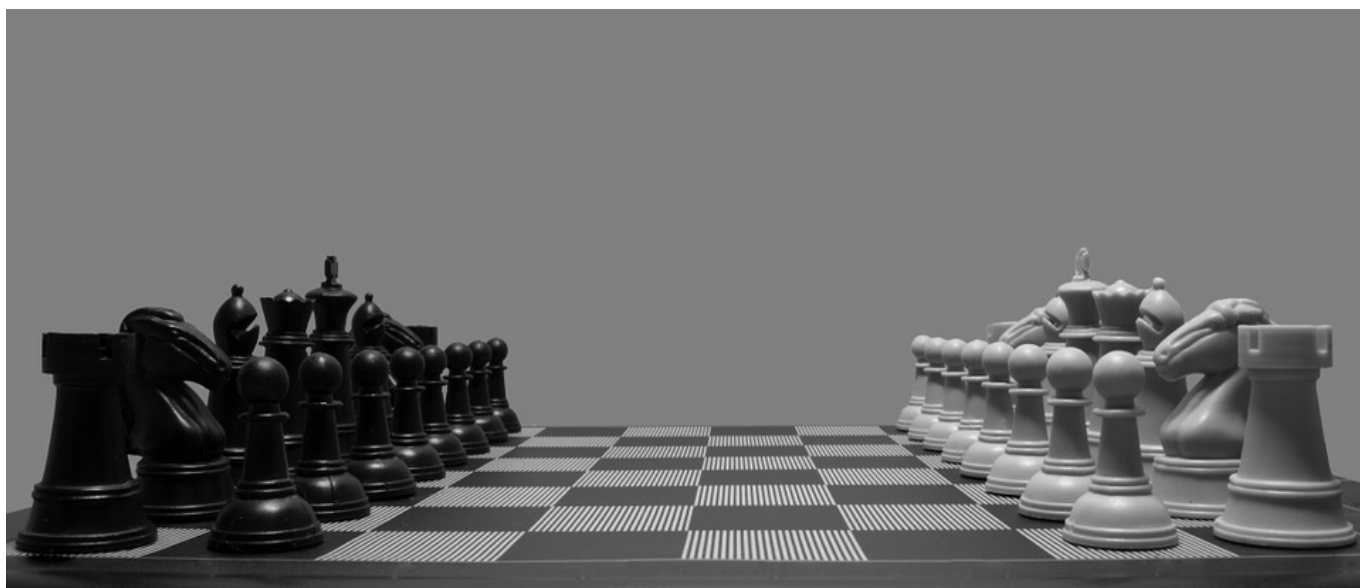


L'importanza della strategia nel gioco

Tutti gli appassionati dei giochi, che siano giochi di carte, giochi da tavolo o videogame sono ben consapevoli del fatto che "giocare" sia una cosa seria. Qualsiasi giocatore che voglia ottenere dei risultati nel proprio campo non può permettersi improvvisazione o rimettersi all'intuito ma, anzi, deve necessariamente avere una strategia ben consolidata che lo guiderà durante tutto il corso della propria esperienza di gioco. Sta proprio in questo la bellezza del gioco: pensare ad una strategia, modellarla in base alle mosse del proprio avversario, studiare tutte le possibili azioni e scegliere quella che, a nostro avviso, sarà in grado di rendere al meglio. La pianificazione è tutto, che si tratti del gioco degli scacchi, di una partita a blackjack o di una partita ad un videogioco, di avventura o sportivo che sia.



Blackjack

Il blackjack, noto in Italia anche come Ventuno, è uno dei giochi di carte più famosi al mondo e viene svolto tra il banco ed il giocatore. L'obiettivo del gioco è di mettere a segno un punteggio superiore rispetto a quello del banco ma, comunque, inferiore a 21. Nonostante, dai meno esperti, il blackjack possa essere considerato un gioco di mera fortuna, in realtà, i grandi giocatori seguono delle regole strategiche ben precise: le norme regolatrici del gioco sono delle regole matematiche ed il giocatore esperto, al momento della puntata, dello split o del raddoppio blackjack basa la propria giocata seguendo rigorosamente il calcolo delle probabilità. Nulla è lasciato al caso e la strategia e la conoscenza delle regole statistiche sono fondamentali per il successo.



Risiko

Il Risiko è probabilmente uno dei giochi da tavolo più famosi al mondo: l'obiettivo è di portare a termine la propria missione segreta mediante il raggiungimento di determinati traguardi. Per quanto il Risiko sia un gioco per passare delle serate divertendosi in compagnia ci sono delle persone che ne hanno fatto la propria fonte di sostentamento. Ciò in quanto il Risiko è un gioco di strategia che, praticato con l'utilizzo di dadi, in numero variabile in base al numero di armate possedute dal singolo giocatore, è regolato anch'esso da norme statistiche e probabilistiche: ovviamente maggiore sarà il numero di dadi con i quali viene attaccato un nemico e maggiori saranno le probabilità che l'attacco vada a buon fine. Fondamentale sarà inoltre comprendere gli obiettivi dell'avversario e comportarsi di conseguenza, nel minor tempo possibile.

Scacchi

Gli scacchi sono il gioco di strategia per eccellenza: le variabili del gioco sono talmente tante che fino a qualche anno fa si pensava che le mosse praticabili durante una partita di scacchi fossero infinite. Tuttavia, un matematico statunitense si è occupato del problema ed ha scoperto che in realtà le mosse attuabili sono 10¹²³, un numero superiore agli atomi potenzialmente presenti nell'universo. Ne deriva che i grandi giocatori di scacchi sono, anzitutto, degli abili strateghi, capaci di modificare il piano di gioco in base alle mosse ed al comportamento dell'avversario, senza tuttavia dimenticare il proprio piano gara e la propria strategia.

