

E3: panoramica e previsioni

L'**Electronic Entertainment Expo** è ormai forse il terreno più importante per tutti gli operatori del settore. Gli occhi saranno puntati per una settimana su Los Angeles e ogni annuncio ed esibizione dovrà essere ben calibrata: in gioco è la credibilità degli sviluppatori e la buona riuscita sul mercato di ogni titolo. Ci si aspettano non poche novità ma, nel discorso che segue, è bene distinguere tra certezze, speranze e quel possiamo ragionevolmente aspettarci da questo E3, del quale proverò a offrire una panoramica unitamente ad alcune previsioni, prima di passare a quelle degli altri redattori di **GameCompass**.

I confermati: i multiplatforma

Cominciando a ragionare per genere, sappiamo già che ci saranno i due rappresentanti del "clásico" degli **FPS**, con Activision pronta a schierare **Call of Duty WWII**, al quale **EA** dovrebbe rispondere col DLC di **Battlefield 1, In The Name Of The Tsar**. A confermare il trend favorevole dell'ambientazione nelle guerre mondiali si aggiungerà Square Enix con **Battalion 1944**, che però non sarà certo il multiplayer online più atteso: l'attenzione di una buona fetta di pubblico sarà infatti focalizzata su **Destiny 2**, sul quale Bungie dovrebbe offrirci dettagli che andranno ad aggiungersi a quanto già mostrato nel [recente reveal](#), ma anche su **Far Cry 5**, recentemente ufficializzato da Ubisoft. Ma non sono comunque da sottovalutare titoli come **Quake Champions** il quale, pur non essendo destinato all'utenza delle console, ha avuto finora un buon riscontro in fase beta, e **Insurgency Sandstorm**, che da mod di *Half Life 2* si è trasformato in un titolo di grande interesse per gli appassionati.

Non ci sarà da aspettarsi meno competitività tra i **giochi di corsa**, dove a **Gran Turismo Sport**, esclusiva PS4, **Microsoft** opporrà il nuovo capitolo di uno dei suoi brand di punta, **Forza Motorsport 7**. A questi si aggiungeranno titoli come **DiRT 4, Project CARS 2**, il nuovo **Need For Speed, F1 2017**, e arcade racing del calibro di **Micro Machines World Series** e **The Crew 2**. Quanto basta per esaltare gli amanti dell'alta velocità, certamente fra gli utenti che avranno più interesse a seguire le presentazioni di Los Angeles di quest'anno.

Un ritorno da salutare certamente con gioia è quello del porcospino più famoso del mondo videoludico, che con **Sonic Forces** tornerà a essere presente su PC e su tutte le console, mentre un titolo atteso con sentimenti ambigui dal popolo dei gamer è **Metal Gear Survive**: riuscirà Konami a sopportare il peso dell'assenza di Kojima? Stando a quanto visto al **Tokyo Game Show 2016**, il titolo parte da premesse che non paiono male ma, quanto all'accoglienza del pubblico, è facile che la percezione sia distorta dalla rabbia dei numerosissimi fan che non hanno digerito la rottura fra lo sviluppatore e il creatore della serie. Ci vorrà uno sforzo di obiettività non da poco per discernere i difetti di *Metal Gear Survive* da quanto effettivamente di buono avrà da offrire.

Molte domande circondano invece **Assassin's Creed: Origins**: dopo un anno di pausa, Ubisoft vuole certamente riscattarsi delle deludenti vendite di *Syndicate* e ritornare a riscontri di critica e pubblico che non si vedono dai tempi di *Black Flag*. Sul nuovo capitolo di *Assassin's Creed* si è già creata attesa sin [dall'easter egg trovato in Rainbow Six Siege](#), scoperta che ha fatto pensare a un'ambientazione in Giappone. Si è poi ipotizzata un'ambientazione in Egitto, si dice che il titolo sarà ambientato tra il 1400 e il 1200 a.C. e pare si useranno le imbarcazioni ma non ci saranno combattimenti navali.

Quel che è certo è che Ubisoft sta muovendosi con i piedi di piombo, nella speranza di creare

adeguata attesa da incuriosire il pubblico. Non ci resta che stare a vedere il risultato, perché di certo ci aspettiamo un trailer d'annuncio e magari - anche se la vedo difficile - un piccolo reveal del gameplay.

Il gameplay è stato già rivelato invece per **Dragon Quest XI**, nuovo capitolo della prolifica serie disegnata da Akira Toriyama che, nonostante l'alto numero di titoli prodotti, continua a rispondere alle attese degli appassionati. Il titolo non arriverà su Xbox One, come del resto **Shenmue 3**, anch'esso presente all'E3, e che arriverà soltanto su PC e PS4.

Confermati anche **La Terra di Mezzo: L'Ombra della Guerra**, con il quale Warner Bros. intende bissare l'ottimo riscontro del precedente **L'ombra di Mordor**, **Darksiders III** (del quale IGN ha mostrato un [video della pre-alpha che abbiamo analizzato](#)), **Star Wars Battlefront II**, **Gwent The Witcher Card Game** (del quale è già aperta l'open Beta), **South Park Scontri Di-Retti** (originariamente previsto pre la fine del 2016), il nuovo **Harvest Moon: Light of Hope**, con il quale la serie festeggia il ventesimo anniversario (anche questo non sarà presente su Xbox One), e i vari **Ace Combat 7 Skies Unknown**, **Kingdom Come Deliverance**, **Agents of Mayhem**, **Marvel VS Capcom Infinite** e **LEGO Marvel Super Heroes 2** nonché gli immancabili sportivi **Madden NFL 18**, **FIFA 18**, **NBA 2K18** e **NBA LIVE 18**. Mancherebbe solo **PES 2018**, del quale Konami ha già annunciato la data d'uscita per il prossimo 14 settembre.

Personalmente, i titoli multiplatforma sui quali nutro maggior curiosità sono **Call of Cthulhu: The Official Video Game** - sul quale, da lovecraftiano, spero possa essere finalmente la buona occasione per sfornare un'opera videoludica che renda onore al maestro di Providence, dati i risultati altalenanti delle precedenti - ma soprattutto **Vampyr**, nuovo titolo di **Dontnod** ambientato nel 1918, in una Londra invasa dalla pandemia di febbre spagnola. Siamo agli antipodi di **Life is Strange** per genere e ambientazione, ma anche qui non mancano ottime premesse riguardo il gameplay e soprattutto riguardo la trama, confermando l'attenzione al piano narrativo mostrata dallo sviluppatore francese sin dai tempi di **Remember Me**.

Occhi puntati su **Fallout 4 VR**, sul quale ripongo alte aspettative per dare una mossa a un mercato che, già con **Resident Evil VII**, ha risposto positivamente, seppur le vendite sono state frenate da costi di piattaforma non ancora accessibili a tutti.

Sony: fra conferme, speranze e scommesse

Passando sul terreno delle esclusive, **Sony** ha già confermato vari titoli attesissimi, a cominciare da **Crash Bandicoot N. Sane Trilogy**, del quale ci si aspetta una presentazione in pompa magna prima dell'uscita del 30 giugno, e dal DLC **Uncharted: The Lost Legacy**: su questo sarà curioso capire come **Naughty Dog** intenda far in modo che **Chloe** non faccia sentire la mancanza dell'iconico **Nathan Drake** come protagonista.

Un titolo nel quale Sony sembra credere molto è anche **Days Gone**, nuovo post-apocalittico open world nel quale si sarà alle prese con l'ennesima epidemia atta a trasformare la gente in zombie. Il titolo ha le premesse di tanti altri videogames del genere, e ci si chiede fino a che punto così tanti cloni possano avere vita lunga: la speranza è che Sony mostri davvero qualcosa di nuovo, non emerso dalle anteprime sinora pubblicate.

