

# GamePodcast #9 - Dalla quarantena, all'E3 fino a Ori and the Will of the Wisp

Inizia una nuova stagione, in questo nuovo e strano anno. Nella puntata di oggi:

- I nostri consigli per passare la quarantena all'insegna del gaming;
- La rubrica di **Gero Micciché (Gameloft)**: GameJam e *Covid 19 - The Final Disease*;
- E3 cancellato: è la morte delle conferenze così come le conosciamo?;
- Recensione di *Ori and the Will of the Wisp*.

Tutto questo in compagnia di **Marcello Ribuffo**, **Gabriele Sciarratta** e **Dario Gangi** e **Andrea Celauro**.

Armatevi di auricolari e restate con noi!

Venite a trovarci sui nostri canali:

TWITCH: <http://www.twitch.tv/gamecompassit>

FACEBOOK: <http://www.facebook.com/gamecompassit>

TWITTER: <http://www.twitter.com/gamecompassit>

INSTAGRAM: <http://www.instagram.com/gamecompassit>

E sul nostro sito ufficiale: <http://www.gamecompass.it>

---

## Il futuro è arrivato da Google. Ma siamo pronti?

Per troppi anni siamo stati abituati al **duopolio Sony-Microsoft**, con **Nintendo** a fare da outsider. Ma tutto questo, nel corso degli anni, ha portato quasi a una standardizzazione dell'hardware, ma anche del software, dove si fa veramente fatica a trovare titoli in grado di fare un reale salto di qualità. In questo mondo semi-stantio tante sono state le voci di nuove pretendenti al trono di migliore console in commercio, a cominciare da **Amazon**, **Apple** sino a **Google** e proprio quest'ultima, dopo una serie di roboanti rumor, è finalmente tra noi.

**Google Stadia** è il nome del nuovo sistema, la materializzazione di un futuro già preventivato ma forse distante per essere realmente immaginato. Si dice spesso che la tecnologia avanzi più velocemente di quanto l'uomo riesca a padroneggiarla e anche nel mondo del gaming sembra essere arrivato il momento. Google Stadia è pronta. Ma noi?

### Qui studio a voi Stadia



Tutti aspettavamo con trepidazione la conferenza **Google** alla **GDC** di quest'anno. Troppo importante era l'ingresso in campo di un quarto competitor e già le supposizioni, gli entusiasmi e le preoccupazioni fiocavano come i tweet di Wanda Nara. La nuova console Google avrebbe fatto la fine di Sega? Porterà qualcosa di nuovo? Se alla prima domanda non possiamo ancora rispondere, possiamo già dar forma al secondo quesito: sì, **Stadia** è qualcosa di nuovo; forse troppo. Ovviamente il tutto non poteva che essere presentato da **Sundar Pichai** (amministratore delegato Google), che con molto entusiasmo ha presentato al pubblico il nuovo progetto, in cui la parola **accessibilità** ne è chiave di volta.

Tutti sapevamo che il futuro del gaming sarebbe stato nel **Cloud** e che **PlayStation 5** e l'eventuale **Xbox Two**, sarebbero state le ultime console fisiche. Google è stata furba: come entrare in un settore così omologato, attraendo una clientela sin troppo abituata al solito trio? Semplice: **anticipare di anni la concorrenza**, perché quello mostrato da Google sembra a tratti fantascienza già alla portata di tutti. Il videogioco dunque non passa più attraverso tediose attese, tra download e aggiornamenti; non è più relegato a un singolo sistema ma soprattutto, cade la barriera tra videogiocatore e spettatore.

Google Stadia può essere infatti **utilizzabile attraverso qualunque dispositivo dotato di Google Chrome**, dalle SmartTV agli Smartphone, dai PC ai tablet e così via con un **tempo d'ingresso in partita di massimo cinque secondi**, senza alcun download o caricamento di sorta. Il pad progettato dalla casa californiana segue a ruota la filosofia del nuovo servizio, connettendosi via Wi-Fi direttamente alla sessione in corso e con accesso immediato a **Google Assistant**, in grado di fornire indicazioni al giocatore, mostrando direttamente su YouTube il frangente di gioco interessato.

Tutto questo è possibile attraverso un **ecosistema di macchine** ognuna delle quali dotate di chip AMD in grado di raggiungere i **10.7 Teraflops** (una cifra standard per le console di nuova generazione); ne consegue che lo streaming potrà essere sfruttato in **4K HDR 60FPS** su qualunque dispositivo e situazione, con possibilità nel breve futuro di arrivare all'**8K**.

