

# Cooking Mama: Sweet Shop

*Cooking Mama* non è sicuramente una delle IP **Nintendo** più famose e vendute, essendo una saga principalmente indirizzata a un tipo di pubblico ben preciso, di solito molto giovane; non possiamo però negare che un po' tutti siamo affezionati ai giochi dove sia possibile pasticciare in cucina. In questo capitolo ci ritroveremo a vestire i panni di un dipendente di **Mama**, e avremo il compito di cucinare per il suo negozio di dolci. Non ci sono grandissime novità dal punto meccanico e grafico, si è mantenuta un'impostazione classica, tutta d'impronta nipponica, e lo scopo è sempre quello di cucinare ricette affascinanti e appetitose: questo titolo è interamente dedicato ai **dolciumi**, dei quali bisognerà eseguire passo per passo tutte le lavorazioni entro un dato limite di tempo; che sia cuocere pancakes o tagliare la cioccolata, le nostre mansioni andranno terminate entro il minor tempo possibile e con molta accuratezza, per ricevere da Mama una medaglia d'oro. Quasi tutti i passaggi sono facili, anche fin troppo: in molti casi basterà, infatti, premere sul touchscreen con la stilo o farla semplicemente ruotare. Ci sono poi passaggi un po' più complessi, che con il minimo errore potrebbero rovinarvi il piatto e, di conseguenza, farvi ottenere una medaglia di bronzo. Dopo aver terminato le preparazioni, potremmo personalizzare la maggior parte dei nostri dolci, e dopo la personalizzazione ci comparirà il punteggio ottenuto. Il punteggio può variare da 0 a 100, 0 se si otterranno tutte delle medaglie di bronzo, 50 se si otterranno tutte d'argento e 100 se si otterranno tutte d'oro.



Oltre ai normali minigiocchi, una novità di questo capitolo risiede nella possibilità di allestire e gestire una pasticceria nella quale vendere le nostre delizie culinarie. I soldi guadagnati potranno essere utilizzati per comprare degli oggetti come vestiti, tovaglie e così via. La vera novità del capitolo è però la possibilità di aprire la propria catena, con svariati negozi in molte parti del globo. In ogni negozio ci sarà un minigioco diverso nel quale potremmo cimentarci a cercare di stabilire un ottimo punteggio o un record. La modalità multigiocatore locale è molto divertente, visto che ci permette di poter "affrontare" un altro aspirante cuoco. Come già detto in precedenza, la grafica e anche gli effetti sonori/musiche non sono molto diverse dai titoli precedenti, creando un'atmosfera che si confà all'ambiente e al gioco in sé. Bisogna di certo riconoscere che questo mix di grafica di tipo cartoonesco in stile giapponese ed effetti sonori giocosi rendono il titolo rilassante e carino.

**Cooking Mama: Sweet Shop** è insomma una garanzia, offrendo quasi del tutto le stesse funzionalità dei titoli precedenti; ha semmai un limite nelle ricette, le quali risultano ripetitive perché ricomprese in un range abbastanza ristretto, trattandosi solo di dessert. Ma, a parte questo

particolare, è un titolo che può divertire i più piccoli e regalare momenti di leggerezza e relax anche ai giocatori più adulti.



## E3: tirando le somme

Un altro E3 è terminato e, pur essendo visione diffusa che sia stato un po' sottotono rispetto al passato, ha scatenato al suo termine il solito tornado di commenti e pareri di ogni risma riguardo questo o quell'altro produttore.

Noi di **GameCompass** abbiamo seguito le conferenze, ne abbiamo commentato la maggior parte [in diretta con voi](#), e adesso alcuni di noi hanno tirato le somme di questa edizione **Electronic Entertainment Expo**.

L'onere di aprire le danze spetta al Direttore, ma vedrò di non dilungarmi limitandomi a riassumere le conferenze e a commentarle rapidamente.

La prima conferenza, pur non risultando spumeggiante, è forse quella più sottovalutata, avendo proposto contenuti di un certo rilievo probabilmente con scarsa capacità comunicativa: l'**EA Play** ha infatti affiancato ai classici sportivi di successo (*Fifa 18*, *Madden 18*, *NBA Live 2018*) titoli in realtà molto interessanti del calibro di **Need for Speed Payback**, salutato con entusiasmo dai fan della serie, il DLC di **Battlefield 1, In the Name of the Tsar**, che sposta il conflitto mondiale sul fronte russo, e soprattutto l'attesissimo **Star Wars: Battlefront II**, già vittima di leak dal pomeriggio e annunciato in pompa magna da **Janina Gavankar** e da un video di **John Boyega**. Che non sono stati gli unici ospiti illustri della serata, ma la comunicazione è stata troppo debole per rimanere nella memoria dell'utenza. Ne ha sofferto uno dei titoli più interessanti di questo E3, **A**

**Way Out**, co-op adventure ideata dagli stessi creatori di **Brothers: A Tale of Two Sons**, e di cui l'autore, Josef Fares, ha illustrato sul palco di Electronic Arts le dinamiche di gioco, regalando i momenti migliori di una serata fin troppo spenta. Non è un caso che un titolo come **Anthem**, presentato per la prima volta quella sera, sia ricordato più in abbinamento alla conferenza [Microsoft](#).