Previsti anche **Dreams**, il nuovo sandbox di **Media Molecule** (già sviluppatori dei primi 2 **Little Big Planet** e di **Tearaway**) e **Knack 2**, con il quale Sony - che ha promesso di farsi perdonare gli errori del passato - spera di riprendere un capitolo di lancio della propria console che non ebbe grandissima fortuna fra il pubblico a suo tempo. La domanda è: se ne sentiva davvero il bisogno?

Domanda da non porsi invece per il nuovo **God of War**, sul quale non è ancora emerso molto, ma dai pochi dati a disposizione riguardo l'ambientazione (la mitologia norrena) dovrebbe certamente

trattarsi di un sequel. Certo è che il ritorno di **Kratos** è fra i più attesi e, visto il livello medio finora offerto dalla saga, ci si può aspettare un titolo non da meno.

Personalmente, l'esclusiva PS4 per me più attesa è **Detroit: Become Human**, nuova opera di **David Cage**, che con la sua **Quantic Dream** ha dimostrato di saper dare importanza alla narrazione e alla scrittura - con risultati in verità altalenanti - offrendo storie ben scritte e dalle ottime premesse che a volte finivano col perdersi in scelte pacchiane (vedi **Fahrenheit**) ma sempre indubbiamente di grande interesse. La protagonista di questo titolo sarà l'attrice statunitense **Valorie Curry**, la Charlotte di *The Twilight Saga: Breaking Dawn - Parte 2* e la Emma Hill di *The Following*, già vista nella tech demo **Kara**.

Un coinvolgimento di attori hollywoodiani che non può non far pensare alla medesima scelta operata da Hideo Kojima in **Death Stranding**, titolo ancora avvolto nel mistero, di cui si conoscono però i volti di alcuni character, prestati da professionisti del calibro di **Norman Reedus**, **Mads Mikkelsen** e **Guillermo Del Toro**, sul quale non sappiamo ancora cosa aspettarci. Probabilmente a questo E3 non avremo una data d'uscita, ma speriamo quantomeno in un'anticipazione riguardo il gameplay e non nel terzo trailer visionario ma poco esplicativo.

Grandi aspettative sono al contempo riposte in **Last of Us 2**, probabilmente il titolo più atteso di casa Sony ma che rappresenta certo un terreno minato: la speranza è quella di un'opera dalla storia solida ai livelli della precedente ma che apporti anche alcune innovazioni nel gameplay, allontanando Naughty Dog da stilemi che, tra *TLOU* e l'intera saga di *Uncharted*, rischiano di risultare abusati. Non mi auguro un cambiamento radicale nel gameplay, basterebbero innovazioni e cambi di giocabilità all'interno dello stesso titolo, per spezzare la formula di gioco.

Grande curiosità da parte mia per il nuovo **Spider-man**: è vero che pochi titoli sui supereroi - a parte i **Batman** di **Rocksteady** - hanno esaltato la comunità dei videogiocatori, ma è pur vero che il potenziale offerto dall'Uomo Ragno in termini di storia e gameplay pare ancora inespresso. **Insomniac** potrebbe riservarci belle sorprese in tal senso.

Chiudiamo il capitolo PS4 con la sincera speranza che **Bloodborne 2** si riveli una realtà e non solo un rumor, e con due pronostici che sono piuttosto le due scommesse su cui Sony dovrebbe assolutamente puntare: la prima riguarda la dimensione **portable**, sulla quale a Tokyo hanno probabilmente ancora tanto da dire, avendo tutto il potenziale per offrire un modello che riscatti dalle precedenti, non proprio esaltanti, esperienze di PSP e PSVita. A parer mio Sony questo lo sa - e Nintendo pare averlo confermato - e potrebbe annunciare novità sul tema, con una nuova console portatile che spargli un mercato in cui sembra dominare la grande N. Ma Sony è anche certamente consapevole di non poter lasciare in sordina un'**esperienza VR** che, se non ravvivata, rischia di non fornire i frutti sperati. L'E3 è il momento giusto per dare agli utenti delle risposte e dimostrare che la VR è ancora il futuro. Certo sarà necessario incentivare le terze parti a sviluppare giochi per questa piattaforma e soprattutto renderla più accessibile agli utenti in termini di costo, ma i tempi e la tecnologia sembrano maturi.

Microsoft: sotto il segno dello Scorpione

Sono sicuro che anche **Microsoft** sia consapevole di tutto ciò; sempre in termini di aspettative, sono pronto a scommettere che a Redmond abbiano già in serbo alcune novità in tema VR che, combinate alla potenza di **Scorpione**, potrebbero offrire la miglior esperienza sulla piazza nel campo della realtà virtuale. Chi pensa che Microsoft sia stata lì a studiare una console potentissima solo per mostrare i muscoli a Sony sottovaluta a parer mio **Phil Spencer** e soci, i quali hanno invece pensato una console capace di offrire tantissimo in termini di potenza e innovazione. In previsione dell'apertura di un mercato che se ben stimolato si rivelerà essere molto redditizio per il settore videoludico - a

dispetto di quanto sostengono coloro che vedono per la VR lo stesso destino del presto tramontato 3D - Xbox Scorpio ha tutto il potenziale per essere la prima console atta a superare gli attuali limiti del VR su console e a lanciare davvero il mercato. Certo, tutto bello sul piano tecnico, ma anche qui Microsoft dovrà fare i conti col prezzo di vendita (una delle principali incognite di Scorpio) e con le terze parti: attualmente Sony surclassa letteralmente Microsoft in termini di **esclusive**, la rottura con Platinum Games e la cancellazione di **Scalebound** sono stati solo la goccia che ha fatto traboccare il vaso, e gli annunci di esclusive (per Xbox e PC) come **Crackdown 3**, **Gigantic**, **State of Decay 2** e dell'interessantissimo **Sea of Thieves** paiono un po' pochino per spostare un ago della bilancia che, in questa generazione, pende ancora a favore dei concorrenti nipponici.



Outsiders: il ruolo di Nintendo

Sappiamo che Nintendo non terrà una sua press conference all'E3. Con pochi i titoli condivisi con le altre piattaforme fra quelli già annunciati (i già citati *Sonic Forces*, *Harvest Moon: Light of Hope*, *Dragon Quest XI* e *NBA 2K18*), la grande N punterà certamente sulle proprie esclusive, a cominciare da **ARMS**, anomalo gioco pugilistico in cui Nintendo Switch avrà l'occasione di esaltare le potenzialità dei Joy-Con. Il gioco sarà in vendita dal 16 giugno e l'E3 pare la miglior occasione per lanciarlo in grande stile. Così come anche **Splatoon 2**, divertente third person shooter in uscita il 21 luglio, e gli attesissimi jrpg **Xenoblade Chronicles 2** e **Fire Emblem Warriors**. Giochi annunciati già al lancio della console che in quest'occasione potranno essere meglio presentati, come ancora **Super Mario Odyssey**, il gioco che dovrebbe convincere i giocatori a regalarsi Switch a Natale e sul quale potremmo aspettarci l'ufficializzazione di una data d'uscita.

Queste le esclusive Nintendo confermate, ma sarei pronto a scommettere che a Kyoto abbiano in serbo qualche scommessa: oltre al già vociferato **Pokémon Stars**, gioco che tiene sulle spine un'intera comunità di appassionati, potrebbe esserci l'ufficializzazione di **Mario + Rabbids Kingdom Battle**, un crossover che ha già destato curiosità e che Ubisoft e Nintendo non hanno smentito né confermato. Il **Nintendo Spotlight** del 13 giugno potrebbe essere il momento giusto

per annunciarlo come - e qui mi lancia in un'ipotesi ardita, ma che reputo plausibile - potrebbe essere il momento buono per annunciare una versione di **Super Smash Bros.** per Nintendo Switch. Del resto, sono convinto che prima o poi il fortunato fighting game vedrà la luce sulla nuova console, così come **Super Mario Maker**. Che l'E3 sia il momento giusto per degli annunci bomba?