Tutto questo ben di dio non interessa fortunatamente soltanto la partita singola: il **multiplayer**, attraverso il cross-platform, è anch'esso al centro del progetto, aumentando a dismisura il

coinvolgimento, la partecipazione e l'interazione tra gli utenti. Pur giocando in multiplayer online non si perderà qualità, permettendo dunque a tutti gli utenti in partita di godere al massimo del titolo con cui si sta giocando. Entrano in scena nuovi modi di interazione tra gli utenti, tra cui lo **State Share**, che permetterà ai giocatori di condividere o interagire con determinati segmenti di gioco, sfruttabile ad esempio per confrontare punteggi o sfidarsi su un singolo elemento del gioco. **Crowd Play** invece, consentirà a qualunque giocatore di entrare istantaneamente in partita o in una lobby multiplayer, anche attraverso un video su YouTube. Tutto questo fa immediatamente pensare ai **Content Creator**, con i quali Google ha collaborato a stretto contatto: l'interazione tra essi e il pubblico, in questo caso, aumenterà a dismisura.

Google è dunque pronta a entrare a "gamba tesa" nel mercato, supportato già da molte aziende e software house come **Ubisoft** e **Id Software**, presente in conferenza con **Doom Eternal**, ma supportato anche da **Jade Raymond** il nuovo capo di **Stadia Games and Entertainment**, dedicato allo sviluppo di prime parti e alla collaborazione con altri publisher.

## E adesso?



L'arrivo di questo servizio, come detto, ha un po' cambiato le carte in tavola. Sony e Microsoft sono probabilmente nell'ultima fase di sviluppo delle loro nuove console, ma come si approcceranno al nuovo concorrente, così diverso e così allettante? Il prossimo **E3** potrebbe riservare molte sorprese ed è un peccato a questo punto l'assenza del colosso giapponese.

Google Stadia è dunque rivoluzionario, quasi sin troppo bello per essere vero; ma qualche perplessità permane. Prima di tutto, riusciranno le connessioni internet (si parla di **25Mbit per il 1080p 60FPS e 30Mbit per il 4K**) meno performanti a gestire questo servizio? Una volta connessi centinaia di migliaia di utenti in contemporanea, il sistema reggerà? E poi l'elemento più importante, i costi; funzionerà attraverso un abbonamento stile **Netflix** o si dovrà possedere il singolo gioco?

Queste domande avranno probabilmente risposta a Giugno in quel di Los Angeles, ma per un attimo, andiamo oltre.

La produzione e l'acquisto di nuovo hardware per l'utente potrebbe aver perso qualunque significato: rimanendo nel settore gaming, perché comprare una 2080Ti quando basta accedere a un servizio per giocare a 4k HDR e 60fps al secondo? Questo discorso vale indubbiamente anche per le console che sì, possono puntare su esclusive software (vedi *Death Stranding* o *Halo Infinity*), ma di fronte a tutto questo, valgono l'acquisto di una console e tutto ciò che ne consegue? La risposta non è così scontata e starà a Google e la poderosa campagna marketing che seguirà a mostrarci le reali potenzialità di Stadia.

Anche la distribuzione di giochi, a partire dalle beta e le demo potrebbe cambiare drasticamente, permettendo agli utenti un facile accesso, evitando download e attese che ormai sembrano far parte del medioevo. E la "Console War"? Anche questa finirebbe tra i libri di storia, nella sezione futilità.

E noi? Così come non siamo pronti ad auto a guida autonoma o a salire su aerei senza pilota, **siamo già pronti a giocare senza console?** I servizi cloud di Sony e Microsoft sembrerebbero portarci verso una risposta positiva, ma si tratta comunque di servizi che rispondo alla "naturale evoluzione" di quello che il gaming sta diventando. Google Stadia sembra andare oltre il prossimo step, con la sensazione che le vere potenzialità di questo servizio siano ancora segrete, delle cartucce da sparare direttamente contro Sony, Nintendo e Microsoft sul loro campo di battaglia, l'E3 di Los Angeles che, a questo punto, potrebbe oscillare tra una Waterloo o una Hastings.

---

## [E3, Gamescom e Tokyo Game Show verso il declino?](#)

La **Gamescom** di Colonia si è appena conclusa e ha portato con sé non troppe novità: degne di menzione le nuove schede grafiche della serie **RTX** di **Nvidia**, componenti che, una volta sul mercato, faranno davvero la differenza nel campo del PC gaming. Per il resto, tranne pochissime nuove IP, si è parlato di titoli già esistenti o annunciati durante il trimestre estivo o precedente. Similmente accadde lo scorso giugno, quando molti dei giochi che ci si aspettava di vedere per la prima volta all'**E3** furono invece annunciati pochi giorni prima della conferenza, tra *leak* e pubblicazioni volute dagli stessi produttori, rendendo l'esposizione più un momento di conferma che di novità. Dopotutto siamo nell'era dell'Internet 3.0, divulgare informazioni non è mai stato così immediato e semplice e questa non poteva che essere una delle conseguenze dirette, complice anche il fatto che ormai l'utenza media vuole esige hype costante come fosse una droga, con informazioni sui giochi che fanno leva sull'emotività di ognuno. Viene quindi da pensare che i tre appuntamenti annuali, **Gamescom**, **E3** e **Tokyo Game Show**, per quanto grandi sia per dimensione che per importanza, potrebbero non essere più abbastanza, considerando anche che sono tutti concentrati nel quadrimestre Giugno-Settembre e, come già ribadito, il pubblico ha sempre bisogno di novità. Per coprire il gap durante il periodo invernale e primaverile, oltre ai *leak* e qualche "notizia bomba" di tanto in tanto, alcuni colossi dell'industria creano degli eventi specifici per tenere aggiornati i suoi utenti riguardo a cosa è attualmente in produzione e cosa si vorrebbe produrre: si pensi alla **PlayStation Experience** (che manca da due anni all'appuntamento invernale essendo stata spostata ad agosto) e ai vari **Nintendo Direct**, che in verità non hanno una cadenza fissa e che anzi, vengono letteralmente annunciati da un giorno all'altro, più volte l'anno. Proprio in favore dei

