

Gravity Rush 2

Il mio primo giorno di lavoro estivo: al ristorante, addetto alla sala. Era l'estate del 2007, un'isola nel bel mezzo del **Mar Mediterraneo**, caldo asfissiante e un pizzico di tregua nemmeno dopo il tramonto. Avevo sostituito il ragazzo che adesso lavorava come barman nel locale situato un numero civico più avanti, coi tavoli piazzati proprio sullo stesso marciapiede in cui erano sistemati i nostri. A fine serata un cliente, un signore distinto dagli occhi a mandorla, turista straniero ovviamente, *habitué* col senno di poi, mi fa un cenno chiedendomi il conto. Arrivato al tavolo, mi guarda e, molto lentamente, con un marcato e inconfondibile accento giapponese *à la* **Haruhiko Yamanouchi** mi fa: «Sapete qual è il problema di voi italiani?». Sorrido imbarazzato e aspetto che continui, sperando in cuor mio di non aver commesso errori, durante il servizio, che potrebbero averlo infastidito e che potrebbero mettere a repentaglio il lavoro appena trovato, «In Giappone,» prosegue «lavoriamo ogni giorno per migliorarci in ciò che sappiamo fare»; lì per lì non riesco a capire a cosa esattamente si riferisca e mi si dipinge sul volto quell'espressione tipica di attonimento di chi vorrebbe replicare ma non ha ancora colto il senso e però rimane a bocca aperta, in silenzio. Lui, voltandosi per la proverbiale, impercettibile frazione di secondo, posa lo sguardo sul ragazzo che sta lavorando al bancone del locale accanto al nostro ristorante, quel ragazzo di cui io *oggi* sono il sostituto; poi si rivolge nuovamente a me e continua: «Voi italiani, invece, non vedete l'ora di fare qualcosa di nuovo ogni giorno. Oggi siete qui, domani vi trovate lì.»

Japan Studio, Project Siren, Keiichiro Toyama e il suo **Team Gravity**: è il 2012 e **Gravity Daze** (questo il titolo originale), partito come progetto **PS3** fa invece la sua apparizione come esclusiva su **PS Vita**, la console portatile di **Sony**. Nel giro di pochissimi mesi ne diventa *vox populi* la killer-app, per quanto il titolo rimanga poco conosciuto in Occidente, viste le scarse vendite della console.

Il gioco, un action adventure in cel-shading che sfrutta appieno le potenzialità del dispositivo, ci introduce a un mondo fantastico e fluttuante nel quale la protagonista - la bella, ingenua e smemorata **Kat** - si ritrova a girovagare alla ricerca dei propri ricordi in compagnia di un misterioso gatto che, a quanto pare, è causa del potere che le permette di manipolare la gravità e di aiutare i bizzarri cittadini di **Hekseville**, minacciati da tempeste gravitazionali e sinistre creature, fino a diventarne la beniamina.

Devo dire la verità: prima di cominciare a giocare questo secondo capitolo ho deciso deliberatamente di non provare la remastered per **PS4** a cura di **Bluepoint Games**, ho preferito invece rispolverare PS Vita per rinfrescarmi un po' la memoria *come si deve*. A distanza di cinque anni, **Gravity Rush** rimane un gioco di tutto rispetto, così come la console che lo ospita, che nel tempo è stata - da me - messa da parte in favore dell'handheld di **Nintendo** (quando si dice che sono i giochi a fare la fortuna di una console e non la tecnologia hardware, come invece in molti sostengono di questi tempi), un titolo, dicevo, ancora in grado di divertire, un gioco che trova la sua giusta dimensione su *quella* console portatile.

In questo secondo episodio, la storia riprende esattamente da dove si era interrotta, con una **Kat** catapultata in un nuovo scenario, attorniata da nuovi personaggi e priva dei propri poteri: il pretesto giusto insomma per poter reintrodurre le meccaniche di gioco, a beneficio di chi si avvicina per la

prima volta alla saga, e nuovi comandi sul controller della **Playstation 4** per chi invece, come me, proviene da un'esperienza su portatile.