Predictions

Quello che abbiamo fornito è un quadro tra certezze e ipotesi di quanto troveremo all'E3. Ho già elencato alcune mie previsioni riguardo le esclusive. Tra i multiplatforma che potremmo trovare a Los Angeles si potrebbero aggiungere **The Evil Within 2**, titolo sul quale Shinji Mikami sarebbe già al lavoro, **Code Vein**, sul quale ci si aspetta un ulteriore reveal da parte di Bandai Namco, dopo la diffusione del trailer a inizio maggio, e **Wolfenstein: The New Colossus**, lavoro di Bethesda sul quale si vocifera dallo scorso E3. Nonostante il rinvio alla primavera 2018, sono convinto che avremo un assaggio di **Red Dead Redemption 2**, che mi aspetto esaltante come non mai. Si parla di **Resistance 4**, di un nuovo **Batman**, chiamato **Insurgency**, di **Borderlands 3** e addirittura di un nuovo **Splinter cell** ma, a dirla tutta, non reputo molto probabile la presenza degli ultimi 4 titoli. Come del resto reputo, ahimè, improbabile la presenza di **Cyberpunk 2077**, essendo CD Project Red concentrata sul nuovo **GWENT** per questo E3. Un sogno, che è anche un consiglio? Il seguito di **Beyond Good & Evil**, con il quale Ubisoft potrebbe riscattare il nome di un titolo di gran valore che, a suo tempo, non ebbe gran fortuna commerciale. Chissà che oltralpe non ci abbiano già pensato.

Ma adesso parola (e vaticini) ai redattori di **GameCompass**.



Simone Bruno

Fare pronostici in prossimità dell'Expo dell'intrattenimento elettronico si rivela spesso una mossa azzardata e quasi sempre poco remunerativa, nel senso che tutto ciò che poi succede a **Los Angeles** nei giorni fra il **13 e il 15 giugno** quasi mai rispetta le aspettative e raramente ci sorprende.

Ciò non toglie che sognare sia molto divertente, un po' come scrivere la letterina al tizio con la barba pur sapendo di essere stati troppo cattivi durante l'anno, alla luce di quel piccolo lume di speranza che però sopravvive sempre fino alla fatidica notte di Natale.

Quindi la sparo grossa: **Cyberpunk 2077**.

Sappiamo che durante lo sviluppo di *The Witcher 3* un team interno a **CD Project Red** era già a lavoro su questo nuovo gioco di ruolo. A quanto pare il progetto dovrebbe già essere in dirittura d'arrivo, visto che il gruppo ci lavora su da almeno cinque anni. Sappiamo inoltre che è coinvolto nello sviluppo il creatore del GDR originale **Cyberpunk 2020**, Mike Pondsmith, che fino al 2005 lavorò alla terza edizione del suo set di regole.

Cosa mi fa strano? Conoscendo le ambientazioni fantasy tanto care allo *studio polacco* mi sarei aspettato che il gioco avrebbe fatto leva su un altrettanto importante set di regole, quello di **Shadowrun** il quale, al contrario di *Cyberpunk 2020*, prevede la presenza delle tipiche razze fantasy e della "magia" all'interno della stessa ambientazione d'ispirazione "gibsoniana".

Cosa mi aspetto? Che sia la volta buona in cui un sia un videogame a dare l'input per una rinfrescata al gioco di ruolo cartaceo e che, ovviamente, venga svelata la data di rilascio!

Giuseppe Dalli Cardillo

Manca davvero pochissimo all'appuntamento di giugno e l'hype è per me alle stelle con gli oltre 200 espositori che si preannunciano. Dalla manifestazione mi aspetto tanto. La nuova console Nintendo ha ormai qualche mese di vita e dopo **Zelda**, unico titolo finora degno di nota, mi aspetto dalla casa nipponica la presentazione di nuovi giochi davvero trainanti per Switch, magari qualche sessione di gioco di Mario e un possibile brand nuovo di zecca che ci faccia tornare bambini come solo mamma Nintendo sa fare.

Dopo gli annunci di Microsoft e Sony, mi piacerebbe vedere qualche gioco che davvero sfrutti il **VR** e che ci dia una valida ragione per comprare nuovi costosi dispositivi. Finora abbiamo assistito a simpatici esperimenti, ma un gioco davvero rivoluzionario è mancato, e sarebbe ora di dare una sferzata al settore. Rifacendomi a quanto detto da Todd Howard nel 2016 alla domanda sull'arrivo del nuovo capitolo di **The Elder Scrolls VI**: "Penso che sia bene in questi momenti dire ai nostri fan che in realtà abbiamo altri due grandi progetti che stiamo creando, che sono più grandi di qualsiasi cosa abbiamo mai fatto. La gente probabilmente ne sentirà parlare anche prima di *Elder Scrolls 6*." Queste cose, dette nel giugno 2016, hanno preceduto la pubblicazione di **Quake Champions** e **Dishonored 2**, dunque il prossimo sulla lista dovrebbe essere proprio **The Elder Scrolls VI** e chissà che all'E3 non venga almeno mostrato un trailer del gioco che mi renderebbe davvero felice. Non dimentichiamo poi il nuovo **Far Cry 5**, da poco annunciato da Ubisoft.

Dario Gangi

L'E3 di quest'anno mostra la presenza di giochi che suscitano in me un certo interesse.

Partiamo con **Call of Duty WWII**, gioco che accoppia due degli argomenti che amo di più: gli FPS e la Seconda Guerra Mondiale. Il gioco mi è piaciuto molto *Death Stranding* e non vedo l'ora di saperne di più e vedere qualche gameplay.

Un titolo che mi ha interessato fin dal suo primo teaser è stato **Code Vein**: il soulslike è un genere non esattamente nelle mie corde, ma l'ambientazione, i personaggi e soprattutto la storia che pare esserci dietro mi fanno aspettare con un certo hype questo titolo.

Death Stranding è un gioco ancora avvolto nel mistero, mostrato già allo scorso E3, ma ancora non hanno detto nulla sul gioco in sé: speriamo che quest'anno le cose cambino.

Altro titolo che non vedo l'ora di poter giocare è **The Last of Us: Part II**: ho amato il primo capitolo e spero che la stessa cosa succeda con il secondo. Per questo E3 mi aspetto di vedere una data, almeno l'anno d'uscita.

Purtroppo l'annuncio del possibile rinvio di **Kingdom Hearts III** ai prossimi 3 anni mi ha fatto storcere il naso: *Kingdom Hearts* è una saga che mi ha emozionato sin da quando ero bambino e sapere che la Square Enix sta lavorando su un terzo capitolo mi ha fatto fare i salti di gioia. Aspetto l'uscita di questo titolo ormai da anni, e spero in un'imminente uscita.

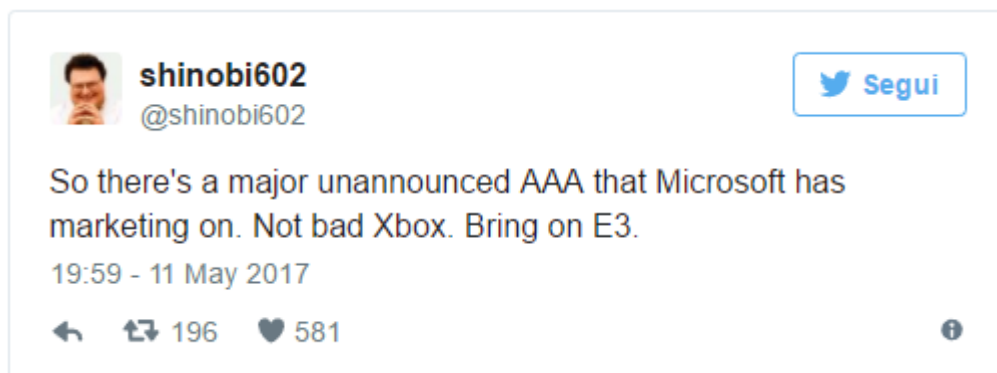
Pensavate che mi fossi dimenticato di lui, eh? E invece l'ho lasciato per ultimo: **Destiny 2**, IL GIOCO per me più atteso in tutto il 2017. Sono passati ormai 3 anni da quando ho giocato la prima volta al primo capitolo e adesso non vedo l'ora di provare la beta del nuovo soprattutto e averlo tra le mani. Spero Bungie faccia un lavoro impeccabile, visti i pessimi risultati di *Destiny* nel suo primo anno di vita. Sono molto fiducioso.