Direct, Nintendo si sta pian piano tirando fuori da queste esposizioni, a partire dalla sua quasi totale assenza al prossimo TGS.



Quest'anno la "trinità" degli eventi di settore sta sicuramente ricoprendo una grandissima importanza a livello mediatico (l'E3 2018 è stata l'edizione più seguita dal 2005), ma con l'andazzo attuale la situazione rimarrà la stessa anche fra tre o cinque anni? O saranno eventi "minori" ma più frequenti come le **Games Week** o eventi proprietari come **Quakecon** (Bethesda) e **PlayStation Experience** a salire alla ribalta? Stiamo entrando in un'era dove lo stesso videogioco, passatempo di nicchia fino a qualche anno fa, sta diventando un media di consumo e di massa, un po' come i libri e la televisione. Chi dice però che questo vada visto come qualcosa di negativo, quando proprio noi videogiocatori ci lamentiamo del fatto che ciò che ci piace non venga considerato alla stregua di un'opera teatrale o di un film? Per una volta, far diventare qualcosa "di moda" potrebbe rappresentare la scelta giusta.

---

## [Videogames e disabilità: i passi avanti di Microsoft](#)

Di recente, **Microsoft** è divenuta punto di riferimento contro la disabilità. Infatti, il colosso californiano, ha recentemente mostrato al pubblico l' **Xbox Adaptive Controller**, accessorio che permette agli utenti disabili di poter giocare grazie alla possibilità di modificare i vari input a seconda delle loro necessità. **Tara Voelker**, gestore del progetto, ha rivelato la sua intenzione di creare dei "corsi" per gli sviluppatori, così da poter dare loro dei consigli al fine di rendere anche i giochi stessi più accessibili. La stessa, ha inoltre ribadito:

«I giochi non sono solo intrattenimento, fanno parte della nostra cultura, sono un modo di socializzare e persino un mezzo di fuga: i giochi possono essere terapeutici e possono aiutare nella gestione del dolore.»

Il dispositivo creato da **Microsoft**, durante l'**E3**, ha riscosso tantissimi feedback positivi e ha, inoltre, vinto tantissimi premi.



Secondo la **Voelker**, l'aggiunta da parte della società di avatar che possono usufruire di una sedia a rotelle o un arto artificiale è importante tanto quanto il loro controller. Infatti, secondo quest'ultima, la possibilità di poter inserire questi "accessori" al proprio avatar può dare una possibilità d'espressione in più, cioè, è un modo di mostrare la propria identità.

Durante un'intervista, **Phil Spencer**, direttore della società nel settore gaming, ha mostrato la sua disponibilità nel condividere gli insegnamenti derivanti dall'Adaptive Controller con chiunque voglia imparare e perfezionare quello che ha creato la sua compagnia. **Voelker**, ha inoltre affermato che le piacerebbe vedere un feedback da parte degli sviluppatori stessi con l'aggiunta dei controlli rimappabili. Secondo **Tara Voelker**, gli sviluppatori possono fare la loro parte anche senza la necessità di un hardware specializzato, integrando più personaggi affetti da disabilità così da agevolare l'ingresso nel mondo del gaming.