Ed è proprio qui che nascono le prime perplessità: i **comandi** sembrano essere peggiorati rispetto al predecessore, se non fosse che effettivamente è possibile regolare/disabilitare alcune funzioni assegnate al controller, si direbbe comunque che non è stato fatto alcun passo avanti in tal senso. Man mano che Kat va riacquisendo poteri e abilità durante il primo e il secondo capitolo della storia ci si rende conto di quanto possa diventare sempre più frustrante - specie poi nelle fasi avanzate di gioco - gestire i movimenti a mezz'aria della protagonista, che di libertà ne ha veramente tanta visti i poteri di cui dispone. Complice di tale, annunciato disastro è una **telecamera** anch'essa per nulla migliorata rispetto al primo episodio, che ci darà del filo da torcere durante le **20 ore** abbondanti in cui si svolge la parte principale della storia. La narrazione, a causa di alcune ingenuità in fase di scrittura, come ad esempio il dar per scontato molti degli eventi accaduti in *Gravity Rush* o durante i quasi venti minuti dell'anime **Overture** - pubblicato gratuitamente sul canale **Youtube** di Playstation un mese prima del lancio, doppiato nello stesso idioma di fantasia che caratterizza i dialoghi del gioco e sottotitolato anche in lingua italiana - non tende certo all'eccellenza e, pur ribadendo i buoni spunti che caratterizzavano il primo episodio, li riduce a una a tratti sbiadita imitazione.

Ma veniamo ai lati positivi: a partire dall'eccellente **realizzazione artistica**, ispirata tanto a **Möbius** quanto a certe produzioni manga, continuando per le sublimi animazioni e la straordinaria colonna sonora, un **framerate** piuttosto stabile, una rosa di missioni secondarie, sfide, cacce al tesoro, un sistema di potenziamento delle **abilità** accompagnato dall'uso di speciali talismani che più in là nel gioco possono anche essere fusi fra loro per crearne di nuovi, aggiungendo così una buona dose di personalizzazione ai propri poteri, non dimenticandoci inoltre di una modalità **foto** migliorata, dell'implementazione delle *gestures*, dei costumi (quello di **2B** direttamente da **Nier: Automata** su tutti), del DLC gratuito che espande la storia e ce la fa vivere dal punto di vista di **Raven**, dei sempre piacevoli dialoghi in stile fumetto in parallaxe e di alcune memorabili bossfight, risulta evidente che gli aspetti di rilievo di questo titolo non sono certo pochi. Lodevole è anche lo sforzo fatto per rendere un po' meno ripetitive alcune di queste attività, se si gioca con una connessione a internet attiva, dando la possibilità di poter sfidare e raccogliere sfide, giudicare scatti fotografici e a nostra volta venire giudicati dagli amici o da simpatici sconosciuti.

Jirō Ono è un arzilla vecchietto di 92 anni. Il suo piccolo ristorante conta meno di dieci posti a sedere e per poter gustare il suo menu **3 stelle Michelin** bisogna prenotare mesi prima e avere in tasca almeno 300 dollari in contanti. Sin dall'età di 9 anni si sveglia ogni mattina con un solo proposito: migliorare il proprio sushi.

Ciò che accomuna il grande chef di Tokyo e i membri di **Project Siren** - oltre al non essere italiani - è la minuziosa dedizione al proprio lavoro. Probabilmente, offrendo a questi ultimi l'opportunità di migliorare quegli aspetti che non hanno del tutto convinto in **Gravity Rush 2**, sono certo che i prossimi capitoli potranno tendere naturalmente ad avvicinarsi di più a quell'idea di perfezione che ogni buon giapponese insegue.