Proprio di questa diretta si è a lungo parlato nel corso di questo E3: l'annuncio della nuova console, chiamata **Xbox One X**, con tanto di data d'uscita e prezzo di vendita, era uno dei momenti più attesi della fiera di Los Angeles. La casa di Redmond ha in verità esordito alla grande, presentando la nuova arrivata in tutta la sua potenza tecnica e facendo seguire il primo titolo destinato a sfruttarne l'enorme potenziale, un **Forza Motorsport 7** che non aveva niente di meno di quanto potessimo aspettarci prima dell'E3, seguito da un **Metro: Exodus** accolto con sorpresa e gran gioia, date le ottime premesse. Ci si aspettava dunque che, in abbinamento a Xbox One X, si presentassero giochi capaci di esaltarne la potenza, ma questo non è arrivato, spiazzando gran parte dell'utenza: tanti, ma proprio tanti titoli indie (fra cui si sono distinti i 3 straordinari **Cuphead**, **The Last Night** e **The Artful Escape**), alcune sorprese di rilievo (su tutte **Ori and the Will of the Wisps**, seguito del poetico **Ori and the Blind Forest**), e alcuni reveal di titoli altrove annunciati: **Life is Strange: Before the Storm**, che uscirà già ad agosto, e il nuovo capitolo della famosa saga Ubisoft **Assassin's Creed**, quell'**Origins** che sembra racchiudere nell'aspetto gdr il corpus delle sue migliori innovazioni. Presentati anche titoli già a suo tempo annunciati quali **Crackdown 3** e il piratesco **Sea of Thieves** ma nulla che possa davvero valorizzare la potenza di Xbox One X, se non **Anthem**, di cui quella sera si è visto un lungo gameplay che ha colpito molto. Niente esclusive di rilievo e, soprattutto, niente realtà virtuale. Non pochi hanno visto questi elementi come un mezzo fallimento. Personalmente, pur aspettando un ingresso di Microsoft nel mondo VR che sta tardando ad avvenire, e pur rimanendo un po' spiazzato di fronte alla mancanza di titoli al livello della nuova console e del suo 4K nativo, ho accolto molto positivamente l'attenzione data agli indie e ho provato a leggere tra le righe: sembra chiaro che Microsoft stia provando a intraprendere adesso una nuova strada, indipendente da Sony e che potrebbe in qualche modo portare la console war su un

altro piano. A Redmond sembrano privilegiare in qualche modo l'intero contesto gaming compreso tra console e PC, e questo non sembrerebbe avulso da una strategia commerciale che li porterebbe a dare maggior attenzione anche ai pc gamer. A Microsoft do un "rimandato con riserva", aspettando di vedere quali novità sfornerà più avanti, le quali sono certo ci diranno di più riguardo quella che speriamo sia una nuova visione del mercato che, se ben ponderata, ci porterebbe ad avere sul mercato 3 grosse console finalmente ognuna con una filosofia e un approccio originale, a cui i giocatori potrebbero attingere scegliendo il preferito, a prescindere dalle esclusive e, si spera, con un visore VR che, nel caso di Microsoft, potrebbe offrire la migliore esperienza di gioco su console.

Una VR a cui sembrano aver dato il giusto peso invece gli altri produttori, a partire da [Bethesda](#), che ha presentato *Doom VFR* e *Fallout VR*, oltre a titoli attesissimi non in VR quali *The Evil Within 2* e *Wolfenstein II: The New Colossus*.

Un po' sottotono il **PC Gaming Show**, che annuncia comunque la nuova espansione di *X-Com 2*, il secondo *Mount & Blade* e la *Definitive Edition* di *Age of Empires* in occasione del ventesimo anniversario di uno degli strategici più famosi al mondo.

Ma a stupire di più tra le software house è [Ubisoft](#), la quale ha aperto la propria conferenza con l'annuncio di uno dei giochi più vociferati, quel *Mario+Rabbids: Kingdom Battle* che unisce l'universo della casa transalpina con quello di Nintendo e che si presenta come un esplosivo titolo in stile *Xcom* da tenere assolutamente d'occhio, grazie all'ottimo lavoro del team di **Davide Soliani** e di **Ubisoft Milano**. Ovviamente spazio ai classici della serie, dalla riproposizione di *Assassin's Creed: Origins*, con un lungo gameplay, alla presentazione di *Far Cry 5*, fino al secondo capitolo di *The Crew*. Oltre all'annuncio di *South Park Scontri Di-retti*, che dovrebbe finalmente arrivare a ottobre, Ubisoft ha interessato tantissimo il pubblico con un unico titolo in VR che si annuncia ricco di contenuti, quel *Transference* prodotto con la **SpectreVision** di **Elijah Wood**, e con corpose anticipazioni di un altro titolo a tema piratesco, uno *Skull and Bones* che, se ben congegnato, potrà regalare gioie. Il finale è la vera bomba, con l'annuncio di *Beyond Good & Evil 2*, seguito di un titolo di culto che all'epoca non ebbe il giusto successo commerciale.

Si passa così a una delle conferenze più attese, quella [Sony](#) che, rispetto alle altre, ha offerto molti meno discorsi e più immagini: si comincia con i DLC di due esclusive quali *Uncharted* e *Horizon Zero Dawn*, per poi offrire momenti di gioia con il remake di *Shadow of The Colossus*, che potrà solo giovare del lavoro di **Bluepoint games**, il nuovo *God of War*, tanto spazio a *Detroit: Become Human*, e soprattutto tanti titoli per VR, fra i quali spiccano la versione per realtà virtuale di *Skyrim* ma soprattutto l'interessantissimo *The Inpatient*, dagli stessi creatori di *Until Dawn*. Finale esplosivo con uno *Spider-Man* su cui Insomniac è al lavoro da tempo ma, calato il termometro dell'hype e ragionando a freddo, in fondo si è usciti da questa conferenza con poca sostanza, ottenendo belle prospettive ma un'orizzonte d'attesa indefinito.



Un po' il contrario di quanto sembra aver fatto [Nintendo](#), la quale in 25 minuti di video (registrato) sembra fare molto più delle concorrenti, dando subito un messaggio chiaro riguardo gli **esports** e passando poi ad annunciare titoli come **Xenoblade Chronicles**, di cui si ha adesso una data, annunciando nuovi capitoli di brand storici quali **Kirby**, **Yoshi**, **Pokémon** (di cui è stato annunciato un RPG) e soprattutto **Metroid Prime**, e annunciando, fra le altre cose, il rilascio del secondo DLC di **The Legend of Zelda: Breath of The Wild** e la data d'arrivo di **Metroid: Samus Returns** per Nintendo 3DS.

Non così male, in fondo: magari meno titoli di grido in questa edizione, però si intravede un lavoro non da poco dietro a ogni produttore. Potremmo definirlo "un E3 di **transizione**", durante il quale si è visto molto del lavoro *in fieri* e che speriamo ci porti nuovi sviluppi a breve, specie sul campo di una VR sulla quale possiamo accogliere con piacere la notizia che si sta continuando a lavorare di buona lena, e che speriamo venga resa al più presto accessibile a una fetta più larga di utenti in termini di costo e, soprattutto, che venga migliorata in alcuni inevitabili difetti che questa generazione all'esordio sul mercato porta con sé, prima fra tutti una motion sickness che tuttora scoraggia non pochi giocatori.