I videogame: FIFA 19 e Red Dead Redemption 2



Anche i videogiochi, ovviamente, richiedono una notevole abilità strategica per il completamento delle missioni ed il raggiungimento degli obiettivi. I videogame moderni, tuttavia, hanno raggiunto un livello di complessità tale che, le scelte compiute dal giocatore nel corso della propria esperienza di gioco sono in grado di determinare il futuro del personaggio stesso, rendendo ogni partita differente da qualsiasi altra: ne è un esempio il nuovo capolavoro della [Rockstar, Red Dead Redemption 2](#), che si candida ad essere il gioco che verrà ricordato negli anni per aver modificato per sempre il concetto di gioco di strategia. Non esiste, infatti, una strategia di gioco, ma un numero infinito di strategie e possibili evoluzioni della storia che saranno determinate solo ed esclusivamente dal giocatore. Un discorso simile, inoltre, vale anche per **FIFA 19**, il gioco di calcio più venduto al mondo che, oltre alla modalità partita singola, permette agli utenti di pianificare la propria carriera da allenatore o da giocatore singolo, curando nei minimi dettagli l'allenamento dei giocatori, le operazioni di mercato, l'assunzione di membri dello staff etc. Non è un caso, pertanto, che quella dei gamer sia diventata una vera e propria professione che, tra sponsorizzazioni ed ingaggi vari, permette ai giocatori di guadagnare fior fior di quattrini.

Come abbiamo avuto modo di vedere il gioco è una cosa seria. Approcciarsi in modo professionale e serio ad un qualsiasi gioco, da tavolo, di carte o un videogame, richiede una certa preparazione ed un dettagliato piano strategico che possa permettere all'utente di cavarsela anche nei momenti di difficoltà.

Chicago tassa PlayStation Plus

Tutto è cominciato nel luglio 2015, quando nella città di Chicago è stata emanata una nuova legge, soprannominata dai residenti “**legge sul divertimento**”. Questa, entrata in vigore poco più di tre anni fa, impone una tassa su tutti i servizi streaming online, proprio come **Netflix** o **Spotify** per i residenti di Chicago, quindi vengono tassati servizi utilizzati da milioni di utenti nel tempo libero.

Questa imposta, che equivale al 9%, ha portato molte aziende che offrono un servizio di streaming nel territorio della grande metropoli, ad aumentare il costo dei propri abbonamenti. La stessa **Netflix** ha dovuto modificare i prezzi della sua piattaforma e la medesima cosa sta accadendo anche a Sony, che dal 14 novembre, tasserà servizi come **PlayStation Plus**, **PS Now**, **PS Music** e altri, che riceveranno un incremento dei prezzi.

Molti si sono schierati contro la scelta del Dipartimento delle finanze di Chicago, persino **Apple**, che ha cercato di far valere l’**Internet Tax Freedom Act**, una legge firmata nel 1998 che vieta la tassazione di internet e dei servizi di e-commerce, ma per adesso sembra non essere cambiato nulla. Questa tassa, non solo ha creato un malcontento generale per chi usufruisce di tali servizi, ma alla lunga potrebbe favorire la pirateria, che potrebbe portare a un consistente calo delle vendite di tali abbonamenti nel territorio di Chicago.



I servizi simili a Netflix, che permettono lo Streaming di videogiochi, stanno vivendo un periodo di crescita, soprattutto negli ultimi anni. Anche la stessa Sony ha registrato dei numeri davvero ottimi per il suo servizio di streaming videoludico, **PlayStation Now**, che ha raggiunto circa il **52%** delle entrate totali del settore, circa **143 milioni di dollari** in un solo trimestre. PlayStation Now ha superato persino il servizio streaming di **Microsoft**, **Xbox Game Pass** e quelli di **Ubisoft** ed **EA** che singolarmente ricavano poco meno di 90 milioni di dollari.

In totale la fatturazione del settore dello streaming videoludico si aggira a circa 273 milioni di dollari guadagnati durante il terzo trimestre dell’anno; molti utenti definiscono questa crescita come la

sempre più netta affermazione dei servizi cloud e streaming, servizi che potrebbero essere la base delle nuove console next-gen.

La tassa imposta a Chicago **non influirà pesantemente su questi numeri**, ma sicuramente non è positivo per l'industria e per i cittadini che si ritrovano a pagare di più per usufruire di un servizio di streaming.

Il mercato delle licenze nei videogame

C'era un periodo, tra gli anni '80 e i primi 2000, in cui il videogioco rientrava ancora tra quegli hobby di nicchia e veniva poco considerato o addirittura schernito dai media. Non che oggi non si trovino articoli o notizie al telegiornale che tendono a mettere i videogiochi in cattiva luce ma, se un tempo c'era solo poca consapevolezza, ora è l'ignoranza a guidare la mano di certi giornalisti che poco informati.

Piccoli sfoghi a parte, in quegli anni c'era anche chi aveva visto del potenziale in quegli ammassi di pixel, specie se abbinati a prodotti più di successo come i film. Fu **Atari Games** ad avere l'idea per prima, e sfruttando il successo di **Indiana Jones** ottenendone la licenza, pubblicò nel 1982 **Raiders of the Lost Ark** per Atari 2600, un anno dopo l'uscita dell'omonima pellicola di Spielberg. Il gioco ricevette un buon feedback da pubblico e critica ed è considerato uno dei migliori per la console. A partire da lì altre aziende seguirono l'esempio del colosso arcade, che continuò la pubblicazione di titoli su licenza tra cui rientra - ahimè - **E.T. the Extra-Terrestrial**, considerato da molti come il più grande fallimento videoludico di tutti i tempi.