Vincenzo Greco

L'appuntamento più importante nel mondo dell'industria dei videogiochi è ormai alle porte. Le **Big Three** (in questo caso **two**, e poi spieghero il perchè) stanno riscaldando i motori lanciando ormai giornalmente "frecciate" giornalistiche che puntano ad alzare l'hype dei già fans e, in generale, dei videogamers. Da **Microsoft** mi aspetto l'ovvia apertura della conferenza incentrata su **Scorpio**, la nuova console, e di quanto questa si differenzi per prestazioni dalle rivali, specialmente dalle console **Sony (PS4 & Ps4 PRO)** che hanno spinto fin dall'inizio della gen la **Microsoft** in una guerra a suon di risoluzioni e framerate sulle performance. Guerra che ha visto fino a oggi la **MS** perdente ma ora pronta a prendersi indietro con la forza il trono della console più potente sul mercato. Sono sicuro che **Phil Spencer** premerà l'acceleratore sulla **VR** e su tutto quello che gira intorno all'ecosistema **Xbox**. Grande attenzione sarà posta sul nuovo **GamePass**, un servizio *à la Netflix* che permetterà sotto abbonamento di poter giocare mensilmente a più di 100 giochi. Mostreranno **Forza MotorSport 7** in **4k@60fps**, **Crackdown 3**, **State Of Decay 2** e l'attesissimo ritorno in produzioni AAA dello studio **Rare** (ex gioiello di casa **Nintendo**, acquisito in seguito da **MS**) con il loro MMO piratesco **Sea of Thieves**.



Alcuni tweets dal famoso insider **Shinobi602** confermerebbero anche la presenza sul palco di un gioco AAA non ancora annunciato prodotto da un third party (*Splinter Cell* is back baby??) e di un regalino indirizzato ai fans dalla **343i** riguardante *Halo*.



La **MS** sembrerebbe sia riuscita ad accaparrarsi i diritti di marketing del nuovo **Middle-earth: Shadow of War**, quindi molto probabilmente vedremo un trailer sul palco. Ancora nessuna certezza invece su dove verrà svelato il primo in-game trailer di **Cyberpunk 2077** dei polacchi **CD Projekt RED**: dovessi scommettere, conoscendo la vicinanza del team con la casa di Redmond, punterei sicuramente sul palco Microsoft, dopotutto hanno sempre annunciato i loro titoli durante la conferenza **MS**. Dal paese del Sol Levante vedo la **Sony** puntare molto (ma anche per il 3° anno consecutivo) sull'ultimo **God of War** dei **SSM**. Con molta probabilità vedremo qualcosa su **Kingdom Hearts 3** e ri-vedremo **Days Gone** e **Death Stranding** (ancora non si sa nulla sul gioco!) ideato dal mitico **Hideo Kojima**. Attesissimo è **Spider-Man**, gioco anch'esso presentato durante lo scorso E3 ma che forse vedrà questa volta la presenza di un gameplay trailer. Avendo pagato i diritti di marketing esclusivo su moltissime uscite multiplatforma mi aspetto sul palco il famosissimo **Destiny 2** dei **Bungie** e probabilmente il nuovo **Battlefront**: giochi sui quali questa volta la Sony dovrà rinunciare, promuovendo la propria piattaforma, al motto "best place to play" viste e considerate le differenze tecniche della nuova console MS rispetto la loro top di gamma PS4 PRO. Mi aspetto una megaton finale con l'annuncio inaspettato di qualche esclusiva ovviamente proveniente da sviluppatori giapponesi o un teaser della **PS5** per allontanare l'inevitabile pressing mediatico della **Scorpio** sulla **Ps4 PRO**. Si chiude con **The Last of Us: Part II** e **Red Dead Redemption 2** - e giù le lacrime gente.

Dall'E3 Nintendo, oltre **Mario+Rabbids Kingdom** (crossover che unirà l'universo Nintendo con quello Ubisoft), non mi aspetto purtroppo nulla e non perché la casa nipponica non abbia novità da mostrare ma solamente perché ha da tempo perso interesse in questa manifestazione, preferendo i propri "Direct" privati.

Valerio Palumbo

Il gioco che aspetto di più da tanti anni è **Kingdom Hearts 3**: sono usciti molti capitoli, ma finalmente sembra avvicinarsi il momento dell'uscita. Spero vivamente che durante l'E3 ci siano informazioni al riguardo.

Altro gioco su cui vorrò sapere di più è **Code Vein**: amo i giochi dallo stile ispirato a Dark Souls. Spero parleranno anche del famigerato remake di **Final Fantasy VII**, o comunque di qualunque accenno a una saga che amo. Infine, sono incuriosito anche dal nuovo **God Of War**, dove vedremo il nostro caro Kratos nelle vesti di padre, almeno così pare. In ogni caso, sono molto in hype per questo E3 e spero che non deluderà nessun tipo di giocatore.

Marcello Ribuffo

Sicuramente quello che mi aspetto sono i titoli dedicati alla **nuova Xbox** - che quasi certamente non si chiamerà "Scorpio" - come *Forza Motorsport 7* e magari qualche nuova esclusiva. Vorrei vedere qualcosa di molto vicino al fotorealismo e soprattutto nuove feature introdotte grazie alla potenza della nuova macchina: intelligenza artificiale, fisica realistica e maggiore interazione con personaggi e ambienti; sono, secondo me, le priorità di questa nuova *gen* che si appresta ad arrivare.

Tanti giocati su *God of War*, *The Last of Us 2* e *Wolfenstein: The New Colossus* e magari il nuovo *Red Dead Redemption*. Focus anche su ***Assassin's Creed: Origins***, dove siamo alla prova del nove per un franchise che aveva assolutamente bisogno di una svecchiata e curiosissimo di vedere sia ***System Shock 3*** che il nuovo progetto segreto di Bioware (che spero vivamente non sia un nuovo *Dragon Age*).

Per quanto riguarda il "non succede, ma se succede...", scommetterei sull'annuncio di **Playstation 5** a fine conferenza Sony.

Alfonso Sollano

Io mi aspetto una conferenza **Microsoft** centrata sulla potenza di **Scorpio** e giochi che ne esaltano le caratteristiche come ***Forza motorsport*** che gira a 4k/60 fps. Riguardo al resto, non mi aspetto grosse novità.

Per quanto riguarda **Sony**, oltre i giochi già annunciati quali *God of war*, *The last of us 2*, *Death stranding*, spero di vedere un *Bloodborne 2* (la speranza è l'ultima a morire), mentre non mi aspetto l'annuncio di **Playstation 5**, ma forse un assaggio di quello che sarà in grado di fare.

Daniele Spoto

Col recente progresso videoludico si può dedurre quanto la grafica e l'evoluzione della tecnica green screen stiano divenendo l'epicentro della nextgen portandomi solo a fantasticare su quali titoli potrebbero essere annunciati in questo E3.

Uno tra questi è ***Until dawn 2***: la **Supermassive Games** ha fatto sognare e rabbrivire con il primo titolo e aspetto almeno di poter vedere un accenno. Nuove immagini riguardanti il sequel di ***The Last Of Us*** saranno il principale motivo per il quale quest'anno sarò incollato all'E3. Sono poco speranzoso invece nel dare fiducia a Kojima riguardo il suo ***Death stranding***: lo aspetto come pochi ma escludo ci faccia vedere qualcosa riguardante il gameplay. Il mio vero amore nostalgico cade sul remake di ***Crash Team Racing*** fantasticando da ora quale tipo di struttura abbia il multiplayer.