---

## [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

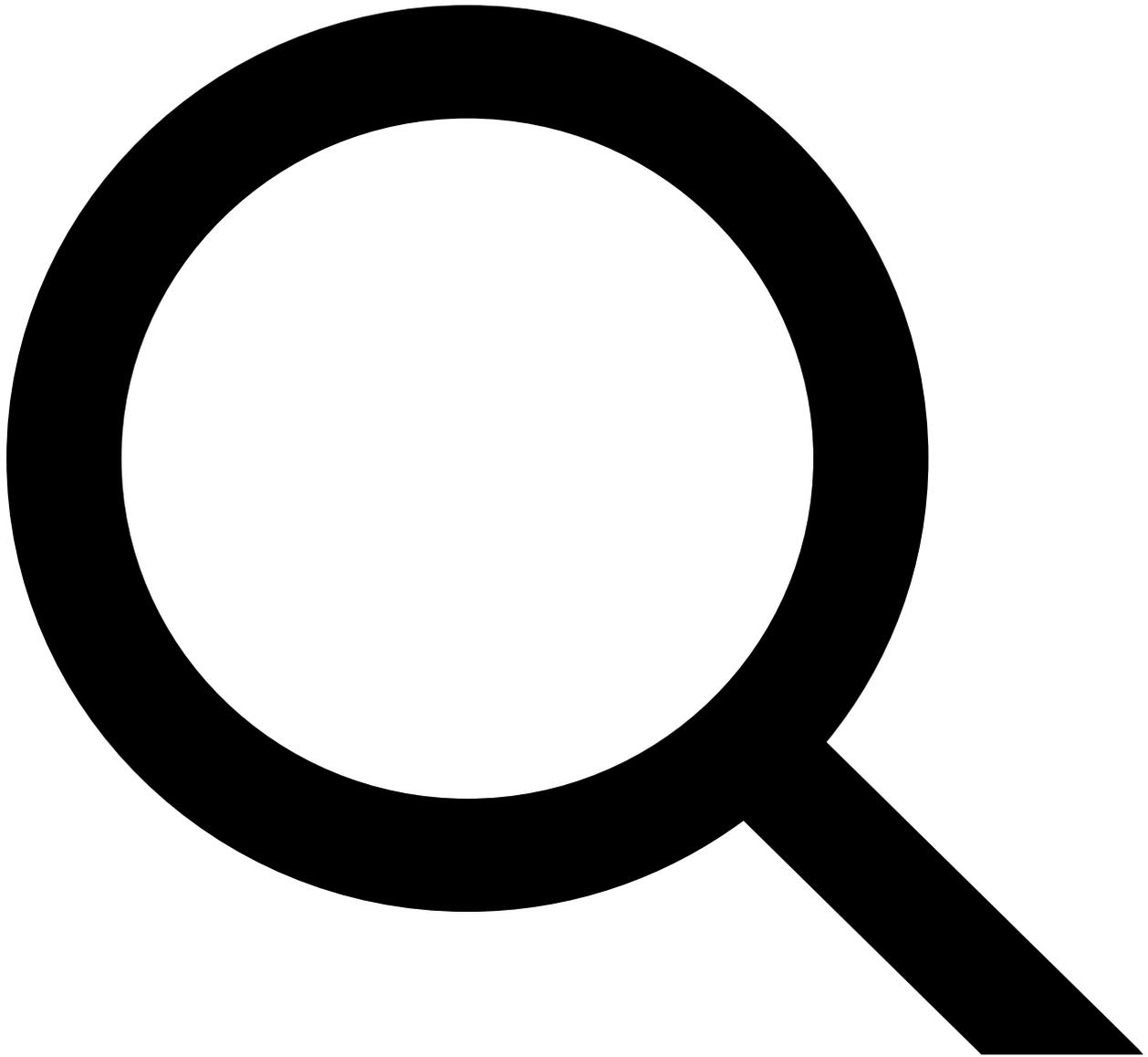
La pixel-art è uno dei trend del momento, in campo videoludico, quasi una moda. **Noita** sembra accodarsi all'effetto nostalgia con un **roguelike dungeon-crawler** che richiama visivamente svariati titoli retrò. Ma se vi dicessi che ogni pixel su schermo è in realtà "simulato"? Il gioco fa infatti 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*?