Qualche anno più tardi, molti produttori si dedicarono invece sui film d'animazione Disney creando giochi degni di menzione, come **Disney's Aladdin** e **Disney's Tarzan**, rispettivamente prodotti da **Capcom** ed Eurocom, **The Jungle Book** e **The Lion King** di **Virgin Interactive**, THQ si occupò invece del lato **Pixar** con **Finding Nemo**, **Cars** e **Ratatouille**.

Screenshot preso da Disney's Tarzan per PlayStation, uscito nel 1999.

Anche **Electronic Arts** approfittò delle pellicole più famose uscite in quegli anni, portando su console e PC l'intera saga di **Harry Potter**. E non scordiamoci della trilogia di **Spider Man**, trasformata in videogioco grazie ai molteplici titoli di **Activision**.

Di giochi su licenza insomma ce ne sono a bizzeffe, alcuni degni del confronto con l'opera da cui sono tratti, altri dei flop totali. Ancora oggi continuano a uscirne ma a differenza delle generazioni precedenti, questi sembrano rappresentare un successo quasi assicurato, come i **Batman: Arkham**, **Star Wars: Battlefront**, **La terra di mezzo**, **South Park**; perché i developer di sobbarcano il rischio dei costi ingenti per l'acquisto di una licenza?

A rispondere a questa particolare domanda è **Mark Caplan**, presidente di **BDLabs**, un'azienda specializzata nel fare da tramite o mettere in contatto i possessori intellettuali di una determinata opera con chi voglia acquistarne la licenza: interpellato da [GamesIndustry](#), Caplan ha spiegato che grazie alla diffusione di molteplici piattaforme di gioco, oggi ci sono molte più opportunità per chi voglia entrare nell'industry e creare qualcosa di nuovo, e se questa rappresenta da un lato anche un'ottima occasione per i publisher di investire sulle loro IP, dall'altro molte case produttrici sentono il bisogno di acquistare delle licenze per espandere il proprio business. E questo vale da entrambi i fronti: se un tempo erano solo gli operatori dell'industry videoludica a comprare le licenze da altri settori, adesso cinema ed editoria acquistano diritti per trasporre opere videoludiche.

Per quanto possa sembrare rischioso comprare i diritti di un'opera senza sapere se questa sarà un "acquisto azzecato", vale la pena tentare il tutto e per tutto; pensiamo all'attualissimo **Spider-Man** di **Insomniac Games**. Davvero niente male come inizio per essere il loro primo gioco su licenza, no?



Il successo di **Fortnite** è stato accolto bene anche da compagnie come EA, Activision Blizzard e

Take-Two, le quali ritengono che il gioco attiri nuovi giocatori sul mercato videoludico invece che rubare i loro (giocatori).

Ma secondo una [ricerca di Superdata](#) ci sarebbero di indizi di «materiale cannibalizzazione dei migliori franchise» e che quindi il titolo di **Epic Games** stia in realtà danneggiando il successo di giochi del calibro di **League of Legends**, **Counter-Strike: Global Offensive**, e **Overwatch**.

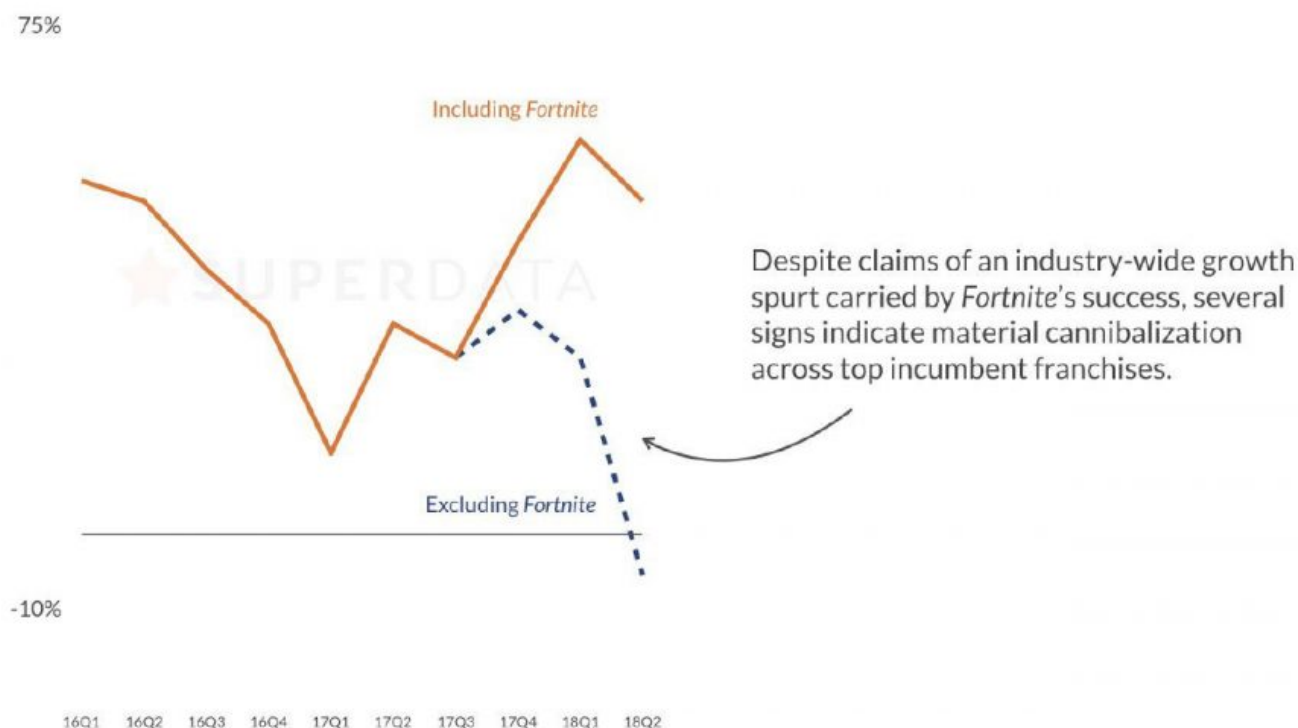
Superdata ha anche notato che il pubblico di questi giochi generalmente guarda anche altri giocatori in streaming su **Twitch**, in termini di visualizzazioni possiamo osservare che nei mesi di aprile, maggio e giugno c'è stato un incremento del 59% per **Fortnite**, paragonato al -19% di **League of Legends**, al -51% di **CS:GO** e al -16% di **Overwatch**.