Dirt 4

Trascorsi 6 anni dal predecessore **Dirt 3**, e quasi 2 anni da **Dirt Rally**, **Codemaster** torna alla ribalta facendo mostra della comprovata esperienza nel campo e proponendo **Dirt 4**, un titolo che sembra puntar dritto al trono come miglior simulatore di rally sul mercato. Gli anni di stop molto probabilmente hanno giovato alla struttura del gioco, che adesso pare più solida e strutturata, rendendo **Dirt 4** molto più fruibile anche agli amanti della guida simulativa, come la maggior parte degli ultimi racing game. Il gioco sembra esser stato progettato per dare il massimo utilizzando **volante e pedaliera**, possibilmente anche con un **pedale frizione**, vista la presenza in-game di alcune funzioni specifiche come lo stacco frizione per una partenza perfetta.

Mangiare la polvere

Gli sviluppatori non sembrano essersi risparmiati nei dettagli: il comparto grafico di **Dirt 4** gode, infatti, di ottimi modelli poligonali, texture di alta qualità e shader che rendono incredibilmente realistica ogni superficie. Gli effetti particellari (come fumo, acqua, polvere, ghiaia, terra, neve...) la fanno da padrone, donandoci un'ottima esperienza visiva, e tutto ciò si nota ancor di più nei replay, nei quali, senza dover stare attenti alla gara, possiamo apprezzare l'intero **environment**.

Simulazione per passione

Alcune delle nuove peculiarità di **Dirt 4** rendono il gioco molto più avvincente e simulativo del precedente capitolo:

- **Danni**: adesso molto più caratterizzati (incideranno sensibilmente sull'esperienza di guida).
- **Foratura gomme "dinamica"**: una volta forata la gomma sarà la nostra abilità alla guida a far sì che non esploda il copertone, lasciandoci poi con il cerchio scoperto.
- **Riparazioni**: avverranno a ogni intermezzo tra una gara e l'altra, grazie agli ingegneri della squadra che potranno essere più o meno capaci nel risolvere i problemi.
- **Condizioni climatiche variabili**: a volte ci renderanno difficile abituarci al fondo dei tracciati.
- **Commissari di gara**: si dovrà interagire con loro a ogni finale di tappa.
- **Partenza con stacco**: usufruendo della frizione di una pedaliera, si potranno effettuare partenze brucianti al centesimo di secondo.
- **Regolazione assetto**: decine e decine di impostazioni - anche abbastanza complesse - per creare il vostro preset ideale per ogni tipo di gara.

Inutile sottolineare che per godere a pieno del gioco, è consigliabile escludere gli aiuti alla guida e impostare la modalità simulativa.

Sarà necessario capire sin da subito se si preferiscono le auto **4WD** (a trazione integrale) o le **2WD**, anche se è consigliabile avere dimestichezza con entrambe, visto che offrono due esperienze di guida totalmente diverse.

Inizialmente verrà un po' dura abituarsi al controllo dell'automobile ma, grazie ai primi tracciati (composti per lo più da curve larghe) e alla **Dirt Academy** (che ci impartirà le prime lezioni di guida sportiva), affonderemo già le basi della nostra carriera in **Dirt 4**.

È interessante e altrettanto innovativa la parte manageriale del gioco: potremo sin da subito fondare il nostro "**team corse**", impostando nome, colori e livrea personalizzata, tra le poche - purtroppo - disponibili. Da qui in poi potremo iniziare a creare la nostra squadra: ci serviremo di diverse figure, tra cui ingegnere capo, ingegneri e PR che ci procacceranno sponsor e nuovi contatti per lo staff; più alto sarà il rango del nostro staff, più alti saranno i costi per mantenerlo, ma anche i benefit che avremo saranno direttamente proporzionali. Sviluppare una base operativa ci darà accesso anche ai nuclei di ricerca, che provvederanno a fornirci nuovi componenti sempre più performanti.