---

## [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

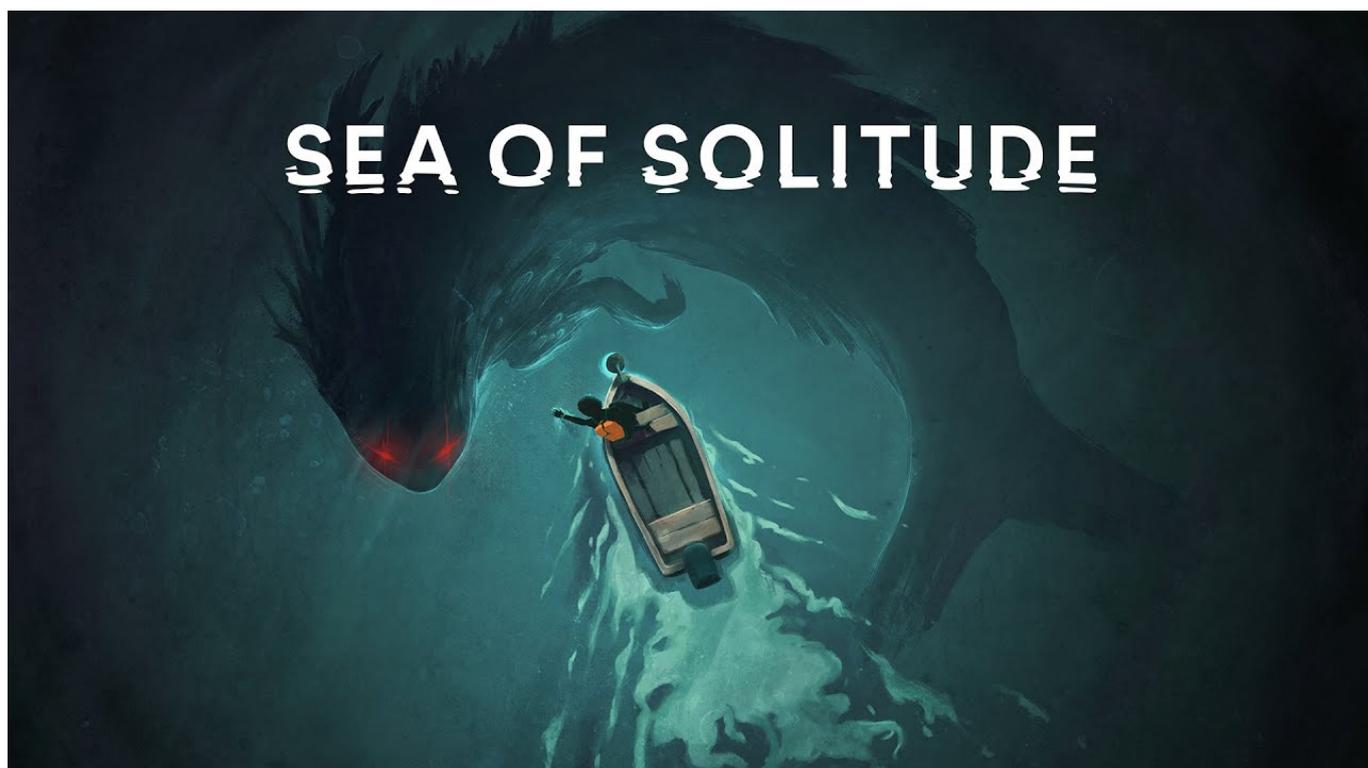
**Remedy** ritorna con un gioco che non pare meno interessante di *Quantum Break* e *Alan Wake*. Presentato [durante la conferenza Sony](#), in *Control* si vestono i panni di **Jesse Faden** (interpretato da **Courtney Hope**, la Beth Wilder di *Quantum Break*), da poco nominato direttore del Federal 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.



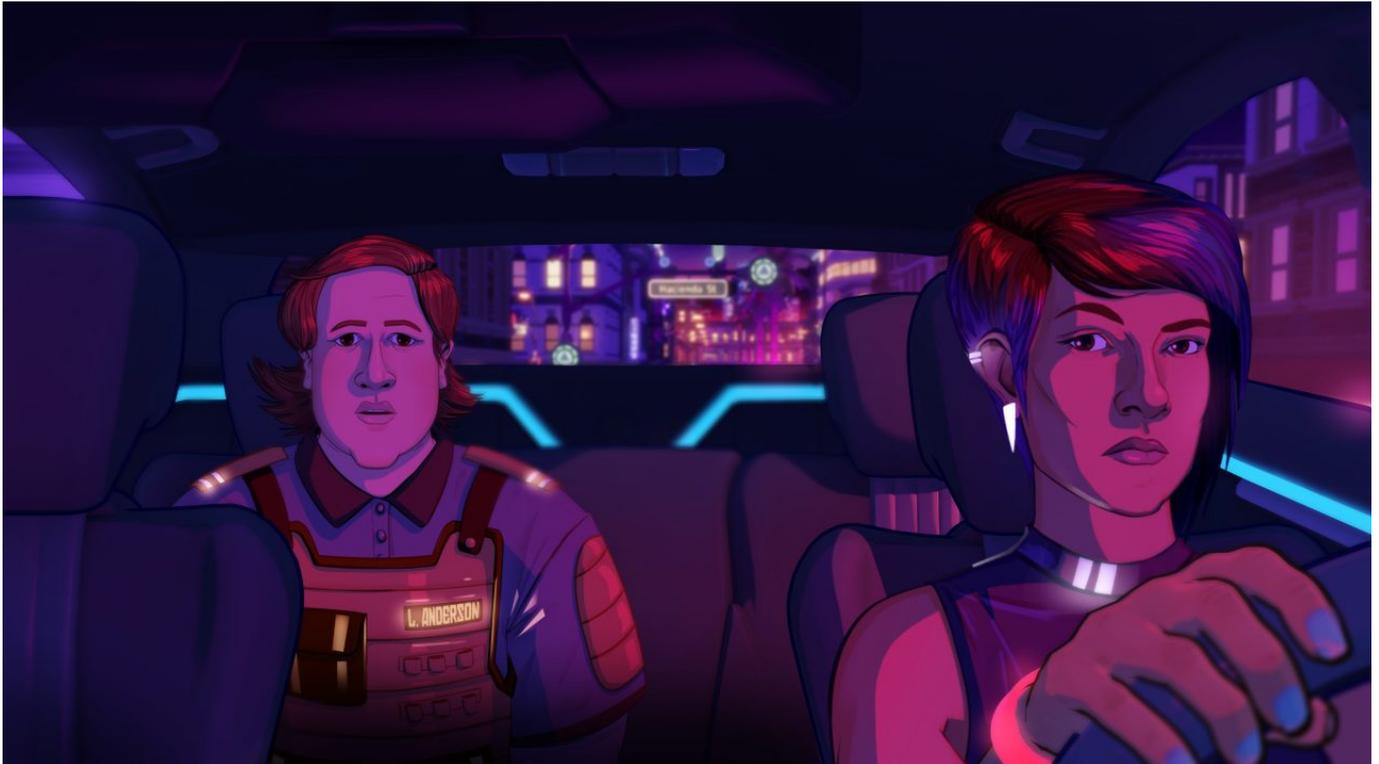
## Night Call

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 avvicinerebbe 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!