Inoltre la ricerca ha messo in risalto che le vendite di titoli digitali su console hanno subito un duro colpo a causa di **Fortnite**.

Le vendite digitali totali per console, in questa ricerca definite come un combinato di titoli premium e free to play per **Playstation** e **Xbox**, sono salite al 49% nel giro di un anno, rispetto al secondo trimestre del 2017, afferma **Superdata**, e le vendite di questo trimestre sono salite dall'1 al 7% per lo stesso periodo rispetto allo scorso anno. Non considerando gli incassi generati da **Fortnite** sul controllo il quadro cambia di molto. Senza **Fortnite** le vendite totali digitali per console nel secondo trimestre 2018 calano del 6% rispetto allo scorso anno.

Raising some of the boats

Console In-game Revenue: 2016 to present Year-over-year growth % by quarter, worldwide



Notes: Console in-game revenue here refers to the aggregated revenue from additional content for the top 50 digital console titles. © 2018 SuperData Research. All rights reserved.

EA Sports: ed è di nuovo polemica sui sistemi di looting nei videogiochi

Nonostante le recenti polemiche dei consumatori riguardanti le **loot-box**, **Daryl Holt**, **vice presidente di EA Sports**, secondo un'intervista rilasciata per la nota rivista online **gamesindustry.biz**, ha affermato che il loro modello, adottato per l'acquisizione di loot-box, sia ineccepibile.

Fino a quando non si verificarono problemi con le loot-box di **Star Wars Battlefront II**, questo "meccanismo" non era mai stato molto criticato, come per **FIFA**, in cui è fortemente presente un sistema di "lootaggio", tranquillamente alimentato dagli acquisti online dei giocatori.

Daryl Holt, ai microfoni di **gamesindustry.biz** durante il **Gamelab Barcellona**, dice infatti:

«È un tipo di gioco differente, è questo l'aspetto che devi approfondire quando parliamo della scelta del giocatore come parte del nostro mantra "prima il giocatore". Gli viene semplicemente data la scelta su come vogliono competere. Posso guadagnare loot-box in FIFA Ultimate Team semplicemente giocando. Posso anche batterti se hai una squadra migliore, perché sono migliore di te a FIFA, io non mi preoccupo di quello che è il mio punteggio come squadra.»

Ma in ogni caso, la polemica nata per i "bottini" di **Battlefront 2** ha alzato un polverone, facendo anche dubitare della sostenibilità del modello di "looting" adottato da **EA**.

«Il nostro modello è assolutamente sostenibile. Certamente ha cambiato il nostro modo di fare, quando sentiamo informazioni dagli altri giocatori o dall'industry, nel modo in cui tutti reagiamo e ci adattiamo a esso. Per esempio, la divulgazione delle probabilità di vincita dei pacchetti nei nostri giochi EA Sports è una cosa molto importante, così possiamo avere una comprensione totale al riguardo, come comunichiamo, come ci occupiamo del servizio dal vivo e come testiamo le cose e implementiamo il feedback su tutti i prodotti. Per quanto riguarda EA Sports e Ultimate Team, la modalità di looting è molto popolare: funziona come dovrebbe e offre ai giocatori la possibilità di giocare nel modo in cui vogliono giocare, il che ritengo sia prezioso finché riusciamo ad assicurarci che non sia un danno per la fruibilità del gioco.»

Ma il punto di vista di **EA** sulle **loot-box**, nonostante tutto, rimane in contrasto con quanto stabilito dalla **Commissione per il gioco d'azzardo belga**, che ha accusato aspramente tale meccanismo, indipendentemente dal valore reale degli oggetti o dalla possibilità di scambiarli al di fuori del gioco. Tutto ciò è una violazione della legislazione sul gioco d'azzardo.

In seguito a questa decisione, EA ha risposto, affermando:

«Crediamo fortemente che i nostri giochi siano sviluppati e implementati eticamente e legalmente in tutto il mondo.»

Holt sostiene che il loro sistema di looting non sia in alcun modo equiparabile al gioco d'azzardo:

«Sai cosa potresti ricevere, hai informazioni dettagliate su quello che acquisti; non è affatto un gioco d'azzardo. Oltretutto non esiste una valuta reale per i pacchetti acquistati in gioco. C'è una netta disconnessione tra ciò che viene detto, ciò che viene chiesto e ciò che viene pensato, rispetto a ciò che accade realmente nel settore. Non sappiamo cosa potrebbe accadere in futuro; possiamo solo continuare a proporre la migliore esperienza per i nostri giocatori.»