Ma adesso, parola alla redazione.



## Simone Bruno

Eviterò, cari amici di GameCompass, di ammorbarvi nel ribadire i concetti già espressi dai miei colleghi sull'argomento ed eviterò dunque di soffermarmi troppo sul raccontarvi di quanto l'E3 di quest'anno non sia stato di certo il massimo per quel che concerne il divertimento e lo spettacolo. Passo invece rapidamente alla personalissima disamina dei pochi punti che mi hanno piacevolmente colpito, in una pratica **Top 5** dei momenti (per me) salienti:

- ***A Way Out***

Gioco a cui ha già accennato Gero in apertura, parte del programma **EA Originals** che sostiene i giochi indie particolarmente meritevoli (prima di questo titolo, l'anno precedente, il tanto chiacchierato **Unravel**) e li sovvenziona. Un gioco da giocare in due, sul proprio divano oppure online, in cui vestiremo i panni di due galeotti pronti a evadere per vivere come in un film la loro avventura. Il titolo promette benissimo, in questo split-screen in cui si alternano scene giocate e filmati, e ricorda neanche troppo alla lontana un **Kane & Lynch** giocato in modalità cooperativa. Promettente.

- ***Metro Exodus***

Cosa dire del terzo capitolo di questo franchise che ha spopolato sin dai tempi di **Xbox 360**, tanto da meritarsi anche delle belle remastered, se non addirittura dei remake che lo hanno portato, in seguito, anche sulle piattaforme di nuova generazione? Niente che non sia già stato detto - o ipotizzato - da quando **Microsoft**, durante la propria conferenza, ha mostrato un bel trailer cinematografico (nel quale purtroppo abbiamo potuto assaggiare soltanto un pre-gioco e nulla di più approfondito). Questo è il momento giusto per ripassare i vecchi capitoli, visto che l'uscita è prevista

per il 2018.

- ***Beyond Good & Evil 2***

Un emozionatissimo **Michel Ancel** ci ha catapultato in un futuro lontano in cui razze umanoidi e animali antropomorfi convivono, durante la conferenza **Ubisoft**. Mondi alieni e viaggi interstellari dal sapore esotico/esoterico ripescati a piene mani dalle ambientazioni fantasy dei capolavori di genere, dialoghi brillanti farciti da battute dal linguaggio irriverente e tanta azione in questo trailer (stavolta purtroppo interamente in computer grafica) che ci lascia sognare. Speriamo di non dover morire in un sonno criogenico prima di vederne la luce, anche se, in seguito alla conferenza, **Ancel** ha mostrato a porte chiuse una build funzionante del gioco ad alcuni fortunati.

- ***Shadow of the Colossus***

Colpo basso, questo, da parte di **Sony** a tutti i suoi fan. Il modo migliore per farsi perdonare una conferenza decisamente sottotono e purtroppo satura di cose già viste e nulla di veramente nuovo. Ma - perché c'è sempre un "ma" - in questo caso, pur trattandosi del rifacimento di un gioco per **PS2**, Sony si dimostra lungimirante affidando allo studio che ha curato le rimasterizzazioni di alcuni dei titoli di punta di **Playstation** (vedi *Uncharted*, *God of War*, *Metal Gear Solid* e *Gravity Rush*), **Bluepoint Games**, l'effettivo remake di quello che è considerato uno dei più grandi capolavori videoludici di sempre.

- ***Metroid***

Un plauso va a **Nintendo** per aver saputo concentrare in quella che in realtà non era nemmeno una conferenza ma un **Direct** speciale fatto apposta per l'occasione una sfilza di grosse novità in arrivo per la nuova console ammiraglia: **Switch**.

Fra queste, spicca il sensazionale annuncio (perché soltanto di questo si è trattato, ahimè) di un **Metroid Prime 4** in fase di sviluppo. Ciò che però mi ha reso più felice è stata in realtà la presentazione di un altro titolo dedicato allo stesso franchise: **Metroid Samus Returns** in arrivo già a metà settembre per **Nintendo 3DS**, console a cui tengo molto e che, a quanto pare, è stata tutt'altro che abbandonata (a dispetto di tutti coloro che sostenevano che l'avvento di **Switch** l'avrebbe soppiantata). Dunque un **Metroidvania** per antonomasia, visto che il titolo è stato sviluppato da **Mercury Steam**, studio che ha curato in passato la serie **Castlevania: Lords of Shadow**.

La mia posizione extra va invece alla conferenza più fuori di testa, che non ha avuto a mio parere la meritata e giusta copertura mediatica: **Devolver Digital**. In un crescendo di follia e assurdità degna di certa cinematografia di genere, il publisher americano ha saputo regalare una presentazione davvero memorabile.



## Dario Gangi

Quest'anno l'E3 non mi ha entusiasmato come nelle scorse edizioni; non erano presenti titoli che aspettavo, ciò nonostante ci sono stati giochi e console che hanno attirato la mia attenzione.

**Microsoft** ha presentato la nuova console, come tutti sapete, **Xbox One X**, la più potente di questa generazione, la quale non mi ha stupito per i titoli o per qualche nuova funzione, quanto per il suo hardware. Una console che, sembra, sfruttare il 4K nativo è un grande passo avanti per il mondo videoludico, poter paragonare la nuova Xbox One X a un PC di fascia alta - solamente sul piano della risoluzione e non per le funzioni - è una tappa davvero importante. Questo mi fa sperare che nella prossima generazione, **Microsoft**, **Sony** e, magari anche **Nintendo**, possano puntare sul **4K** nativo e a far giocare dei titoli con una grafica mozzafiato e piena di particolari, senza sborsare centinaia e centinaia di euro. Ma, per quanto riguarda i giochi, la casa di Redmond non ha presentato esclusive che siano in grado di competere con le esclusive di Sony. Oltre a **Forza Motorsport 7**, non ha presentato altri titoli, esclusivi, all'altezza.

Per quanto riguarda la conferenza **EA**, mi ha colpito un solo titolo: **Anthem**. Di questo gioco non hanno fatto vedere molto, ma l'ambientazione e il racconto di un'umanità che si è dovuta rinchiudere dentro delle mura, in stile *Shingeki no Kyojin*, ha attirato la mia attenzione.