---

## [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**.

---

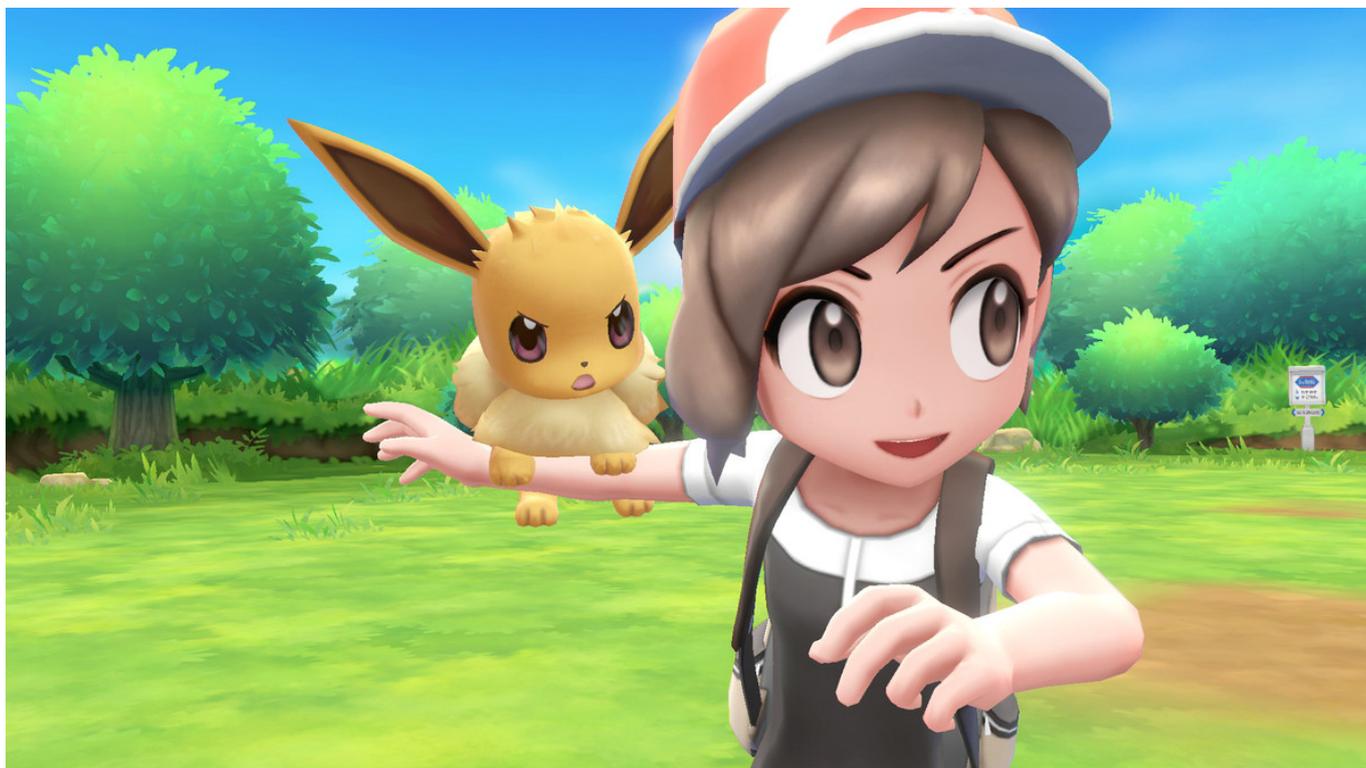
## [Speciale E3 2018: Conferenza Nintendo](#)

Ed eccoci qua! Dopo le conferenze [Ubisoft](#), [Sony](#) e [Pc Gaming](#) parte la **conferenza Nintendo**, un direct pieno di sorprese e a un orario veramente comodo per gli spettatori italiani. Diamo uno sguardo ai titoli annunciati e che, nei prossimi tempi, giocheremo sui nostri **Nintendo Switch**.

Si comincia con una ip **non Nintendo** totalmente nuova: **Marvelous Entertainment** ci ha presentato **Daemon X Machina**, un gioco incentrato sulle battaglie fra *mech* alla **Gundam** e che ricorda vagamente **Virtual On**. Una delle sorprese più belle di questa conferenze e che ci lascia onestamente con molta curiosità. Davvero interessante!