Indipendentemente da ciò che **EA** crede sia o non sia gioco d'azzardo, la **Commissione per il gioco d'azzardo belga**, ha stabilito che il sistema di looting adottato, viola la legislazione e che alla fine, verranno prese contromisure. Per ora, **il ministro della giustizia belga Koen Geens**, si incontrerà con le parti interessate del settore, per iniziare un dialogo. **Peter Naessens, direttore della Belgian Gaming Commission**, ha recentemente dichiarato in una intervista di **gamesIndustry.biz**:

«Prenderemo tutte le misure preparatorie per la stesura dei rapporti di polizia, ma di certo non sarà "domani". Deve passare un certo lasso di tempo per il Ministro della Giustizia.»

Insomma, la situazione non è delle più rosee riguardo tutte le software house che hanno ormai adottato il meccanismo di looting. **EA** probabilmente è solamente la prima a finire nell'occhio del ciclone e, probabilmente, ne seguiranno altre. Anche **Activision**, per esempio con le "casse rifornimenti" dei suoi ultimi **Call of Duty**, che permettono di trovare armi uniche e più potenti, di certo non è da meno. Sono del parere che il sistema di loot-box non sia del tutto deleterio, purché non vada a intaccare il portafoglio. Sarei più propenso a un sistema meritocratico del meccanismo delle "casse premio", in questo modo, chi gioca molto o gioca bene avrebbe veramente meritato il riconoscimento e non chi ha più fondi sul conto. A meno che, come per **Overwatch**, le casse non diano altro che oggetti di valore puramente estetico senza influire sulla giocabilità del titolo.

Dusty Rooms: la triste storia del 3DO

Verso la metà degli anni '90 i nomi che componevano la scena videoludica erano ben di più di delle semplici **Microsoft**, **Sony** e **Nintendo** (se è per questo la prima non c'era proprio). Al di là delle leggendarie **Sega** e **Atari**, di tanto in tanto entrava qualche nome che provava a sfondare nel mercato videoludico ma non sempre lasciava un'impronta decisiva: gli arrivi degli hardware **Casio**, **Philips** o **Apple** (eh sì... un giorno ne parleremo) fecero storcere il naso a molti giocatori - tanto è vero che come arrivavano dal nulla, svanivano nel nulla - ma nel 1993 una console ebbe la possibilità d'inserirsi nel mercato, piantare radici e, chissà, a oggi poter essere ancora presente. Tutto cominciò quando **Trip Hawkins**, fondatore di **Electronic Arts**, si incontrò nel 1989 con **Dave Needle** e **R.J Mical**, designer dei computer **Amiga** e **Atari Lynx**, per creare una console in grado di imporsi nel mercato, dettare gli standard per le generazioni a venire e che il pubblico, sempre più interessato alla grafica poligonale, avrebbe apprezzato. L'esperienza del fondatore di **EA**, trascorsa a produrre giochi per console e PC dell'epoca, unita all'abilità di due designer che portarono alla nascita di due potentissime macchine da gioco, avrebbe dovuto essere una garanzia per una console spettacolare; fu così che da un tovagliolo di un ristorante nacque il progetto del **3DO**, macchina che di lì a poco sarebbe diventata realtà.



(Trip Hawkins)

Un modello rivoluzionario?

3DO Company, fondata principalmente per sviluppare l'hardware, presentò la nuova console nel **Computer Electronics Show** del 1992 richiamando non poca attenzione da parte di fan, critici e persino stampa nazionale essendo stato discusso nella sezione business del **New York Times** e **Chicago Tribune**. La console, il cui supporto ottico erano i **compact disc**, aveva un processore a 32-bit che girava a 12.5 MHz, in grado di garantire ben 20.000 poligoni dotati di texture, un'ottima risoluzione di 640×480, supportato anche dal segnale S-Video proprietario, e un chip sonoro in grado di campionare le tracce audio a 44.1 KHz; il controller, che ricalcava lo stile e il design di quello del **Sega Mega Drive**, includeva 5 tasti, un jack per gli auricolari e la seconda porta per i giochi multiplayer (in grado da poter collegare un numero indefinito di controller alla console... altro che conga!). **Trip Hawkins** era ambizioso e perciò aveva offerto ai developer un accordo imbattibile, ovvero il pagamento di soli tre dollari di royalty a **3DO Company** per ogni gioco venduto, molto più competitivo rispetto alla concorrenza **Nintendo** (15\$) e **Sega** (13\$). Più di trecento developer firmarono per produrre su questa nuova potentissima macchina, anche se non tutti rispettarono il loro accordo. Sul fronte hardware invece la compagnia avrebbe ceduto le specifiche tecniche a terze parti affinché queste, con i loro mezzi, producessero la loro versione del **3DO**. Pertanto, **Trip Hawkins** si rivolse alle maggiori compagnie giapponesi sia per produrre una console con componenti di qualità, che per sfruttare l'ottima reputazione di quest'ultime. I suoi obiettivi principali erano **Sony** e **Panasonic** ma riuscì solamente a firmare con la seconda (in quando la prima stava già lavorando al progetto **PlayStation**) anche se in compenso riuscì anche a coinvolgere **Sanyo** e **Goldstar** (che sarebbe divenuta più tardi **LG**). Nell'Ottobre 1993 il primo modello di **3DO**, il **Panasonic FZ-1** (ed è per questo che spesso l'intera console è spesso attribuita a questa compagnia), fu rilasciato al pubblico in bundle con **Crash 'n Burn**, il primo gioco di **Crystal**

Dynamics, e stando alle previsioni di **Trip Hawkins** avrebbe dovuto stravolgere il *landscape* videoludico grazie alla sua spaventosa potenza; tuttavia i problemi cominciarono dal day one.