Gabriele Tinaglia

Durante la conferenza di Sony spero vengano mostrati più dettagli sul nuovissimo capitolo di ***God Of War***, magari un gameplay. Attendo impazientemente anche un trailer del fantastico ***The Last Of Us: part II***, vista la bellezza del primo capitolo che ho praticamente "divorato" in pochissimo tempo su ps3 e ps4. Un titolo che aspetto dai tempi della ps3 è ***Resistance 4***, dopo aver amato i primi tre

capitoli spero ormai da molti anni in un quarto capitolo. Spero vivamente che mostrino qualcosa che riguardi **Death Stranding**, il prossimo “capolavoro” (si spera) del grandissimo Kojima.

Vincenzo Zambuto

In un annata come questa, ricca di sorprese e meraviglie videoludiche, con l’avvento dell’ **E3**, la fiera più attesa del momento, c’è da aspettarsi tanta altra roba.

Principalmente sono due titoli per **PS4**, che non sono neanche stati confermati, a farmi fremere di più. Forse proprio perché sono celati ancora all’ ombra del mistero, o forse perché hanno fatto pienamente parte della mia infanzia. Sto parlando di **Spyro the Dragon**, riguardo il quale si rumoreggia su una possibile remastered HD, o ancora su un nuovo **Splinter Cell** da parte di **Ubisoft**, questo sarebbe davvero un ritorno esplosivo! Credo sarebbe una forte emozione per molti poter rivedere Sam Fisher impegnato in una nuova avventura in *nextgen*.

Pur non essendo un fan **Microsoft**, visti i buchi lasciati in passato nel panorama videoludico, mi incuriosisce moltissimo il settore **VR** in progettazione, con i suoi “*motion controller*” **Microsoft** promette di offrire una delle esperienze più complete di **Realtà Virtuale**, garantendo un’immersività senza eguali. Inutile parlare di project scorpio, considerato che si conosce solamente la scheda tecnica, non mi aspetto niente più di una nuova console che credo avrà la stessa “*fortuna*” della *xboxone*.

Nintendo, la grande casa nipponica di *Kyoto*, offrirà, invece, sicuramente qualche succulenta novità, anche se pur non partecipando attivamente alla manifestazione di **Los Angeles**. I titoli che hanno catturato la mia attenzione, principalmente anche per il loro trascorso, sono sicuramente **Xenoblade Chronicles 2**, meraviglioso *JRPG* storico e, possiamo dire FINALMENTE, **Super Mario Odyssey**, che farà nuovamente uscire allo scoperto i fan che, all’epoca, amarono immensamente **Super Mario 64** e **Super Mario Sunshine**, proprio come il sottoscritto!



The graphic features a blue background with the GameCompass logo at the top left, which includes the text 'TO THE POINT OF GAMING'. At the top right, there is a Twitch logo and the text 'SEGUI CON NOI LE CONFERENZE SU TWITCH.COM/GAMECOMPASSIT'. The central focus is the E3 logo, with 'E' in yellow and '3' in red, surrounded by the text 'ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO'. Below this, a schedule lists events for June 11, 12, and 13, with times and company names.

GIORNO	ORA	COMPAGNIA
11 GIUGNO	23:00	MICROSOFT
12 GIUGNO	19:00	PC GAMING SHOW
	22:00	UBISOFT
13 GIUGNO	03:00	SONY PLAYSTATION
	18:00	NINTENDO

Vi ricordiamo che la redazione di GameCompass seguirà **in diretta** le **conferenze dell'E3** - di cui sul nostro sito trovate [una lista completa](#) unitamente alla [lista completa dei titoli presenti all'E3](#) - che potrete commentare con noi in tempo reale sui nostri canali [YouTube](#) e [Twitch](#).

[Annunciati i prezzi dell'abbonamento online di Switch](#)

Sul proprio sito ufficiale, **Nintendo** ha annunciato alcune novità sul servizio di abbonamento online di **Switch**.

In particolare, i costi saranno di **3,99\$** per un mese, **7,99\$** per tre mesi e di **19,99\$** per un anno.

Il servizio permetterà ai possessori di **Nintendo Switch** di giocare online i titoli **multiplayer** e di scaricare un'**app per smartphone** utile allo scopo.

Sarà possibile la **voice chat** e, per tutti gli iscritti, sarà disponibile in download una raccolta di titoli classici da giocare online.

L'attivazione del servizio era prevista per l'autunno-inverno 2017, ma è stata rinviata al 2018.

[ARMS - Global Testpunch](#)

Durante lo scorso weekend (precisamente sabato 27 maggio e domenica 28 maggio) si è tenuto il primo **Global Testpunch** di **ARMS**, nuovissima IP di casa **Nintendo** dedicata a rocamboleschi combattimenti guidati dai **Joy-Con**. **ARMS** è un picchiaduro nel quale, classicamente, ogni giocatore dovrà scegliere il proprio "campione" per poter abbattere il nemico. Nel testpunch sono presenti ben **7 dei 10 personaggi del gioco completo**, ognuno con abilità e armi diverse:

1. **Ribbon Girl**: riesce a eseguire più salti mentre si trova a mezz'aria e può anche lanciarsi in picchiata contro l'avversario.
2. **Spring man**: quando la sua energia è poca, i suoi pugni rimangono sempre caricati.
3. **Ninjara**: se scatta durante un salto si teletrasporta, se quest'ultimo para un colpo si teletrasporta automaticamente.
4. **Master Mummy**: è immune agli stordimenti anche se incassa dei colpi, quando para ripristina la sua energia.
5. **Min Min**: se scatta in aria può eseguire un calcio che respinge tutti i tipi di attacchi, quando accumula energia il suo braccio diventa un drago.
6. **Mechanica**: se si tengono premuti i pulsanti per il salto e per lo scatto, quest'ultima riesce a "galleggiare" in aria. La sua tuta le permette di non essere stordita.
7. **Twintelle**: mentre carica la sua energia Twintelle può rallentare i colpi in arrivo, può anche effettuare un attacco mentre si trova a mezz'aria.
8. **Byte & Barq**: quando byte usa barq per saltare, può respingere pugni e saltare più in alto.
9. **Kid Cobra**: se scatta mentre è caricato, quest'ultimo effettua una scivolata, ha uno scatto davvero lento ma ha un salto fuori dalla norma.

10. **Helix**: può estendere o appiattire il suo corpo tenendo premuto rispettivamente i pulsanti salto o scatto.



Il gioco presenta diversi tipi di modalità:

- **Modalità classificata** (non presente nel Testpunch)
- **Scontro 1vs1**
- **Scontro 2vs2**
- **Tutti Contro Tutti** (in questa modalità i giocatori potranno essere 3/4).
- **Pallavolo** (1VS1, 2VS2), nella quale si dovrà evitare di far cadere la palla nella propria metà campo.
- **Basket** (non presente nel Testpunch): obiettivo di questa modalità è quello di mandare all'interno del canestro l'avversario. Si possono ottenere dai 2 ai 3 punti (dipende dalla distanza), il primo che arriva a 10 punti vince.
- **Tiro al bersaglio** (non presente nel Testpunch): quest'ultimo consiste nel colpire i bersagli e accumulare più punti dell'avversario entro lo scadere del tempo.
- **La sfida dei 100** (non presente nel testpunch)

Durante gli scontri verranno droppati degli **oggetti** che possono aiutarci o metterci in difficoltà, da una bomba incendiaria o un ordigno elettrizzante, una bibita d'assalto che riempie l'indicatore della mossa speciale, una bibita curativa, etc...

Il gioco si preannuncia abbastanza competitivo, inoltre supporta vari utilizzi dei joy-con/pad. Si consiglia vivamente di giocarlo con i joy-con usando l'impugnatura da "box" così da poter ottenere una maggiore immersività.