Rumoroso è bello

Non è da meno il **comparto audio** del gioco: non c'è nulla di più bello che ascoltare, a volume sostenuto, degli effetti sonori ben riprodotti: rombi da paura, con motori aspirati che urlano o turbinati che sibilano, accompagnati da tutti i vari scoppi delle valvole a farfalla (tipico delle auto da rally), ghiaia che sdrucchiola sotto i copertoni, asfalto che stride a ogni derapata e tanto altro (chiunque abbia mai visto una vera corsa di rally sa di cosa sto parlando).

Una campionato tira l'altro

Dirt 4 offre uno svariato numero di contenuti che lo rendono alquanto longevo. Escludendo le modalità "multiplayer" e "gioco libero", finì a se stesse, ci rimangono a disposizione:

- **Carriera:** la principale, nella quale affronteremo moltissimi campionati con ognuna delle 4 diverse discipline:
 - Rally
 - Land Rush
 - Rally Cross
 - Historic Rally
- **Competizione:** tramite la quale avremo accesso a eventi giornalieri, settimanali o mensili sempre diversi.
- **Dirt Academy:** qui potremo imparare le nozioni di guida.
- **Asso del volante:** per superare le sfide "prova a cronometro" e "autoscontro".

Il punto della situazione

Insomma **Dirt 4** ci terrà impegnati sicuramente per parecchie ore, senza lesinare divertimento e frustrazione in egual misura. Vi capiterà sicuramente di esplodere in qualche esultanza completando una gara senza commettere errori, facendo un tornante perfetto o una frenata a pendolo, sono momenti che vi faranno essere fieri di voi stessi: godetevi fino in fondo.

[Shawn Layden: PlayStation 5 sarà una vera next-gen](#)

Durante l'E3 di quest'anno il mercato delle console è stato scosso dalla presentazione della nuova console Microsoft: **Xbox One X**.

La nuova console è un concentrato di potenza, infatti riesce a far girare titoli in **4K** a **60FPS**. Ma **Sony**, dopo la mossa di **Microsoft**, non starà con le mani in mano, e prima o poi dovrà presentare una console che possa veramente competere, sul piano dell'hardware, con il top di gamma della casa di Redmond.

Il sito tedesco [Golem.de](#) ha intervistato **Shawn Layden**, presidente del CEO di Sony, il quale, alla domanda se ci sarà un gioco che girerà solo su **PS4 Pro** e non sulla **PS4** standard, **Layden** risponde: «Non accadrà mai: Playstation 4 Pro offre solamente alcuni vantaggi, quali risoluzioni **4K** e **HMD** (**Head-Mounted Display**, compatibilità con VR) per i giocatori che possono utilizzarla e vogliono utilizzarla. Inoltre un frame rate più stabile e un ingente spazio su disco. Ma chi ha una PS4 standard, non ha svantaggi reali. Ognuno dei nostri giochi continuerà a girare su PS4 e forse un po' meglio sulla Pro».

E, inoltre, **Layden** ha dichiarato che **PlayStation 5** sarà una console true next-gen, non come **PS4 Pro**, ma una console nuova, potente e con nuove tecnologie. Vedremo **AMD**, **Vega** e **Ryzen** sulla nuova **PlayStation 5**? Di certo questo sembra significare che i giochi della prossima console di casa **Sony** non saranno compatibili con le attuali **PS4** e **PS4 Pro**, segnando un'ulteriore frattura con il cammino intrapreso da Microsoft, che ha invece optato per un passo in continuità con l'attuale sistema Xbox One, nella quale i titoli pensati per la console più recente non escludono comunque la precedente (come era già stato fatto da Sony con PS4 Pro).

L'idea di Sony potrebbe essere quella di lanciare sul mercato una nuova console prima del 2019.