Badaboom!

Il **3DO** fu promosso in televisione e nelle riviste con pubblicità competitive e “toste”, similmente alla competizione nel mercato e pertanto, puntavano allo stesso target demografico di **Super Nintendo** e **Sega Mega Drive**. Tuttavia, sebbene la libreria di giochi fosse abbastanza valida, il prezzo di **699,99 dollari** era ben fuori dalla loro portata. Il motivo di questo sovrapprezzo era dovuto principalmente al coinvolgimento delle compagnie produttrici di hardware: **Panasonic**, **Sanyo** e **Goldstar** non avrebbero ricevuto nulla dalla vendita dei giochi e perciò dovettero gonfiare il prezzo affinché potessero ottenere dei profitti da questo progetto. Ci furono inoltre problemi di reperibilità hardware e software: **Crash 'n Burn** finì per essere l'unico gioco disponibile al lancio della console per via del fatto che l'hardware finale è stato cambiato fino all'ultimo momento e perciò, i developer che avevano promesso delle uscite per lancio, non poterono testare i loro titoli rimandando così l'uscita a data da destinarsi. Per via dei cambi all'ultimo minuto, inoltre, si potevano spiegare anche le poche unità presenti nelle maggiori catene di negozi di elettronica; vennero distribuite circa due unità per negozio alienando così quei già pochi che potevano permettersela. A tutto questo si dovette aggiungere anche l'annuncio di **Sony PlayStation**, **Sega Saturn**, **Nintendo 64** e **Atari Jaguar**, che sarebbe uscita un mese dopo il **3DO**; anche se nessuna di queste console sarebbe stata reperibile in tempi brevi, i giocatori già in possesso delle console 16-bit erano più propensi ad aspettare e, semplicemente, lasciar perdere questa nuova costosa macchina che ben presto si sarebbe rivelata obsoleta.

Già nel 1994 il **3DO** era in pericolo e perciò dovevano essere presi dei provvedimenti: ispirato dalle compagnie già esistenti, **Trip Hawkins** decise di contrattare con **Panasonic** per vendere le console in perdita recuperando così con la vendita dei giochi. Il prezzo passò da **699** a **499 dollari** e più tardi, sempre nel 1994, **Goldstar** vendette la sua versione del **3DO** per **399**, che era per altro il prezzo di lancio del **Sega Saturn**. Nonostante questi saggi cambiamenti e una libreria di giochi rispettabilissima, verso la fine del 1994 **3DO Company** rimaneva a galla per miracolo e le loro azioni in borsa crollarono da **37** a **23 dollari** a Dicembre. Il 1995 si aprì abbastanza bene per **3DO Company** in quanto riuscirono a registrare delle buone entrate (anche se ancora non bastavano per coprire tutti i costi finora sostenuti) e videro il rilascio di alcuni dei suoi migliori giochi ma il periodo di rinascita cessò ben presto: [Sega annunciò e rilasciò il Saturn nel Maggio del 1995](#) per 399 dollari e più tardi, a Settembre, **Sony** rilasciò la **PlayStation** all'imbattibile prezzo di 299. Questo fatale 1-2 segnò praticamente la fine del **3DO**, sia in termini di competitività hardware che software in quanto molte delle loro migliori uscite finirono poco dopo su **PlayStation** e **Saturn**. **Electronic Arts**, che era il developer di bandiera del sistema, decise di abbandonare il progetto di **Trip Hawkins** definitivamente e così, deluso dalla decisione della sua stessa azienda, la abbandonò fondando **3DO Studio** per poter produrre nuovi giochi di qualità per la sua console e per quella successiva. Nel 1996 infatti, venne annunciato un successore del **3DO** chiamato **M2**: la console sarebbe stata prodotta esclusivamente da **Matstushita** e fu proprio con l'annuncio del nuovo hardware che la **3DO Company** registrò il suo primo profitto di 1.2 milioni di dollari. Tuttavia la competizione era spietata e **PlayStation** dominò per tutto il 1996; a questo punto, nel 1997, non rimase altro che chiudere la divisione hardware e concentrarsi esclusivamente come software house per le altre console, fino alla bancarotta di **3DO Company** nel 2003. **Trip Hawkins**, nonostante avesse perso la partita, fondò **Digital Chocolate**, compagnia tuttora attiva sotto il dominio della **RockYou**, che ha prodotto diversi giochi per **mobile** e **Facebook**; abbandonata la presidenza nel 2012 a oggi è

professore di **pratica** nel corso di “**technology managment**” dell’**università di Santa Barbara** in **California**.