**Ubisoft** e **Bethesda** non hanno annunciato niente che personalmente mi interessasse, mentre **Sony** ha fatto una grande conferenza, presentando molti titoli. **Shadow of the Colossus**, **Spider-Man** e **Destiny 2** sono i titoli che aspetto di più. Il primo perché, purtroppo non ho avuto il piacere di giocarlo, ma grazie a questo remake posso godermi uno dei capolavori di **Fumito Ueda**. Di **Spider-Man** hanno fatto vedere moltissimo e questo mi ha fatto venire nostalgia per un titolo PS2 che giocai quando ero bambino.

Mentre **Destiny 2** è un sequel che aspetto con ansia, un gioco che spero sia un degno successore di **Destiny**, che tra l'altro ho giocato per quasi 3 anni: spero che questo sequel possa indurmi a fare lo stesso.

Per terminare, la stream di **Nintendo**, che ha regalato molte soddisfazioni, facendosi sentire e presentando nuove IP, come **Mario+Rabbids: Kingdom Battle** e nuovi titoli per vecchi brand come l'RPG a tema **Pokemon**, che è in sviluppo per **Switch**.



## Vincenzo Greco

Commentare a caldo l'E3 sarebbe troppo complicato; avendo lasciato sedimentare per un paio di giorni le impressioni iniziali - che risultano sempre più "di pancia" - cercherò di dare il mio parere, adesso più articolato, su quanto visto in quel di **Los Angeles**.

**Microsoft** inizia con l'ovvia presentazione del **Project Scorpio**, adesso rinominata ufficialmente **Xbox One X**, consapevole che il grosso delle vendite avverrà sulle console di primo prezzo (**PS4** e **Xbox One S**). A Redmond sono interessati a far capire bene a chi sa decifrare numeri e sigle (la fascia "enthusiast") che la **Xbox One X** non ha oggi sul mercato rivali, e che molto probabilmente (a meno di una parità forzata) date le performance e le differenze con la **PS4 Pro**, sarà la macchina dove tutti i multiplatforma daranno il loro meglio.

**Microsoft** sembra intenzionata (finalmente) ad allontanarsi sempre di più dalla sfida diretta contro la **Sony** e il leitmotiv della loro proposta è "diversificare". Diciamola tutta, il brand PlayStation ha una forza di mercato a livello globale di cui quello **Xbox** ancora oggi non gode (per vari motivi) quindi, pensandoci bene, dalle parti di Redmond stanno cercando di spostare l'attenzione dei possibili nuovi acquirenti su tutto quello che sanno fare meglio: **software e servizi**. Hanno lanciato **GamePass**, un abbonamento che alla cifra mensile di € 9,99 permette l'accesso a più di 100 titoli e che rende la proposizione di mercato di **Sony** con **Playstation Plus** assolutamente inferiore. Visto che il costo di **PS+** è mensilmente di € 6,99, offrendo però solamente 2 titoli (+ 2 per ps3 e altri 2 per psvita). Questo, aggiunto al nuovo streaming service 4k HDR rinominato da "**Beam**" a "**Mixer**", all'introduzione dei **Club**, al **refunding** dei titoli, all'**EA Access** e a tutto il resto, sta rendendo la piattaforma **Xbox Live** oggettivamente superiore all'offerta di servizi proposti dalla casa nipponica. **Microsoft** flette i muscoli della **Xbox One X** mostrando **Forza Motorsport 7**, e vederlo girare in 4k e 60fps con l'HDR è stata, per tutti gli amanti dei motori e dei giochi di guida, una gioia per gli occhi.

Vorrei soffermarmi un attimo su questo punto: ho visto molta gente storcere il naso dicendo «**Microsoft** non ha presentato nessun gioco che mostrasse la potenza della nuova console». Okay, come già detto in precedenza, questa console è orientata al mercato **enthusiast**; un mercato in cui gli utenti conoscono tutte le minuzie tecniche e che sono disposti a spendere qualcosa in più per un prodotto premium che spinga l'asticella delle prestazioni un tantino più in alto. **Forza Motorsport 7** girava sulla **Xbox One X** come già detto ad una risoluzione nativa di 4k con un refresh rate di 60fps in HDR a 10bit il tutto accompagnato da filtro anisotropico 16x, 3D puddles, Dynamic Weather e Full Dynamic Lighting, per fare una comparativa veloce con il futuro diretto rivale su console, abbiamo un **Gran Turismo Sport** che non riuscendo ad arrivare ai 4k, girerà sulla PS4 Pro a una risoluzione di 1800p (upscalata a 4k tramite il checkboard rendering) e, nonostante tutto ciò, come riportato da **Digital Foundry**, durante i test della beta ci sarebbero ancora problemi a mantenere stabilmente i 60fps a quella risoluzione. Con questo voglio dire che, a parte il modo blando e poco incisivo (ormai risaputo) di presentare giochi e hardware da parte di **Microsoft**, vi assicuro che chi conosce le differenze (e gli utenti del mercato enthusiast rientrano fra questi), guardando **Forza Motorsport 7** e di seguito **Anthem**, avrà carpito istantaneamente le capacità della console, ancora di più sentendo gli sviluppatori **Turn 10** rilasciare a fine conferenza un'intervista subito nella quale specificano che il gioco utilizza al momento solamente il 70% della potenza disponibile.



Veramente deluso dalla presentazione di **Crackdown 3**: il trailer della conferenza è stato pessimo, non riuscendo, secondo me, a trasmettere niente sull'aspetto più importante del gioco, ovvero la giocabilità, anche visto e considerato che **CD3** non sarà sicuramente un titolo dove la grafica e l'aspetto cinematografico la faranno da padrone. I gameplay emersi in seguito (**CD3** era anche presente all'**E3** nella Main Floor Area) hanno reso più giustizia al gioco ma, anche dopo aver visionato quest'ultimi, non sono ancora affatto attratto dalla modalità a single player. Poco da dire su **Ori and the Will of the Wisp**, che si preannuncia già come un capolavoro degno del predecessore. Tagliando la testa al toro, il titolo più bello della conferenza **Microsoft** è stato secondo me un multiplatform di cui **Microsoft** detiene il marketing, ovvero **Anthem**.