[Vampyr: ecco il video gameplay](#)

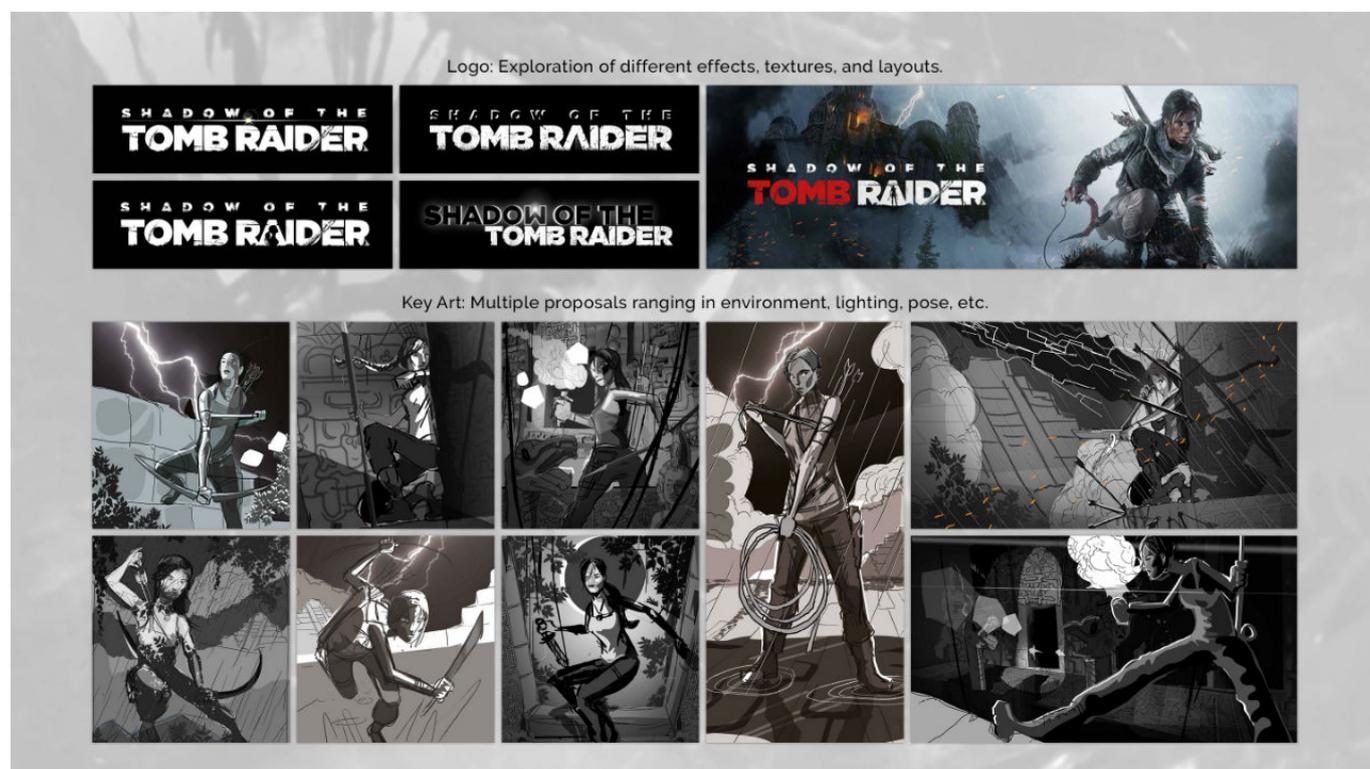
Dontnod, la casa produttrice di **Life is strange**, dopo aver ultimato i lavori sul proprio videogioco di punta e dunque messo in preorder il sequel, torna a dedicarsi al nuovo progetto, il cui trailer è già stato mostrato All'E3.

Il nuovo titolo è **Vampyr** e racconta la storia di Jonathan Reid, un dottore che ha militato nella Prima guerra mondiale, che è stato trasformato in un vampiro. Il gioco quindi si prospetta essere un horror

dall'ambientazione cupa, ma con molti aspetti che rimandano ad un gioco di ruolo. All'interno del video gameplay vengono spiegati sia la trama che le meccaniche di combattimento.