L'impatto del 3DO

Cosa rimane oggi del **3DO**? Fare una top ten dei migliori giochi di questa console, come abbiamo fatto per il [precedente Dusty Rooms](#), è un po' inutile in quanto molti di essi sono apparsi su altre console e le vere esclusive, non sono proprio fantastiche. Il **3DO** è stata la casa di bellissimi porting da **PC**, come *Alone in the Dark*, *Myst* e *Lemmings*, alcuni arcade, come *Samurai Showdown* e il porting definitivo di *Super Street Fighter II Turbo*, e altri titoli originali che sono apparsi poi sulle altre console dell'epoca e PC come *Return Fire*, *The Need for Speed* e *Killing Time*. Su **3DO** è possibile giocare ai primissimi giochi di **Crystal Dynamics** come il già citato *Crash 'n Burn*, *Total Eclipse* e il fantastico *Gex*. Tuttavia, e questo può anche essere citato come uno dei motivi del fallimento della console, **3DO** ha ospitato una marea di giochi **FMV (full motion video)** che a oggi risultano bizzarri, brutti... E semplicemente fantastici! Come non si possono amare titoli come *Night Trap*, *Mad Dog McCree* e *The Daedalus Encounter* con le loro recitazioni di basso livello e il gameplay tutt'altro che user-friendly? E che dire dell'orrendo *Plumbers don't Wear Ties*? Se vi addenterete in questo genere vi garantiamo risate a mai finire!

A ogni modo: quanto vale l'acquisto di un **3DO** di seconda mano? La nostra risposta è: dipende. Il prezzo, a oggi, è certamente invitante in quanto potrete aggiudicarvelo per una frazione di quel che costava all'epoca; tuttavia la libreria di titoli è veramente particolare e non sono giochi che potrebbero piacere a tutti, specialmente perché alcuni di essi sono reperibili in altre console. Inoltre, il **3DO** è una console molto fragile dunque, se ne considererete l'acquisto su internet, fate in modo che il venditore vi mostri la console funzionante (sempre se il viaggio non la danneggi). Se siete interessati ad avere questo hardware originale e magari siete appassionati della scena videoludica di nicchia a cavallo fra il '93 e il '96 allora il **3DO** è la console che fa per voi.

La tecnologia del **3DO M2**, prima della sua cancellazione, era stata ceduta per lo sviluppo e perciò

esistono alcuni giochi arcade **Konami**, usciti regolarmente nelle sale giochi, che girano su quell'hardware: fanno parte di questa rosa **Polystars**, **Total Vice**, **Battle Tryst**, **Evil Night** e **Heat of Eleven 98**. Inoltre, ma questa è una chicca per i soli "Indiana Jones" del retrogaming, sono stati prodotti anche dei prototipi dell'**M2** ed è possibile vederli funzionare su [YouTube](#); tuttavia, trovarli su **eBay** sarà pressappoco impossibile.

[E3 2018: tirando le somme](#)

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

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



Ad aprire le danze è stata [la conferenza di Electronic Arts](#), che si è svolta in maniera tutto sommato prevedibile: è stata occasione di presentare la nuova edizione delle consolidate IP sportive

(**Madden NFL**, **NHL**, **NBA Live** e l'immane **Fifa**, quest'anno impreziosito dalla Champions League), e per rilanciare gli shooter, dal nuovo **Battlefield**, ambientato stavolta nella seconda guerra mondiale, a un **Battlefront II** arricchito con nuovi contenuti. Se tutto questo risultava un po' telefonato, rimanevano due fronti su cui giocare la partita: l'attesissimo **Anthem** e "i conigli nel cilindro", quelle IP non annunciate sulle quali ogni volta i fan si aspettano di essere, se non accontentati, quantomeno un po' stupiti. Sul piano **BioWare**, nulla di cui lamentarsi: sul palco arrivano il general manager **Casey Hudson**, l'executive producer **Mark Darrah** e la lead writer **Cathleen Rootsart**, tre importanti attori nello sviluppo del titolo, che hanno raccontato vari aspetti del development, approfondendo un'idea di setting narrativo che nelle sue fondamenta era già stata condivisa con il pubblico, nonché le feature e alcune modalità di gioco. Sulla nuova IP sembrano credere molto da tempo sia il developer sia il publisher e, pur nutrendo alcune perplessità riguardo alcune modalità di gioco che potrebbero risultare già viste, e temendo abbastanza gli effetti negativi in fase di scrittura derivanti dalla fuoriuscita dal progetto di **Drew Karpysyn** (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.

Speciale E3: la conferenza EA

L'**E3 2018** ha finalmente aperto i battenti e a dare il benvenuto è stata **Electronic Arts** con il suo **EA Play**, una conferenza però, meno scoppiettante del previsto, con una cattiva gestione dei tempi e scelte comunicative poco azzeccate. Ma andiamo con ordine.

Ad aprire le danze è stato il nuovo **Battlefield V**, che dopo la presentazione di poche settimane fa, in cui si è visto davvero poco, non è andata meglio durante l'EA Play: il *general manager* di DICE **Oskar Gabrielson** e il *senior producer* **Lars Gustavsson**, hanno illustrato brevemente le nuove feature del titolo, come l'ampia distruttibilità degli scenari in più stadi, saltare attraverso le finestre per sorprendere i nemici, la conferma della **mancanza di loot box e premium pass** e soprattutto, la **presenza della Battle Royale**, un feature richiesta dai fan ma che purtroppo non è stata mostrata.

Piccolo focus anche sulla campagna single player, dedicata a uomini e donne che con coraggio si sono opposti alle atrocità della Seconda Guerra Mondiale.

Per vedere del gameplay appuntamento stasera alla conferenza Microsoft, che ovviamente seguiremo in diretta dalle 21:30.

Un trailer d'impatto, accompagnato dall'arrangiamento della celeberrima OST della Champion's League a cura di **Hans Zimmer**, ci ha introdotto alla presentazione ufficiale di **FIFA 19**, calcistico annuale che da quest'anno potrà vantare le tanto agoniate licenze U.E.F.A., comprese **Europa League** e **Super Cup**.