**Voto 7.5/10** - Concretezza migliore hardware e migliori servizi una buona base per il futuro.

**Sony**, se dovessi giudicare solo lo show direi che è stata la peggior conferenza degli ultimi 4 o 5 anni. Guardando i giochi AAA esclusivi proposti, è completamente mancata la sorpresa, quel momento che ti fa dire "Oh cavolo!", in quanto i titoli erano tutti già stati presentati onstage all'E3 precedente o ancora peggio durante quello di due anni fa: **God of War**, **Days Gone**, **Detroit: Become Human** e **Spider-man**. Questo il problema (relativo alla valutazione del solo show, sia chiaro) di chi, come **Sony**, ha scelto di annunciare titoli che prevedevano l'uscita dopo 3, 4 o 5 anni e oggi si ritrova con un evidente buco tra i tempi di sviluppo e la possibilità di presentare nuovi giochi.

Bellissime le animazioni di **Spider-man**, gli **Imsoniac** ci hanno abituato bene e, a parte i **QTE** continui (che comunque a detta degli sviluppatori sembrano abbiano fatto parte di un setpiece appositamente costruito per l'E3), il gioco sembrerebbe promettere benissimo. Piena fiducia agli sviluppatori di **Spyro**.

Personalmente non vedo l'ora di avere tra le mani **Days Gone**, gioco che oltre a essere nelle mie corde, con l'idea dell'Orda sembra voler spingere l'AI a un livello superiore.

Al solito mi aspetto che il "gioco" (virgolettato volutamente, sì) di **David Cage** e della **Quantic Dream** sia toccante e narrativamente una spanna sopra rispetto la media ma, allo stesso tempo credo farà storcere il naso a moltissimi videogiocatori, i quali faranno inveire (anche a questo siamo abituati) a loro volta lo stesso **Cage** durante interviste e **tweets**.

Il remake di **Shadow of the Colossus** potrà colmare quell'enorme mancanza videoludica di chi, tra i più piccoli, non ha potuto godersi questo incredibile titolo di **Fumito Ueda** e del famosissimo **Team Ico**. Unico neo? Visto il trailer e comparandolo con il titolo originale non abbiamo visto grossi migliorie grafiche per questo sono spinto a credere che molto probabilmente sarà sviluppato sull'engine di The Last Guardian, che sappiamo non essere al passo coi tempi, ma che forse sarà abbastanza per un remaster/remake

Non sono un amante dei **DLC** in genere e, per quanto riguarda i multiplats, vista l'uscita della **Xbox One X**, a parte qualche skin e qualche contenuto esclusivo all'opposto di quanto successo all'inizio della generazione tra **Xbox One** e **PS4**, questa volta sarà per me la **Microsoft** ad avere la console "TO GO" per i multiplatforma.

**Voto 6/10** - Tutto molto bello ma sfortunatamente già visto.

Lo show della casa di Kyoto **Nintendo** non è stato secondo me ai livelli di quello offerto dalle cugine **Microsoft** e **Sony**. **Nintendo** sembra interessata a proseguire la strada intrapresa ormai da qualche anno con i propri personali Direct. D'altronde **Nintendo** è famosa proprio per le sue scelte aziendali completamente fuori dai canoni comuni. Con questo **E3**, **Nintendo** ha voluto rafforzare l'idea che la società stia spingendo il suo nuovo prodotto, lo Switch, e che lo stia facendo in maniera più netta e decisa rispetto a quanto avvenuto in passato con la (fallimentare) **Nintendo Wii U**. Abbiamo visto altre third parties (fattore importantissimo per il successo di una console), come **Psyonix** e il suo famosissimo **Rocket League**, entrare a far parte della libreria software di **Switch**, andando ad aggiungersi a **FIFA 18** e alla riedizione di **Skyrim**. Si è parlato ancora di **Mario + Rabbids Kingdom Battle**, lo strategico cross-over proposto da **Ubisoft**.

In casa Nintendo ovviamente a farla da padrone sono le esclusive.

Annunciato **Xenoblade Chronicles 2**, sequel del primo episodio e per il Q3 del 2017 **Fire Emblem Warriors**. Non manca **Splatoon 2** e il già visto **ARMS** gioco con cui **Nintendo** spera di entrare negli **eSport**.

La megaton è stato sicuramente l'annuncio di un RPG dedicato all'universo dei **Pokémon** che sembra verrà sviluppato direttamente da **Game Freaks**. A chiudere lo show è stato l'attesissimo **Super Mario Odyssey**, presentato con un trailer e una gameplay session il gioco tra tutti quelli presentati è quello che con **XC2** ha suscitato maggiormente il mio interesse. Presenta tantissime soluzioni innovative nel gameplay che son sicuro colpiranno gli utenti e, come succede spesso a **Nintendo**, verranno a loro volta copiate e riadattate dagli altri sviluppatori definendo nuovamente il genere.

**Voto 7/10** - Nintendo rimarrà secondo me un prodotto di nicchia distaccato dal mercato mainstream, ma una cosa è certa: sa come rendere felici i propri utenti.

## **Marcello Ribuffo**

Probabilmente è stato un **E3** meno scoppiettante del previsto, nonostante la presentazione della nuova console **Xbox** e dove sono mancate, a mio avviso, le vere bombe, qualcosa di veramente importante e che entrerà negli annali.

Microsoft si è giocata tutto il possibile con **Xbox One X**, sicuramente suggestiva e ricca di potenziale ma, questo potenziale, si è visto ben poco con il solo **Forza Motorsport 7** che ha di colpo reso obsoleti - almeno tecnicamente parlando - titoli come

**Gran Turismo** o **Project CARS**. Anche Sony, dal canto suo, ci ha lasciato con un pugno di mosche anche quest'anno: ottimi titoli come **Spider-Man** o **God of War** ma che, come tutti gli altri, arriveranno l'anno prossimo, se tutto va bene.