Shadow of the Tomb Raider: Lara torna a far parlare di sè

Nei mesi passati abbiamo sentito vociferare di possibili leak e notizie non molto fondate. Ma oggi abbiamo qualcosa di ufficiale tra le mani. L'agenzia di marketing Takeoff USA ha pubblicato in queste ultime ore un'immagine che ritrae degli artwork con annesse varianti del logo del gioco in questione: **Shadow of The Tomb Raider**.



Di Lara all'E3 neanche l'ombra, ma questo lo sapevamo già grazie alle dichiarazioni rilasciate dalla **Senior Community Manager** del franchise **Maegan Marie** che ha rassicurato comunque i fan dicendo di star preparando una grossa sorpresa per loro. Ancora è incerto se **Square Enix** sarà affiancata dai ragazzi di **Eidos Montreal** oppure se la palla rimarrà nelle mani della **Crystal Dynamics**, anche se entrambe in ogni caso risulterebbero essere impegnate con il nuovo gioco degli Avenger.

Ad ogni modo sappiamo per certo che non vedremo alcun **Tomb Raider** prima del 2018. Anno in cui uscirà anche il nuovo lungometraggio che vedrà l'attrice **Alicia Vikander**, vestire i panni di **Lara Croft**. L'uscita del film è prevista per il 16 Marzo.



Che possano quindi presentare il gioco in concomitanza con l'uscita del film?

[Speciale E3 - Sony](#)

Una delle conferenze più attese di questo E3 è appena terminata, lasciando poco spazio ai discorsi e molto ai videogame.

Uncharted 4 - The Lost Legacy DLC

Si comincia con il DLC di una delle grandi esclusive Sony, per la prima volta con protagoniste **Chloe Frazer** (vecchia fiamma di Nathan Drake) e **Nadine Ross** (antagonista di Nathan Drake) alla ricerca di un antico artefatto indiano.

Horizon Zero Dawn: The Frozen Wilds DLC

Altro DLC, stavolta del titolo con protagonista **Aloy**, la dovrà affrontare una nuova storia in un titolo con ulteriori personaggi, macchinari e anche nuovi luoghi aggiunti alla già vasta area di gioco.

Days Gone

Video che mostra finalmente un gameplay dell'esclusiva Sony con protagonista il mercenario **Deacon Saint John**, alle prese con orde di zombie.

Monster Hunter Worlds

Dopo una lunga serie di esclusive riservate alle console Nintendo, la saga di **Monster Hunter** torna su Playstation (e su multiplatforma in generale) con varie novità introdotte.

Shadow of the Colossus

Un remake in gran parte inatteso e molto ben accolto, che si presenta con un trailer tutto nuovo valorizzato da un ottimo lavoro grafico, per un'esperienza visiva che potrebbe ottimizzare un'opera ormai di culto assoluto.

Marvel vs. Capcom: Infinite

È poi il turno di uno dei crossover più attesi dell'intero E3, quello che vede i supereroi del fumetto contro classici eroi del mondo dei videogame.

Call of Duty WWII

Il mese scorso avevamo avuto il trailer del reveal, adesso l'E3 è l'occasione di dare un'occhiata al gameplay di un gioco ambientato nella seconda guerra mondiale che sembra una degna risposta alla Grande Guerra di Battlefield 1.

The Elder Scrolls V: Skyrim VR

Sony non dimentica la realtà virtuale e dà inizio alla carrellata dei trailer VR con uno dei titoli più giocati in ambito gdr fantasy.

Star Child PS VR

Su una strana base o pianeta alieno atterra una navicella dalla quale fuoriesce una misteriosa viaggiatrice, che si dà subito all'esplorazione in questo interessante titolo per VR in terza persona.

The Inpatient PS VR

Dai creatori di **Until Dawn**, un titolo ansiogeno ambientato in un ospedale psichiatrico, con tutte le premesse dell'horror psicologico al cardiopalmo che in VR metterà a dura prova anche i gamer più coraggiosi.