La massima competizione tra club europei sarà il fulcro dell'esperienza, a cominciare dalla modalità

Il Viaggio che vedrà Alex Hunter toccare con mano il palcoscenico più prestigioso. Anche l'**Ultimate Team** avrà feature collegate alla nuova licenza ma come non ci è dato ancora saperlo. Abbiamo però una data d'uscita, il **28 settembre**, quasi un mese dopo il suo rivale *PES 2019*.

Poichè il Mondiale di Calcio è ormai prossimo, EA ha pensato bene di promuovere il suo DLC gratuito dedicato al trofeo più importante al mondo, dando modo a tutti gli utenti di provare una versione demo di **FIFA 18** e il contenuto aggiuntivo **World Cup**, su PlayStation 4, Xbox One e PC.

Spazio anche a **Origin Access Premiere**, una sorta di Game Pass che porterà tutti i titoli EA all'interno del pacchetto a cominciare da *Madden NFL 19*, che dopo 11 anni tornerà su PC, assieme a *Battlefield V*, *FIFA 19* e *Anthem*. Inoltre si avrà a disposizione l'intera libreria del **Vault** che conta ormai decine di titoli, provenienti da Electronic Arts e altri publisher. Il lancio è previsto per fine estate di quest'anno.

A un certo punto, la presentatrice della conferenza **Andrea Rene**, si è seduta accanto a **Vince Zampella** di **Respawn Entertainment**, che ha preso le redini del progetto *Star Wars* sviluppato a suo tempo da **Visceral Games**. Nel punto più strano e basso della conferenza veniamo a scoprire il titolo della nuova IP: **Star Wars: Jedi Fallen Order**. Del gioco non si sa ancora molto ed è probabile che i progetti siano ancora in fase preliminare. L'unica cosa certa è che impersoneremo uno Jedi, armato come da tradizione dalla sua inseparabile spada laser, ambientato durante lo sterminio dei Jedi da parte dell'Impero, collocabile tra Episodio III ed Episodio IV. Svelato anche il periodo d'uscita, **per la fine del 2019**. Ma ci fidiamo?

Ma *Star Wars* è anche **Battlefront II**, che nonostante le numerose critiche, per lo più rivolte alla gestione delle microtransazioni, ha continuato a esser discretamente supportato, fino all'annuncio di un nuovo pacchetto presentato dal design director di DICE **Dennis Brännvall**. Il nuovo aggiornamento prevede un sistema a squadre per giocare più facilmente con i propri amici. Un'altra aggiunta è la **modalità Caccia Stellari**, in cui potremo salire a bordo delle astronavi più iconiche della saga, tra inseguimenti e battaglie aeree. Ma l'aggiunta più importantete è l'introduzione di personaggi, mappe e mezzi provenienti dalla **Guerra dei Cloni**, periodo storico dell'universo *Star Wars* richiesto a gran voce dai fan. Questa espansione conterrà la mappa più grande mai creata del franchise su **pianeta Geonosis** ed eroi come il **Generale Grievous**, **Obi-Wan Kenobi**, il **Conte Dooku** e un giovane **Anakin Skywalker**.

Annunciato, e già disponibile all'acquisto **Unravel Two**, un'evoluzione di quanto visto nel suo prequel. Non saremo più soli, ma accompagnati da un nostro simile che potrà essere guidato con la levetta analogica destra - simil *Trine* - oppure, permetterà un vero e proprio co-op, in cui due giocatori dovranno coordinarsi per poter salvare "la lana".

Un altro indie interessante a cura di un nuovo piccolo team di Berlino, **Jo-Mei**, è **Sea of Solitude**, un gioco che punta a mostrare come le persona possano vivere diversi tipi di solitudine e come questa venga vista dai propri amici o familiari, in un contesto post-apocalittico in cui l'umanità, per qualche ragione ancora ignota, ha cominciato a trasformarsi in qualcosa simile a bestie. Arriverà nel

2019.

Dopo un piccolo spazio dedicato al mobile **Command & Conquer Rivals**, ampio spazio è stato dedicato ad **Anthem**. Il titolo di punta di Electronic Arts, che arriverà il **22 Febbraio** del prossimo anno, è un gioco complesso, sia dal punto di vista del gameplay che narrativo. Sotto la supervisione di **Bioware**, la storia potrà prendere diversi percorsi, creando legami a cui il giocatore potrà interfacciarsi, sentendosi parte integrante della storyline. Confermati meteo dinamico e ciclo giorno/notte e un mondo mutevole, che cambierà anche attraverso le nostre azioni. Oltre al focus sul single player spazio anche al multiplayer in forma di MMO, in una struttura simile a *Destiny* e *The Division*. Colpisce dal punto di vista tecnico e nell'uso delle exo-suit denominate Javelin, intercambiabili a discrezione dell'utente.

Con **Anthem** quindi si è conclusa una conferenza per certi versi strana, capace di intrattenere per la maggior parte del tempo ma povera di contenuto. Strane scelte hanno portato a non veder nulla di **Battlefield V**, spostando il tutto alla conferenza Microsoft, e **FIFA 19**, limitato alla presentazione della Champion's League. Inspiegabile il trattamento riservato al nuovo **Star Wars** di **Respawn Entertainment**, un titolo che ha evidenti problemi di sviluppo ma annunciato quasi con svogliatezza, senza nemmeno il logo ufficiale. Tanto spazio anche al mobile, ma che, in una conferenza dell'E3 non è quello che i fan seguono con attenzione.

Sono mancati i cosiddetti "botti"; nessun nuovo blockbuster tripla AAA e nessuna novità in grado di far sognare. Insomma, si spera che questa sera Microsoft alzi un po' il tiro.

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.