Un regalino per chi gioca **Xenoblade Chronicles 2** e ha acquistato il season pass: un prequel intitolato **Torna - The Golden Country** e disponibile dal **21 Settembre**. Il gioco avrà anche una versione fisica per chi volesse acquistare il pacchetto completo sin dall'inizio; una vera chicca per chi non ha ancora preso in esame l'acquisto di **Xenoblade Chronicles 2**.

Finito il trailer è apparso **Reggie Fils-Aime** che, dopo una bella introduzione sulle diverse opzioni di gioco che offre **Nintendo Switch**, ha mostrato **Pokémon Let's go Pikachu e Pokémon Let's go Eevee**: il presidente di **Nintendo of America** ha illustrato le funzionalità di condivisione con **Pokemon Go** e le battaglie competitive con gli amici, per la prima volta, su un sistema solo. Ma ciò che ha rubato la scena è decisamente la **Pokeball Plus**, mostrata nei trailer qualche settimana fa ma il cui utilizzo rimase un po' ignoto: al di là dell'utilizzarlo come sostituto per un **Joycon**, sarà possibile portare con voi un **Pokémon** dal gioco e utilizzarlo al di fuori dal suo contesto originale. Chi acquisterà questo gadget, che uscirà il **16 Novembre 2018**, avrà inoltre **Mew** in regalo, uno dei **Pokémon** più rari di sempre.



Abbiamo poi una sorpresa del tutto inaspettata, il ritorno di uno dei giochi più divertenti del panorama **Nintendo**: **Super Mario Party**. Al centro dell'attenzione è l'interattività fra più schermi di **Switch** se utilizzati in modalità portatile: l'azione potrà dividersi e dare a tutti i giocatori una prospettiva diversa dei divertentissimi minigiochi che contraddistinguono da sempre il gameplay di questo divertentissimo brand.

E dopo un titolo mobile e un *musou*, ecco che arriva **Fire Emblem: Three Houses**, un gioco che riprende la forma più classica di questo brand **Nintendo**. Apparentemente nulla di nuovo ma il trailer mostrato è senza dubbio esaustivo, mostrando un buon comparto tecnico e delle belle cutscene in stile anime; si aspetta questo titolo per la **primavera 2019**.

Preannunciato, aspettato e certi di vederlo a questa **E3 2018**: la frenesia di **Fortnite** arriva integralmente su **Nintendo Switch**, una console che, senza dubbio, saprà utilizzare la sua natura **online** e **cross-platform** (che, secondo le ultime indiscrezioni, funziona con tutte le console eccetto la **PlayStation 4**). Tuttavia, la più grande sorpresa è che il gioco è **già disponibile** negli store di tutto il mondo; perciò, agguantate i controller e cominciate pure a scendere in campo!

Dopo questo bel trailer, **Reggie** è tornato sotto i riflettori, introducendo una serie di titoli indipendenti per **Nintendo Switch**: si aprono le danze con **Overcooked! 2**, un sequel che introduce

nuove ricette, personaggi, cucine, abilità, come quella di lanciare gli ingredienti, modalità e la possibilità di giocare con gli amici in cooperativa locale o online.

L'attenzione si è poi spostata a **Killer Queen Black**, un gioco originariamente per **arcade** e che sta per fare il suo debutto su **Nintendo Switch**; il suo originale gameplay è molto simile a **Joust** e, contrariamente al titolo storico di **Williams**, sarà possibile giocare in due squadre da 4 giocatori ciascuno, per un totale di otto. La sua uscita è prevista per il **2018** ma non è stata annunciata una data precisa.

Altro titolo che potrete giocare già **oggi** (per **14,99€**) è **Hollow Knight**, un **metroidvania** sensazionale e pluripremiato che, come tipico del genere, si divide fra sezioni di esplorazione e azione infuocata; la versione per **Nintendo Switch** includerà inoltre **tutti i DLC** rilasciati originariamente **PC**.

Ancora un aggiornamento per **Octopath Traveler** che, come annunciato nello [scorso Direct](#), arriverà giorno **13 giugno** esclusivamente su **Nintendo Switch**: proprio il **giorno dopo** sarà possibile scaricare una nuova demo che includerà il primo capitolo di ogni personaggio.