I personaggi sono abbastanza equilibrati tra di loro: ognuno è dotato di 3 tipi di armi iniziali, ognuna delle quali usufruisce di un elemento di stato (elettrico/incendiario ecc.) oppure armi più veloci con danno ridotto o viceversa, accumulando le monete però sarà possibile acquistarne di altri tipi. Si possono accumulare dalle tre all'una moneta, si ottengono 3 monete in caso di vittoria, 2 in caso di pareggio e 1 in caso di sconfitta. Al termine di ogni partita ci sarà una "kill cam" che ci farà vedere l'ultimo colpo inflitto all'avversario.



Tirando le somme, già dalla prima prova si preannuncia un picchiaduro di tutto rispetto, atipico, variegato, probabilmente unico nel suo genere.

Il **secondo testpunch** sarà disponibile **sabato 3 e domenica 4 Giugno** ai seguenti orari: dalle 2:00 alle 2:59, dalle 14:00 alle 14:59 e dalle 20:00 alle 20:59.

Il gioco uscirà **il 16 Giugno** in esclusiva su **Nintendo Switch**.

Monster Hunter 5 sarà esclusiva PS4?

Dopo l'uscita del trailer che annuncia l'uscita di **Monster Hunter XX** per **Switch**, la community ha cominciato a parlare di un nuovo titolo della saga, ma in esclusiva **PlayStation 4**.

Il rumor proviene da un **insider, Mr. Pointy**, il quale sostiene che la **Capcom** abbia accordato a Sony già l'anno scorso l'esclusiva su **Monster Hunter 5**. Se questo fosse vero darebbe del filo da torcere a **Nintendo** che non vedrebbe arrivare il nuovo *Monster Hunter 5* né su **3DS** né su **Switch**.

Il titolo dovrebbe uscire nel **2018**, con delle migliorie in campo **multiplayer** per facilitare il gioco anche ai giocatori occidentali. La notizia va presa con le pinze, ma finora non sono arrivate né conferme né smentite da **Capcom**.

Monster Hunter XX uscirà, invece, quest'estate, precisamente il **25 agosto**, e presenterà alcune novità di questo titolo fra cui il **cross-play** con la versione per **Nintendo 3DS** e il **cross-save** con il precedente capitolo, *Monster Hunter X*.

E3: la lista dei giochi presentati

L'attesissimo **Electronic Entertainment Expo**, ospitato dalla Entertainment Software Association, è alle porte per la sua 23a edizione.

Numerosi publisher e sviluppatori presenteranno nuovi videogames a Los Angeles nei giorni tra il 13 e il 15 giugno 2017 e al solito si è scatenato il toto-scommesse su quali giochi saranno effettivamente presenti.

Da quest'anno l'evento sarà aperto al pubblico e si prevede un grande afflusso anche grazie ai 15000 (costosi) biglietti previsti per il pubblico dei non addetti ai lavori.

Ad oggi questa dovrebbe essere la lista dei giochi che potrebbero essere presenti all'E3 2017:

Activision

Call of Duty: WWII (PC, PS4, Xbox One)

Destiny 2 (PC, PS4, Xbox One)

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy (PS4)

Bandai Namco Entertainment

Ace Combat 7: Skies Unknown (PC, PS4, Xbox One)

*Code Vein (PC, PS4, Xbox One)

Project CARS 2 (PC, PS4, Xbox One)

*Tekken X Street Fighter (PS4, Xbox One, Nintendo Switch)

*Gioco Tamagotchi *untitled* (Nintendo Switch)

Bethesda Softworks

Quake Champions (PC)

*The Evil Within 2 (PC, PS4, Xbox One)

Capcom

Marvel vs. Capcom: Infinite (PC, PS4, Xbox One)

Codemasters

Dirt 4 (PC, PS4, Xbox One)

Micro Machines World Series (PC, PS4, Xbox One)

F1 2017 (PC, PS4, Xbox One)

Deep Silver

Kingdom Come: Deliverance (PC, PS4, Xbox One)

Agents of Mayhem (PC, PS4, Xbox One)

Electronic Arts

Star Wars Battlefront II (PC, PS4, Xbox One)

Madden NFL 18 (PS4, Xbox One)

FIFA 18 (PC, PS4, Xbox One)

NBA LIVE 18 (PS4, Xbox One)

Need for Speed 2017 (PC, PS4, Xbox One)

Focus Home Interactive

Call of Cthulhu: The Official Video Game (PC, PS4, Xbox One)

Insurgency: Sandstorm (PC, PS4, Xbox One)

Vampyr (PC, PS4, Xbox One)

Konami

Metal Gear Survive (PC, PS4, Xbox One)

Microsoft Studios

Sea of Thieves (PC, Xbox One)

State of Decay 2 (PC, Xbox One)

Fable Fortune (PC, Xbox One)

Forza 7 (PC, Xbox One)

Gigantic (PC, Xbox One)

Phantom Dust (PC, Xbox One)

Voodoo Vince: Remastered

Sega

Total War: Warhammer II (PC)

Sonic Forces (PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch)

Sony Interactive Entertainment

*Bloodborne 2 (PS4)

Days Gone (PS4)

Death Stranding (PS4)

Detroit: Become Human (PS4)

Dreams (PS4)

Gran Turismo Sport (PS4)

God of War (PS4)

Knack 2 (PS4)

*Project Oscar (PS4)

*Resistance 4 (PS4)

Spider-Man (PS4)

The Last of Us Part II (PS4)

Uncharted: The Last Legacy (PS4)

Square Enix

Battalion 1944 (PC, PS4, Xbox One)

Dragon Quest XI (PS4, Nintendo Switch)

Final Fantasy VII Remake (PS4)

Kingdom Hearts III (PS4)

Project Octopath Traveler

Project Prelude Rune

*The Avengers Project (PC, PS4, Xbox One)

*Guardians of the Galaxy (PC, PS4, Xbox One)

Take-Two Interactive

Red Dead Redemption 2 (PS4, Xbox One)

NBA 2K18 (PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch)

THQ Nordic

*Darksiders III (PC, PS4, Xbox One)

Ubisoft

*Assassin's Creed 2017 (PC, PS4, Xbox One)

*Beyond Good & Evil 2 (PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch)
*Just Dance 2018 (PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch)
South Park: The Fractured but Whole (PC, PS4, Xbox One)
*Tom Clancy's Splinter Cell 2018 (PC, PS4, Xbox One)

Warner Bros. Interactive Entertainment

*Batman 2017 (PC, PS4, Xbox One)
Middle-earth: Shadow of War (PC, PS4, Xbox One)

*Giochi non confermati.

[Stardock probabilmente non supporterà il Nintendo Switch](#)

E' di oggi la notizia rilasciata da **Brad Wardell**, amministratore delegato della **Stardock** (software house conosciuta per la produzione di videogames sci-fi strategici come **Galactic Civilizations III**), in cui spiega la loro posizione riguardo la scelta di non voler produrre videogiochi per la casa Nipponica.

Wardell dice: "la console **Switch** è troppo diversa, non c'è molto da fare, inoltre non ho mai visto giochi di terze parti avere enorme successo nelle ultime console Nintendo. Nintendo è un buon mercato per la Nintendo stessa", ribadisce "non ha bisogno di giochi di terze parti."

Conclude dicendo: "pensate ai giochi di **Mario** e **Zelda**, voglio dire, ancora c'è molto da giocare. Forse se fosse stato un sistema da 1000\$, me ne sarei curato, quindi per il momento va bene così".

[Mario Kart 8 Deluxe Edition: un video mostra le differenze tra Wii U e Switch](#)

Mancano ormai pochi giorni all'uscita dell'atteso **Mario Kart 8 Deluxe edition** per **Nintendo Switch**. Da pochi giorni la nota testata *Nintendo Life* ha pubblicato un video in cui mette a confronto le versioni di *Mario Kart 8* per **Wii U** e **Switch**, cercando di mostrare le stesse scene in modo da far notare i miglioramenti apportati alla versione per **Nintendo Switch**.