Forse le **software house** hanno dato quel qualcosa in più: **EA**, **Bethesda** e **Ubisoft** - forse la migliore delle conferenze - ci hanno portato tanti titoli, molti di loro pronti entro l'anno fiscale. Quelli che hanno attirato la mia attenzione sono stati sicuramente

**Anthem**, il cui non vedo l'ora di avere altre notizie, e **Wolfenstein II: the new colossus**, seguito di **The new order** che ho apprezzato tantissimo. È stato anche l'E3 delle perplessità, a cominciare da **Assassin's Creed Origins** fino allo stesso **God of War** ma per motivi diversi: il primo, nonostante i diversi cambiamenti apportati, sembra sempre il solito gioco che ci siamo ritrovati sugli schermi negli ultimi anni, mentre il secondo è così distante da ciò che abbiamo imparato ad amare che sembra tutt'altro. Per tutti vale comunque

"ai posteri l'ardua sentenza". Vorrei infine citare un titolo che mi ha fatto salire l'ignoranza come mai prima d'ora: **Dragon Ball Fighter Z**. Ho urlato di gioia come un bimbo.

## **Vincenzo Zambuto**

Tirando le somme, in questi giorni di E3 abbiamo gioito, sofferto, urlato e inveito insieme a voi. Con Nintendo abbiamo concluso coi fiocchi la fiera dell'**E3**. Adesso in questo immenso panorama che ci si è stanziato davanti è molto difficile dire cosa ci è piaciuto di più o di meno.

Vorrei andare per gradi, partendo proprio dalla conferenza **EA Play**, dalla quale abbiamo avuto interessanti novità che hanno riguardato il mondo dello sport, come l'implemento della funzione "journey" in **Madden 18**, ma, per me, di grande interesse è stata la presentazione di **Need for Speed: Payback**, sul quale ripongo grandi speranze - dicono si avvicini molto ai gloriosi **NFS Underground** - proprio per questo credo fermamente possa diventare uno dei titoli più interessanti

del nuovo anno. Sicuramente di rilievo è stato anche **Anthem**, uno shooter in terza persona con un perfetto mix di Sci-fi e Fantasy.

A seguire vi abbiamo accompagnato nella tanto discussa conferenza **Microsoft**: mi aspettavo molto, molto di più, visto che hanno presentato la loro nuova console di punta. Per quanto mi riguarda, è stata una conferenza noiosa e deludente, molto. Non hanno presentato alcuna esclusiva per la nuova **Xbox One X**, solo giochi compatibili e che non ne sfruttano neanche le potenzialità.

Del lungo elenco di giochi presentati, solo pochissimi AAA e ancora meno hanno potuto catturare la mia attenzione: **Forza Motorsport 7** - che sarà il diretto antagonista di **GT Sport** su PS4 - e **Crackdown 3**, ma solo per affezione alla saga. Per il resto dalla bolgia di titoli indipendenti, solo un paio di platform sono degni di nota, **CupHead** e **Super Lucky's Tale**.

Di seguito c'è stata la conferenza **Bethesda**, di cui personalmente non mi sono interessato. Unico titolo che mi sento in dovere di menzionare è il seguito di uno dei più pesanti horror/thriller psicologici: **The Evil Within 2**.

**Ubisoft** e **Sony** hanno dato molto in questo E3. La prima si è aggiudicata la mia attenzione con la presentazione del trailer di **Beyond Good & Evil 2**, a distanza di ben 15 anni (ho dovuto trattenere l'emozione). Ma come non nominare anche **The Crew 2**, che vedrà l'implemento di altri veicoli come aerei e motoscafi, **Assassin's Creed Origins** nell'incantevole ambientazione egiziana, e **FarCry 5**, con le sue nuove meccaniche e tattiche di gioco.

Andrò spedito per quel che riguarda **Sony**, farei prima a dire cosa non mi sia piaciuto piuttosto: un'interminabile sfilza di giochi tripla A da far impallidire chiunque. Di certo dobbiamo sottolineare che hanno dato pochi dettagli e poche date di uscita, inoltre alcuni dei titoli sono stati ripresentati per la seconda volta, ma a Sony piace fare le cose per bene, credo che un'attesa un po' più lunga in fin dei conti sia un piccolo prezzo da pagare. Tra i titoli migliori: **God of War**, **Spider-man**, **Shadow of the Colossus**, **Monster Hunter Worlds** e ultimo, ma non per importanza, **Days Gone**, quello che mi ha attratto più d'ogni altro per le sue meccaniche stealth e strategiche.

Conclusione con i fuochi d'artificio per l'ottima strategia di mercato della grande N:

**Nintendo** infatti esce a testa alta con la maggior quantità di giochi con una data d'uscita fissata e per l'originalità delle proprie IP.

La conferenza che più ha meritato è stata quindi, proprio quella di **Nintendo**, talmente interessante che mi ha fatto venir voglia di acquistare a occhi chiusi uno **Switch**, intenzione che avrebbe dovuto invece instillare **Microsoft** con la presentazione della sua nuova "scatola X" ma pazienza, sarà magari per la prossima generazione!

---

## [Cross-platform play: Sony dice no](#)

Il mercato dei videogiochi sta cambiando, i tempi di sviluppo si allungano, il lavoro da parte degli artisti per creare contenuti in **Full HD** o, ancora peggio, **4k** è immensamente aumentato, e tutto questo non fa altro che accrescere i costi di produzione. Un'altra grande scommessa per i prodotti che arrivano sul mercato, e ovviamente lo è ancora di più per quelli che si basano sul **multiplayer**, è la partecipazione da parte dell'utenza. Un gioco **multiplayer** online senza base d'utenza è un gioco morto. Sappiamo benissimo che molti titoli rilasciati negli ultimi anni hanno sofferto la presenza di numerosi problemi tecnici, problemi che, in alcuni casi, sono stati corretti da **patch** rilasciate mesi e

mesi dopo la data di lancio. Problemi che, se aggiunti all'incognita di come verrà recepito il titolo da parte dei media di settore e da parte dei videogiocatori, rendono l'investimento una vera e propria roulette russa.

Per ovviare a tutto ciò e cercare di abbassare la percentuale di rischio economico, una grande idea è certamente quella di allargare il bacino di possibile utenza. Per far ciò i produttori di console e i publisher di videogiochi hanno deciso di scendere a compromessi perdendo un po' del proprio controllo diretto sui propri utenti e di permettere il **cross-platform play**: unire le comunità online delle varie piattaforme in un'unica grande famiglia.