Monster of the Deep: Final Fantasy XV VR

Da *Zelda* a *Final Fantasy* passando per *Nier*, quello della pesca sembra essere uno dei mini giochi preferiti dai giapponesi: poteva mancare un titolo in VR interamente dedicato?

Bravo Team VR

Squadre speciali in azione per un'esperienza FPS VR in prima persona che, se fatta bene, può regalare non poche gioie.

Moss VR

Lo ammettiamo, questo topolino bianco ci ha subito stregati, con un comparto artistico molto ben realizzato sin dal trailer e qualche citazione succulenta (Hayao Miyazaki in primis). Nessuna traccia di gameplay, ma speriamo di saperne presto di più.

God of War - Be A Warrior

Una delle esclusive assolutamente più attese è quella che vede il ritorno di **Kratos**, accompagnato da suo figlio Atreus in un'avventura ambientata nel mondo norreno.

Detroit: Become Human

David Cage sembra aver preso a piene mani da Philip K. Dick e qui ci regala quasi 6 minuti di trailer con tanto di gameplay in pieno stile Quantic Dream, ma senza una data d'uscita.

Destiny 2

Dopo un reveal del gameplay, cos'altro aveva da dire Bungie? Di certo la data d'uscita della beta, prevista per il 6 settembre, come vediamo alla fine del loro bel cinematic trailer.

Spider Man

Finale con fuochi d'artificio grazie ai quasi 10 minuti di gameplay nei quali il nuovo titolo di casa Marvel si mostra davvero in tutto il suo splendore. Dinamiche che ricordano il Batman di Rocksteady implementate da tutta l'agilità e da tutte le abilità dell'uomo ragno, che qui offre davvero un grandissimo spettacolo.

[Speciale E3 - Detroit si mostra in un nuovo trailer](#)

Un nuovo titolo è stato annunciato da **Sony: Detroit Become Human**. L'esclusiva Playstation è ambientata in una futuristica Detroit dove gli "Androidi" vivono tra la gente comune e narra di un ragazzo che usa questi robot a suo favore controllandoli. Da precisare che all'interno del gioco ad ogni azione può susseguirsi una serie di reazioni che influenzano la trama e a loro volta determinano un finale diverso.

[Speciale E3 - Sony punta molto su Spider-Man](#)

La conferenza **Sony** si è conclusa con un titolo molto atteso: *Spider-Man*.

Sony ha puntato molto su questo nuovo titolo, facendo vedere minuti e minuti di **gameplay**. Gameplay che ha lasciato entusiasta il pubblico e che ha interessato anche chi era diffidente, Sony anche questa volta è riuscita a stupire i suoi spettatori.

Spider-Man vedrà la luce durante il 2018.

[Speciale E3 - Call of Duty: WWII](#)

Sony ha appena mostrato il trailer del nuovo capitolo di **Call of Duty** chiamato: **World War II** che sarà ambientato in piena Seconda Guerra Mondiale. Saranno disponibili varie missioni tra cui quella dedicata allo "Sbarco in Normandia". Il nuovo capitolo è atteso per il 3 novembre 2017. Sotto riportiamo il trailer appena mostrato.

<https://www.youtube.com/watch?v=VPxE-7Vw-FQ>

[Speciale E3 - Ni No Kuni 2 Revenant Kingdom ha una data d'uscita](#)

Durante l'**E3 2017**, **Sony** ha mostrato un nuovo trailer di *Ni No Kuni 2 Revenant Kingdom*, un **RPG** sviluppato da **Level-5** e pubblicato da **Bandai Namco**.

Protagonista sarà **Evan Pettiwhisker Tildrum**, un re ragazzo che viene spodestato e reclama il suo regno. Il gioco sarà in terza persona e i giocatori, oltre ad Evan potranno controllare altri personaggi durante le scene di combattimento. Durante queste battaglie, i giocatori potranno utilizzare le abilità magiche o evocare delle creature conosciute come "**Higgledies**".

Il gioco uscirà il 10 novembre 2017.