Ovviamente una cosa che cade subito all'occhio è che la versione che uscirà per **Switch** gira a **1080p 60fps**, un passo avanti, dal punto di vista grafico, alla versione di **Wii U** che gira a **720p 60fps**.

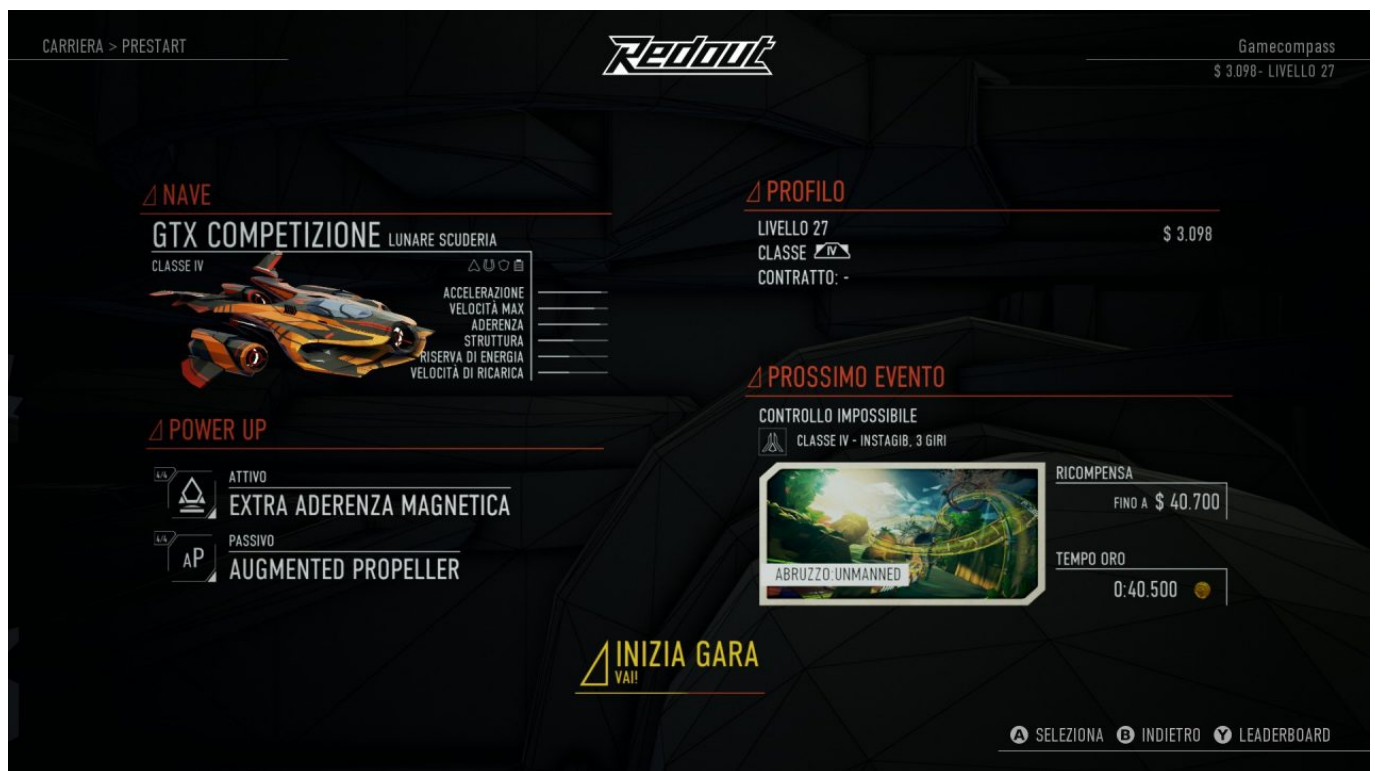
Potete vedere di seguito il video rilasciato da *Nintendo Life*:

Redout: Race faster than ever

Nell'ultima edizione del premio [Drago d'Oro](#) a meritarsi il premio come "Miglior gioco italiano dell'anno" è stato un gioco che prende a piene mani dagli arcade racing del passato: parliamo di **Redout**, ultimo lavoro della casa torinese **34BigThings**, che abbiamo [intervistato al Let's Play](#), proprio in occasione della premiazione. Il team ci ha parlato del titolo come un ritorno alle corse di vecchio stampo arcade, citando come fonti di ispirazione grandi classici come **F-Zero** o **Wipeout**.

La software house sta anche ultimando le fasi di porting per le console domestiche **Ps4**, **Xbox One** e **Nintendo Switch**, per le quali il gioco è già pre-ordinabile.

E adesso, analizziamo **Redout** più nel dettaglio:



Aspetti grafici

Redout gode di una grafica pulita, poco dettagliata ma molto colorata a fare da contorno alle nostre corse. Personalmente, viste le piattaforme a cui è orientato il gioco, avrei gradito che fossero state utilizzate **texture** e **shader** orientati più al realismo piuttosto che lo stile poligonale che vediamo nel gioco.



Le navi

La “flotta” è suddivisa in **6 case navali**, a loro volta distinte in **4 differenti classi** sbloccabili gradualmente nel proseguo nel gioco. I concept sono molto originali, guardandoli, trasmettono immediatamente un’idea di futuristico e ipermoderno.

Ogni casa si differenzia dall’altra per parametri tecnici delle navi in scuderia: dalle più veloci alle più deboli, dalle robuste ma difficile da pilotare alle ben equilibrate per i piloti meno esperti, e così via.

Sin da subito le navi possono essere personalizzate sostituendo la livrea e scegliendo tra le varie colorazioni disponibili. Uno dei punti di forza di **Redout** sono i potenziamenti e i **powerups**, i quali hanno una funzione fondamentale nel gioco, andando a incidere sensibilmente sulla nostra esperienza di guida.

Gameplay

Redout mostra sin da subito la propria anima arcade, mettendo il giocatore davanti un menù semplice e intuitivo ma al contempo completo e ben realizzato.

Intraprendendo la **modalità “carriera”** si potrà selezionare una prima nave di **classe I**, con la quale avremo accesso alle prime gare: si nota fin da subito come le navi abbiano una buona manovrabilità e come ogni competizione risulti dinamica e adrenalinica. Proseguendo e quindi accumulando esperienza, si accrescerà il proprio **“livello pilota”**, tramite il quale si potrà avanzare negli eventi avendo accesso alle classi più alte delle navi. Qui purtroppo iniziano le prime note dolenti: finalmente dopo svariate gare, e dopo aver accumulato abbastanza esperienza e denaro, si riuscirà a sbloccare la nave di **classe III**; ma non si avrà il tempo di gridare “FINALMENTE CE L’HO FATTA!” che, da quel momento, si dovrà dimenticare quanto detto finora. Una volta entrati

nella classe III, infatti, l'esperienza di guida cambierà radicalmente: sembrerà di essere un vecchietto alle prese con **Mario Kart**, le navi avversarie andranno in modalità "**berserk**", VELOCISSIME: è vero, anche la vostra nave sarà velocissima e completamente potenziata, ma loro si muoveranno con precisione millimetrica, sembreranno camminare su una monorotaia, non sbaglieranno una, DICO UNA sola curva!

Personalmente mi sono ritrovato a correre solo gli eventi delle **prove a tempo**, perché alla lunga ripetere le gare più e più volte nella speranza di arrivare al podio rischia di diventare frustrante. A ciò bisogna aggiungere altri fattori che variano nelle fasi avanzate di gioco. Provate, infatti, un po' a immaginare tutto quel che abbiamo appena descritto sopra applicato a un semplice evento "corsa": il risultato sarà che la vostra nave sarà - come detto - potentissima, e quindi anche difficile da pilotare, le navi avversarie andranno a velocità da missili terra-aria, i circuiti diventeranno sempre più ostici e tortuosi e, come ciliegina sulla torta, si potrà notare un effetto **motion blur**, o simile, che diventa talmente eccessivo da infastidire la visuale di guida.