Il primo annuncio fu all'**E3** 2016 da parte di **Microsoft** dove, nel corso di un'intervista, lo stesso **Phil Spencer** dichiarò che la **Microsoft** sarebbe stata pronta al dialogo con qualsiasi publisher e sviluppatore interessato al **cross-platform play**. Tiepidamente **Sony** rispose tramite un comunicato stampa che il brand **Playstation** ha implementato il cross-platform play tra **PC** e le loro console fin dal 2002 con diversi titoli tra cui *Final Fantasy XI*, e che quindi sarebbero stati disposti a valutare caso per caso qualsiasi proposta e che di sicuro non saranno certo loro a impedirlo.

Fin qui tutto bene ma, purtroppo per i videogamer, non è tutto oro quel che luccica, tenendo, infatti, a mente quanto detto, e spostando l'orologio in avanti sul palco dell'**E3** di quest'anno, ci troviamo con **Microsoft** che annuncia orgogliosamente il **cross-platform play** su *Minecraft*. Il gioco permetterà l'interazione tra gli utenti **Android**, **iOS**, **Amazon Fire OS**, **Windows 10 PC**, **Gear VR**, **Oculus Rift**, **Apple TV**, **Windows 10 Phone**, ma soprattutto tra quelli di **Xbox One S/X** e **Nintendo Switch**. Come si può notare, alla lunga lista manca la Playstation e, prima che insorgiate contro chi scrive, vi dico che no, non è stata una mia dimenticanza: si tratta di una ponderata e voluta scelta da parte di **Sony**, la quale pare voler tenere "al sicuro", all'interno del proprio ecosistema, gli utenti Playstation.

La risposta da parte di **Sony** rilasciata tramite **Jim Sterling** sul merito della questione è la seguente:

**«Dobbiamo essere consapevoli della responsabilità che abbiamo verso la nostra base d'utenza. L'età media dei giocatori di *Minecraft*, saprete quanto me, varia, ma tra questi molti sono giovanissimi. Abbiamo un contratto con chi utilizza i nostri servizi online (Playstation Network) e abbiamo il dovere di occuparci di loro quando sono all'interno dell'universo Playstation. Esporre quelli che sono in molti casi bambini a influenze esterne non direttamente gestibili da parte nostra, è qualcosa di cui dobbiamo pensare e riflettere con molta attenzione.»**

La risposta di **Sterling** ha subito fatto discutere, e tra gli sviluppatori di *Minecraft* c'è chi ha subito detto la sua tramite **Twitter**

We would love to have PlayStation players along with the unified Minecraft, hope that we can. <https://t.co/hRGPG8Aj8a>

— Aubrey Norris (オーブリー) (@Chupacaubrey) [June 11, 2017](#)

Sembrerebbe quindi che la **Sony** sia stata costretta a rifiutare il **cross-platforms play** per mantenere un certo di livello di sicurezza e controllo verso i propri utenti (che pagano per accedere

ai loro servizi online, tra cui il **multiplayer**). Spiace dirlo, ma anche questa volta bisogna stare attenti a prendere le parole con le pinze, in quanto sappiamo benissimo che la **Sony** ha permesso in precedenza il **cross-platform play** in titoli come **Rocket League**, tra l'altro con la piattaforma meno controllata e quindi potenzialmente più "pericolosa" tra tutte: il **PC**.

Anche gli sviluppatori di **Rocket League Psyonix** - altro gioco per il quale è stato confermato il **cross-platform play** tra **Microsoft Xbox** e **Nintendo Switch** - rilasciando un'intervista a **Polygon** hanno riferito tramite **Jeremy Dunham** che il grosso del lavoro per il **cross-platform play** fra tutte le console sarebbe praticamente già stato fatto:

**«Permettere il cross-platform play tra tutte le piattaforme sarebbe metaforicamente per noi semplice come premere un pulsante»**

ha detto, spiegando che, tecnicamente, per fare il tutto basterebbe molto meno di un'ora di lavoro. In realtà, secondo la modesta opinione di chi scrive, il rifiuto da parte di **Sony** non sarebbe da imputare alla mancata possibilità da parte della società di gestire con poca sicurezza i propri utenti ma - nel caso in cui si accettasse il **cross-platform play** - di dover permettere sulla propria console il **login** a un account **Xbox Live**, cosa che accadrà (ma non sembra che l'idea li stia turbando più di tanto) per tutti gli utenti **Nintendo Switch** che vorranno giocare **Minecraft** in modalità online. Avere il logo **Microsoft** o **Xbox live** su una console **Sony** e dover accedere ai servizi di Redmond (la **Microsoft** è l'unica tra le tre a disporre della struttura adeguata e dunque a poter mettere a disposizione del **cross-plaform play** i server del proprio servizio **Azure**) non è vista come opzione praticabile da parte di Sony anche perché la creazione di più utenti accounts **Xbox Live** alzerebbe immensamente il famoso indice **MAU**, acronimo che sta per "utenti attivi dei servizi **Microsoft**". A conti fatti, sperando che **Sony** cambi idea, gli unici a rimetterci in questo caso saranno gli utenti **Playstation**, i quali soffriranno la mancata possibilità di accedere al **cross-platform play** con i loro cugini **Microsoft** e **Nintendo**.

#### **UPDATE:**

Spinta dagli utenti del famoso forum per videogamer **Neogaf**, è partita una petizione contro il "no" della Sony al cross-platoform play. In meno di quattro giorni più di 2000 firme sono già state raccolte. Qui di seguito il link per poter dire la propria al riguardo:

<https://www.change.org/p/sony-minecraft-ps4-crossplay>

---

## **Speciale E3 - Secondo giorno per Nintendo Treehouse**

Oggi è stato trasmesso in streaming il secondo giorno dell'E3 per la **Nintendo Treehouse**. Oggi non ci sono state delle novità ma sono stati presentati dei gameplay su **Pokkén Tournament DX**, **Yoshi**,



*Splatoon 2, Super Mario Odyssey.*



Secondo giorno di Nintendo Treehouse all'E3 e grande spazio ai gameplay.

La giornata si apre con uno degli eventi più importanti e coinvolgenti, il **Pokkén Tournament DX Invitational**, un torneo in cui si sono sfidati dei giocatori che, diventando i campioni, hanno ricevuto una bella sorpresa: i due vincitori, con i nickname di “**Matpat**” e “**Allister Singh**”, hanno infatti avuto l'onore di giocare contro gli sviluppatori del gioco, **Mr. Hoshino** e **Mr. Suzaki**. (**Hoshino-san** e **Suzaki-san**, per dirla alla maniera nipponica).

