018.

The Persistence



Vi piacciono i titoli survival horror? *The Persistence* farà sicuramente al caso vostro. Sviluppato e distribuito da **Firestone**, il titolo è ambientato nel 2521, a bordo del The Persistence, vascello spaziale impegnato in una missione scientifica, su cui un'incidente, ha provocato la mutazione

dell'equipaggio. Il nostro obiettivo sarà quello di sopravvivere ai mutanti attraverso livelli sempre più ostici. Anche per questo titolo la data di pubblicazione non è stata rivelata.

Sprint Vector



Titolo sviluppato da **Survios**, **Sprint Vector** cambia la prospettiva che caratterizza molti altri titoli, offrendo ai propri utenti una vera e propria attività fisica per riuscire a giocare. Infatti il titolo si avvale dei supporti **PlayStation Move** per simulare il movimento del corpo durante la corsa. Sicuramente un elemento interessante, con cui i giocatori potranno divertirsi senza rinunciare all'attività fisica. Che sia l'inizio di qualcosa di più grande?

Golem



Golem, un'avventura targata **Highwire Games**, ci metterà nei panni di una ragazza con il potere di controllare giganteschi **Golem di pietra**, per combattere altri simili nemici. Il titolo, che uscirà il **13 marzo 2018**, utilizzerà un sistema di movimento definito **Incline Control**, che ci permetterà di muoverci inclinando il corpo verso le varie direzioni.

Blood and Truth



Titolo di casa **London Studios**, **Blood and Truth** è un titolo *shooter* ambientato a **Londra**, come il precedente titolo **The London Heist** contenuto in **VR Worlds**, che ci calerà nei panni di **Ryan Marks**, un soldato élite delle Forze Speciali impegnato a salvare la propria famiglia da un malvagio

criminale. In questo titolo si potranno utilizzare i supporti **PlayStation Move**, per ricaricare le armi, cosa che ci farà provare a pieno l'esperienza di gioco. London Studios non ha rivelato la data di pubblicazione dichiarando solo che è prevista per il 2018.

Transference



Puzzle game psicologico sviluppato da **SpectreVision**, casa cinematografica fondata da **Elijah Wood**, protagonista de *Il Signore degli Anelli*. In *Transference*, il giocatore sarà sottoposto al test di prova di una nuova tecnologia che permetterà, attraverso un casco, di sperimentare le emozioni altrui. Sarà rilasciato durante il periodo estivo del 2018.

Star Child



Titolo di casa **Sony** e **Playful Corp**, **Star Child** si presenta come un titolo **Platform 2D**, presentato all'**E3 2017** di **Los Angeles**. Seguiremo le avventure di **Spectra** e il suo compagno di viaggio, in un'importante missione per salvare il pianeta da una forza che vuole distruggere tutto. Verrà rilasciato durante il 2018.

E qui si conclude la nostra lista dei giochi più attesi del 2018. Abbiamo visto titoli che potrebbero essere candidati a gioco dell'anno e altri meno ma vi terremo comunque aggiornati sulle ultime novità riguardanti il visore di casa **Sony**.

[Rumor: Microsoft lavora a nuovo controller Elite](#)

Il controller **Xbox Elite** di **Microsoft** è costoso, ma probabilmente è la scelta ideale per i possessori di **Xbox One** che desiderano un gamepad adatto alle proprie esigenze. E a quanto pare, c'è abbastanza richiesta per meritare un seguito. **Molti rumor** sembrano indicare l'arrivo di un nuovo controller **Elite** che si basa sulle esperienze apprese dal primo modello. Se i suggerimenti sono accurati, include **Bluetooth** (per collegarsi senza problemi al PC), una connessione cablata **USB-C**, un connettore di ricarica **Apple MagSafe** sul retro e una **batteria incorporata**. E naturalmente, più modifiche per i giocatori che desiderano controlli più precisi e personalizzati.

Stando a queste informazioni, che - come riportato in basso - sono contornate di immagini del nuovo controller (dall'utente **Reddit EDDS86**), il nuovo dispositivo avrebbe nuovi *grip* in modo da assicurare che le proprie mani siano ben salde durante sessioni frenetiche, un interruttore a tre profili, tre livelli di blocco per il *trigger*, e la regolazione della tensione degli *stick*. Dato che

Microsoft fece domanda per un brevetto su quest'ultimi a dicembre, pare che tali affermazioni siano veritiere. Tra l'altro, una fonte di [The Verge](#), confermerebbe tutto.

Non si fa menzione alla data di rilascio del controller sul mercato ma Microsoft, abitualmente, tende a riservare i suoi grandi annunci per l'**E3** (quest'anno, a metà giugno), rilasciando tutte le informazioni del caso.