Conclusioni

Sarò sincero, mi sono divertito parecchio giocando a **Redout**, guidare questi piccoli bolidi dà proprio una bella sensazione, e mi sentirei di consigliare il gioco a chiunque, come me, adori il genere arcade "**gravità 0**".

Il gioco gode di molti aspetti positivi: oltre a quelli già illustrati sopra, c'è da porre l'accento sulla **colonna sonora**, d'effetto e molto esaltante, della quale abbiamo apprezzato i cambi di tono durante i salti e le immersioni, accompagnando ritmicamente il movimento dei veicoli. Anche la **varietà dei tracciati** e le **ambientazioni** a tema post-apocalittico hanno il loro grande fascino. Inoltre non sono da sottovalutare le numerose **modalità di gara** suddivise in "corsa", "prova a tempo", "boss", "a punteggio", "eliminazione" e tante altre ancora.

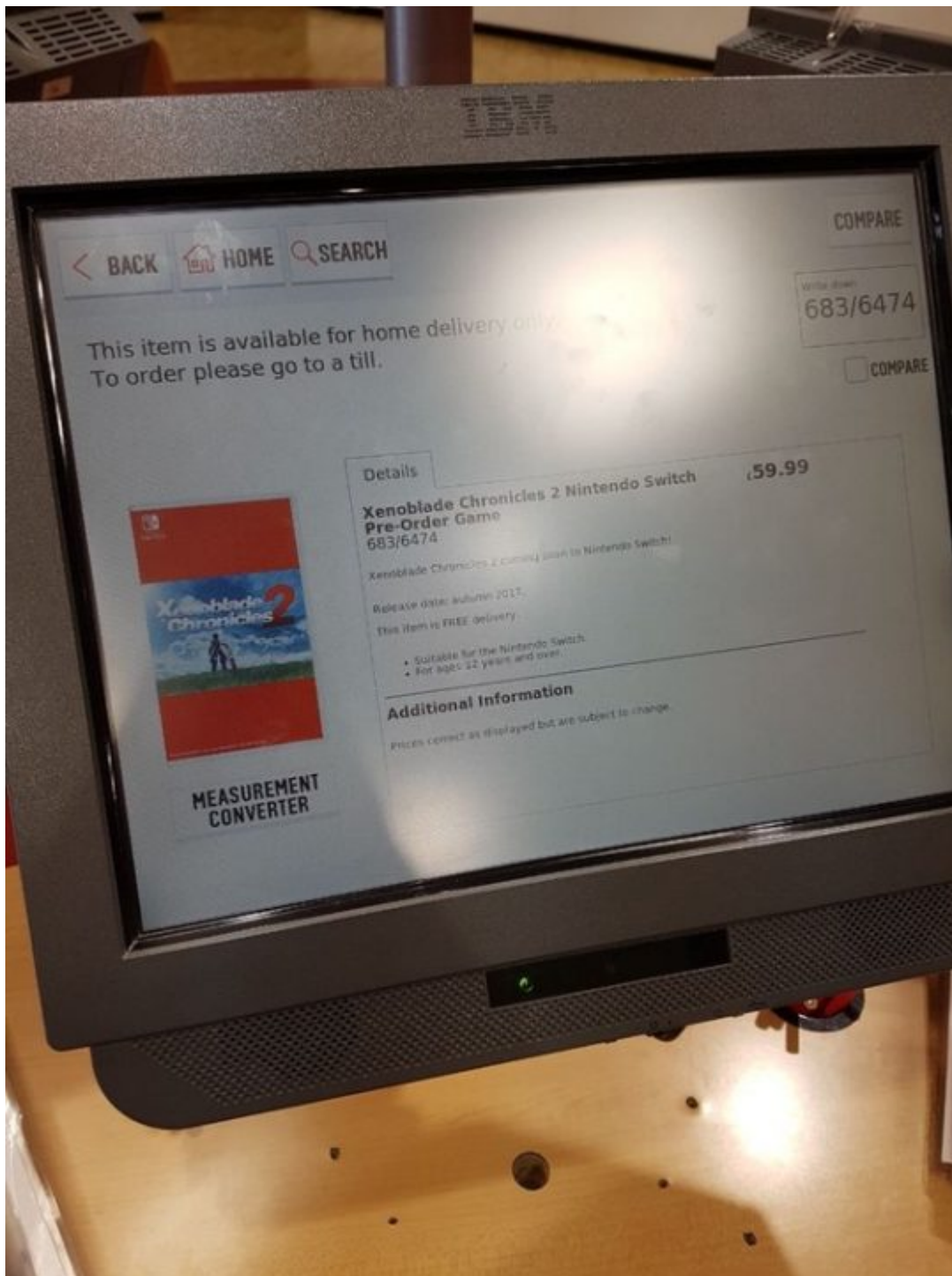
D'altro canto, come dicevamo, **Redout** ha la pecca di non riuscire a mantenere un equilibrio di gioco tra l'utente e quello degli avversari nei livelli più alti, e non offre, al contempo, la possibilità di cambiare livello di difficoltà per ovviare a questo disequilibrio. Questo può costituire un grosso problema, specie per i giocatori meno abili. Infine, non possiamo esprimere un giudizio riguardo la modalità **multiplayer**, la quale è prevista ma, al momento, risulta completamente deserta, (abbiamo tentato in diverse fasce orarie).

Nulla - quanto rilevato - che una buona patch non possa risolvere.

E ce lo auguriamo, perché il team di **34BigThings** ha dimostrato, non solo di meritare i riconoscimenti ricevuti, ma soprattutto di saper lavorare bene, e siamo curiosi di vedere cosa ci riserverà in futuro questo giovane gruppo di sviluppatori.

[Xenoblade Chronicles 2 arriverà in Autunno](#)

É di oggi la notizia, trapelata da una [foto pubblicata da un utente su Reddit](#), che preannuncia la vendita in pre-order di *Xenoblade Chronicles 2*.



L'uscita è dunque prevista per l'autunno 2017 per le maggiori regioni, e molti fan nostrani sperano sia localizzato anche in italiano.

Inizialmente sviluppata per **Nintendo 3DS**, la saga **Xeno** vedrà il suo prosieguo nel nuovissimo Nintendo Switch.

Nintendo Switch: ottime vendite a un mese dall'uscita

La nuovissima console di casa **Nintendo** ha battuto le aspettative di vendita previste inizialmente dalla società di ricerca *SuperData*, la quale ha di recente mostrato un'analisi secondo la quale **Switch** ha venduto ben 2,4 milioni di unità in tutto il mondo durante il primo mese di vita. **Superdata** ha inoltre detto che **Switch** potrebbe riuscire a vendere 7,2 milioni di unità entro la fine del 2017.



Dalla ricerca di mercato di **The NPD Group** è emerso che **Nintendo Switch** ha venduto ben 906mila unità negli Stati Uniti nel mese di Marzo battendo **Playstation 4** e **Xbox One**. Inoltre **Nintendo** ha venduto anche 925mila copie di **The Legend Of Zelda: Breath Of The Wild** negli Stati Uniti. Questo è un buon inizio per la nuova console di casa Nintendo, se Switch riuscirà a vendere 7,2 milioni di unità entro la fine dell'anno sarà già avvantaggiata rispetto al suo predecessore, **Wii U**, che dal suo rilascio nel 2012 a oggi è riuscito a vendere 13.560.000 unità. Un contributo decisivo all'elevato numero di vendite della console della grande N è stato dato di certo da *The Legend of Zelda: Breath of the wild*, grazie al quale **Switch** è partita con una marcia in più. Adesso **Nintendo** deve augurarsi che anche i titoli di prossima uscita quali *Super Mario Odyssey*, *Arms*, *Mario Kart 8 Deluxe Edition* e *Splatoon2* possano invogliare i videogiocatori a comprare la sua console.