I match si sono svolti in quest'ordine:

1. Mr. Hoshino contro Matpat:

Mr. Hoshino ha utilizzato **Croagunk**, mentre Matpat ha utilizzato **Empoleon** con cui ha dominato il torneo e soprattutto la finale.

2. Il secondo scontro, invece, è stato caratterizzato da Mr. Suzaki contro Allister Singh.

Mr. Suzaki ha utilizzato **Charizard** mentre Allister ha utilizzato **Pikachu**, e quest'ultimo ha stupito tutti poiché ha dominato il torneo e la finale grazie al suo **Suicune**.

La vittoria è andata al team degli sviluppatori, nonostante abbiano sudato non poco contro i campioni. Momento finale dedicata alla foto dei 4 finalisti con in mano il premio, un “quadro” di *Pokkén Tournament DX*.



In seguito è stato mostrato il gameplay di **Yoshi**, il nuovo gioco della serie per Nintendo Switch. È stato possibile vedere il gameplay del primo livello da due prospettive diverse, fronte e retro. Inoltre sono stati svelati anche dei segreti relativi al gioco.



Il terzo gameplay è stato occupato da **Splatoon 2**, in cui sono state giocate un paio di partite tra commenti ironici dei giocatori e sviluppatori, tra cui “Non ridete vi prego, sappiamo di fare schifo a questo gioco” (dicendo la verità, ma il modo ironico con l’hanno detto ce li rende simpatici).



## [Super Mario Odyssey](#)

Il gran finale dello spotlight di **Nintendo** è stato dedicato all'ultimo capitolo del nostro amato **Super Mario**, che si mostra in tutto il suo splendore con un nuovo trailer. In questo capitolo della saga, il nostro protagonista dovrà ancora una volta salvare la principessa **Peach** dalle grinfie di **Bowser**, questa volta intento a sposarla. **Super Mario Odissey** si mostra a noi con un gameplay quasi del tutto rinnovato, uno stile di gioco diverso e, per la prima volta, con il cappello di **Mario** a far da arma principale. Il nostro protagonista potrà prendere il controllo di tantissimi esseri viventi/oggetti (esseri umani, razzi, cavi elettrici, etc...). *Super Mario Odyssey* sarà strutturato in mondi, ognuno dei quali avrà a caratterizzarlo nemici e boss peculiari e costumi che il nostro protagonista potrà indossare: sarà, infatti, possibile cambiare vestiti e tipologia di cappello. In questo capitolo sono presenti inoltre dei collezionabili come **monete** (che si porteranno in tutti i mondi), **monete speciali** (che saranno di diverso tipo in ogni mondo), **la Luna** (che si otterrà superando dei mini livelli all'interno dei mondi) e **la Grande Luna** (che si otterrà sconfiggendo un boss). Quel che è di bello è che abbiamo una data: questa fantastica avventura sarà infatti disponibile dal **27 Ottobre 2017**.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGd0dRSFFjXzN5Y0UIMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=

---

## [Speciale E3 - GameFreak sta lavorando su un RPG a tema Pokémon](#)

Lo **spotlight** di **Nintendo** sta riservando delle belle novità. Dopo l'annuncio di **Pokken Tournament DX** e **Pokémon Ultrasole** e **Ultraluna**, **Tsunekazu Ishihara**, presidente di The Pokémon Company, ha annunciato che **GameFreak** sta lavorando su un **RPG** a tema *Pokémon*, di cui non si hanno ancora altri dettagli.

---

## [Speciale E3 - Annunciato il secondo DLC di The Legend of Zelda: Breath of the Wild](#)

Durante lo Spotlight di Nintendo **Eiji Aonuma**, produttore di *Zelda*, ha parlato dei DLC di **Breath of the Wild**. Il primo, **Trial of the Sword**, lo conoscevamo già e ne abbiamo parlato **in un precedente articolo**.

Ma la vera novità è ***The Champion's Ballad***, del quale è stato mostrato poco ne non un trailer, dal quale è possibile intuire che possa essere approfondita la storia dei 4 campioni di Hyrule. Sono stati inoltre annunciati **4 nuovi Amiboo** del gioco ispirati a quest'ultima espansione. ***Trial of the Sword*** e ***The Champion's Ballad*** saranno disponibili rispettivamente il 30 Giugno 2017 e a fine 2017, presumibilmente nel periodo natalizio.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGaDFHYWtwSFpGcGclM0ZsaXN0JTNEUEwySmlaQVY1Qm1EVm9iaElHYmJxcDNMdzkyQWdJdFJ2aSUYMiUyMGZyYW1lYm9yZGVyJTNEJTlYMCUyMiUyMGFsbG93ZnVsbHNjcmVlbiUzRSUzQyUyRmlmcmFtZSUzRSUzQ2JyJTJGJTNE

---

## [Speciale E3 - Mostrato il trailer di Fire Emblem Warriors](#)

**Nintendo**, durante la diretta ha mostrato il trailer di *Fire Emblem Warriors*, nuovo capitolo della saga di *Fire Emblem*. Il trailer mostra i vari personaggi e il mondo di gioco, ma nulla ancora sul gameplay.

*Fire Emblem Warriors* sarà disponibile a partire da quest'anno per **Nintendo Switch** e **3DS**.

---

## [Speciale E3 - Nintendo annuncia un nuovo gioco di Yoshi](#)

Durante la live di **Nintendo**, la casa nipponica ha mostrato il trailer di un nuovo gioco con protagonista **Yoshi**, il piccolo dinosauro verde del mondo di Mario. Il nome non pare essere stato ancora assegnato, e il titolo è stato presentato con un generico *Yoshi*, ma lo vedremo negli scaffali dal prossimo anno (**2018**).

---

## Speciale E3 - Kirby sarà protagonista di un nuovo videogioco

Durante la carrellata di titoli dello **Spotlight Nintendo** è stato presentato un trailer **gameplay** del nuovo capitolo di **Kirby**, la simpatica mascotte rosa di casa Nintendo. Il gameplay ha mostrato una nuova meccanica di gioco che sembra essere finalizzata a convincere i nemici a formare una squadra e seguire il protagonista. Inoltre ci sarà una componente **multiplayer** a 4 giocatori. Il gioco non ha ancora una data di lancio, ma lo vedremo arrivare durante il **2018**.