Dopo questi tre titoli, il presidente di **Nintendo of America** ci ha riempito con una valanga di titoli per **Switch**, alcuni in uscita e altri già disponibili: **Starlink** (10 Ottobre) con il suo DLC esclusivo a tema **Star Fox**, [Arena of Valor](#) (autunno 2018), **Minecraft** (21 Giugno), **Sushi Striker: the way of Sushido** (già disponibile), il DLC **Donkey Kong Adventure** per **Mario + Rabbids: Kingdom Battle** (26 Giugno), **Pixark** (autunno 2018), l'annuale **Just Dance 2019** (25 Ottobre), [Dragon Ball Fighterz](#) (imprecisato 2018), **Splatoon 2: Octo Expansion** (Estate 2018) **Captain Toad Treasure Tracker** (13 Luglio), **Crash Bandicoot: N-sane Trilogy** (29 Giugno), **Ninjaja** (primavera 2019), **Carcassonne** (2018), l'update per **FIFA 18** contenente **il Mondiale di Russia** (già disponibile), **FIFA 19** (28 Settembre), **Ark: Survival Evolved** (autunno 2018), **Wasteland 2: Director's Cut** (autunno 2018), **Paladins: Champions of the Realm** (già disponibile), **Fallout Shelter** (già disponibile), **Dark Souls Remastered** (estate 2018), **SNK Heroines: Tag Team Frenzy** (7 Settembre) **Monster Hunter Generation Ultimate** (28 Agosto), **Wolfenstein II: the New Colossus** (29 Giugno), **The World Ends with You** (autunno 2018), **Mega Man 11** (2 Ottobre) e **Mario Tennis Aces** (22 Giugno).

Dopo una breve parentesi di **Shinya Takahashi**, general manager della divisione *entertainment planning & development*, la parola è passata a **Masahiro Sakurai** che ha mostrato in dettaglio il gameplay del nuovo **Super Smash Bros. Ultimate**. Sarà il più vasto titolo della saga, in quanto includerà ogni personaggio mai apparso nei capitoli precedenti; ciò significa che troveremo, oltre ai

più classici **Mario**, **Link**, **Samus**, **Kirby** e **Captain Falcon**, anche tutti quei personaggi non-Nintendo, come **Snake**, **Pac Man**, **Mega Man**, **Bayonetta**, **Ryu** e **Cloud**. Saranno inclusi diversi costumi alternativi e i nuovi **echo fighters** che, al di là del semplice cambio di skin, avranno anche delle piccole differenze in termini di gameplay: sarà possibile, per esempio, scegliere **Daisy** da **Peach**, **Lucina** da **Marth** e **Dark Pit** da **Pit**; inoltre, molti **Smash** finali e caratteristiche di alcuni singoli personaggi verranno ridisegnati per bilanciare il gameplay. Torneranno, ovviamente, tutti gli stage classici, fra cui il popolare **Big Blue**, il **Castello di Peach** e le **Cascade di Donkey Kong**, insieme ad alcuni nuovi, come la **Torre delle Origini** di [\*The Legend of Zelda: Breath of the Wild\*](#) e tutti gli stage, avranno una forma **Battlefield** e una forma **Omega**; come se non bastasse, riavremo tutte le **armi classiche** e gli **assist trophy**, fra cui il nuovissimo **Bombberman** insieme a molti altri. Verso la fine ci vengono svelati ancora nuovi dettagli riguardanti il gameplay più puro, come aggiornamenti riguardanti le schivate e gli smash, ci viene garantita la compatibilità con gli **Amiibo** e, come fu per il precedente *Super Smash Bros. for Wii U & 3DS*, col controller del **GameCube** (anche se non capiamo se sarà installabile direttamente via USB). Finita la lunghissima presentazione ci vengono svelate due fantastiche sorprese: la prima è l'inclusione di **Ridley**, lo pterodattilo a comando dei **pirati spaziali** nella saga di **Metroid**, e la seconda è la data d'uscita fissata per il **7 Dicembre**, giusto in tempo per averlo per le feste natalizie.

---

## [Speciale E3: Sony mostra il primo video gameplay di The Last Of Us Part II](#)

La conferenza Sony a questo E3 inizia nel più bizzarro dei modi: all'**interno di una chiesa**. La scelta della location è singolare, come quella della conferenza: non più un susseguirsi di trailer e gameplay, ma una vera e propria conferenza.

La conferenza inizia con una performance sonora di **Gustavo Santaolalla**, che ha suonato una delle soundtrack di *The Last of*, ed è proprio questo il primo titolo trattato. **Naughty Dog** ha mostrato una lunga cinematica, seguita dal primo video gameplay che mostra un gioco molto fluido, con un comparto tecnico e una grafica davvero ben curati, attraverso cui si nota davvero un passo avanti rispetto al precedente capitolo.

Purtroppo ancora non abbiamo alcun anno d'uscita, e per avere una data precisa si dovrà ancora aspettare un bel po'.

---

## [Speciale E3: Beyond Good and Evil 2 riceve un nuovo trailer](#)

Durante la conferenza di Ubisoft a Los Angeles, *Beyond Good and Evil 2* riceve un nuovo trailer.

Purtroppo non si hanno grandi novità per quanto riguarda lo sviluppo, ma sappiamo che è in **Pre-Alpha**. Ubisoft ha anche annunciato una collaborazione con **HitRecord** di Joseph Gordon-Levitt, che è intervenuto durante la conferenza e ha invitato tutti gli artisti che si volessero cimentare nella creazione di contenuti artistici, soprattutto musicali, per il gioco. HitRecord offrirà una piattaforma che aiuterà i giocatori a contribuire ai contenuti per ***Beyond Good and Evil 2***.