

Sekiro: Shadows Die Twice - La Strana Cultura del Masochismo

Sono passati ormai poco più di dieci anni da quando **Hidetaka Miyazaki** ha definito un nuovo genere con ***Demons' Souls***, esclusiva PlayStation 3 che ha riscritto il concetto di sfida per i videogiocatori, con il protagonista (il giocatore stesso), immerso in un mondo a lui quasi sconosciuto, scoprendo il proprio destino tra mille difficoltà e ostacoli quasi insormontabili. Questo setting diede modo all'autore di portare avanti il proprio progetto con la trilogia di ***Dark Souls*** prima e ***Bloodborne*** poi.

Sekiro: Shadows Die Twice è però tutt'altro: l'iniziale strana partnership con **Activision** ha creato un prodotto sicuramente più accessibile ma anche dannatamente malvagio, in grado di far selezione già a partire dalle prime ore di gioco. Ma una volta superati tutti gli ostacoli, ***Sekiro*** è senza dubbio una delle migliori produzioni del 2019.

Dark Souls... in Giappone



Il **Giappone** dell'epoca **Sengoku** non è nuovo per le trasposizioni videoludiche (vedi *Nioh*), ma quando c'è lo zampino di **From Software**, tutto prende un'altra piega. Ogni elemento risulta nuovo, grazie alla solita spruzzata di **dark fantasy** che in questo caso rende la terra natia dell'autore un luogo magico e terrificante al tempo stesso. Anche all'interno di ***Sekiro: Shadows Die Twice*** ritroviamo gli elementi classici della poetica di Miyazaki: tra sangue, draghi, predestinazione ci si sente a casa anche se, la narrativa è decisamente più diretta. In questa produzione infatti, prendiamo le vesti di un personaggio con un proprio background narrativo e una sua caratterizzazione, uno **shinobi** caduto in disgrazia e che si troverà invischiato in situazioni ben più

grandi di lui. Tutto viene raccontato attraverso cutscene, attraverso classici dialoghi con NPC (dotati di elementari animazioni labiali), level design e ovviamente attraverso le descrizioni degli oggetti, meno criptiche rispetto ai *souls* e in grado di arricchire una storia che si presenta ben più complessa di quanto sembri. Il mondo mostrato da From Software è dunque pieno di sfaccettature, ricco di NPC e di scelte più o meno velate che porteranno (dopo circa una quarantina di ore) a uno dei **quattro finali disponibili**.

Miyazaki dunque riesce a portare avanti il proprio pensiero riuscendo a portare anche in questo frangente un puzzle di storie, sentimenti e pericoli... più di quanto pensiate.

Weregame



Iniziamo col dire che proviamo pietà per tutti coloro che si avvicinano a un titolo **From Software** per la prima volta, partendo proprio da questo. Al contrario delle precedenti opere infatti, in cui sin da subito venivano messe le cose in chiaro, qui le cose sono un po' diverse. Si è discusso tanto della partnership con **Activision** e per chi ha dimestichezza con le idee di Miyazaki, si riesce a capire benissimo chi abbia influenzato cosa. Ad esempio, sin dai primi momenti, tutto viene spiegato in maniera molto chiara, fornendo indicazioni utili sulla trama e sugli scopi da perseguire. Vi è persino una sezione allenamento dedicata, sfruttando un malcapitato non-morto che per sua volontà, verrà violentato dai colpi della **Sabimaru**, la Katana del nostro Sekiro. L'impressione è che l'ultima produzione "From" sia in qualche modo rivolta a un pubblico ben più vasto del solito, cercando di venir incontro anche ai "casual gamer" che non vogliono star ore a rimuginare su una singola frase presente in una descrizione di un oggetto. E così, invogliati a proseguire, quasi accompagnati per mano, ci accingiamo a entrare nel magico Giappone dell'Era Sengoku sino a quando, quella stessa mano, ce la si ritrova in faccia con maestosa e violenta potenza.

Tagliamo subito la testa al "Toro Infuocato": *Sekiro: Shadows Die Twice* non è un gioco per tutti.

Anche chi si è diletta con i vari *souls* o *Bloodborne* si troverà di fronte a una cattiveria e malvagità senza precedenti, in cui ogni singolo errore può essere fatale.

Sekiro è qualcosa di completamente diverso, a cominciare dallo stile di combattimento, votato più all'azione offensiva che all'attesa, sfruttando le tante novità offerte dal titolo From Software. **Niente stamina** prima di tutto e questa è una mancanza a cui bisogna abituarsi in fretta: il poter attaccare, schivare o correre senza sosta è qualcosa di nuovo in questi frangenti e, se all'inizio questa libertà può dare alla testa, ci si accorge immediatamente di come un approccio sbagliato porti a un solo e singolo esito: **morte**. Ogni errore costa caro e riconoscere al più presto le movenze del nemico è assolutamente fondamentale. Il combattimento è dunque una danza, fatta passi leggeri, salti leggiadri e deviazioni effettuate al millisecondo. È questo il segreto di *Sekiro*, in cui è possibile anche parare i colpi avversari, ma a vostro rischio e pericolo: anche se invisibile, nelle serie precedenti, vi era una sorta di contatore di "equilibrio" che una volta sceso a zero, dopo aver ricevuto numerosi colpi, si entrava in una fase di stordimento che rendeva inevitabile qualsiasi colpo critico. Questo concetto, qui, viene estremizzato, portando addirittura a vista suddetta barra, denominata della **Postura**. Ogni colpo la danneggia e più si è feriti più lentamente si ricaricherà. Per evitare di rimanere brutalmente uccisi o facilitare l'eliminazione del nemico, sarà necessario imparare la **deviazione** (una sorta di *parry*), che infligge danni alla postura altrui riducendone i nostri. Bisogna tenere alta la soglia d'attenzione di ogni singolo movimento avversario, studiarlo e trovare soluzioni ma fortunatamente, abbiamo a disposizione alcuni strumenti in grado di aiutarci, utilizzabili attraverso la cosiddetta **Protesi Shinobi**, un arto meccanico in grado di ospitare diversi dispositivi - curioso come nel giro di pochi giorni abbiamo avuto come protagonisti due personaggi (Nero e Sekiro) con medesime caratteristiche -.



Ogni **attrezzo shinobi**, da una potente ascia a uno scudo in grado di respingere i proiettili avversari, **possiede un proprio albero dei potenziamenti** e altrettante caratteristiche; ognuno di essi può essere ovviamente adeguato o meno per il nemico che stiamo affrontando ma fortunatamente intercambiabili in tempo reale (per un massimo di tre strumenti) oppure sostituiti attraverso il menu (il gioco va in pausa). L'utilizzo di questi strumenti amplia a dismisura il gameplay, sopperendo in qualche modo alla mancanza di altre armi da utilizzare, avendo come sola e unica arma principale la **Sabimaru**. Tralasciando alcuni elementi tradizionali come fiaschette curative e oggetti di potenziamento, *Sekiro* è nuovo anche dal punto di vista dei movimenti, contando su una

mobilità senza precedenti, sfruttando un level design che fa della **verticalità** il suo marchio di fabbrica. Il **rampino** del braccio protesico è vitale non solo per l'esplorazione ma anche per tendere agguati o fuggire come un lampo; da notare come per scelta precisa di From Software è possibile appigliarsi solo in punti strategici, decisi a priori. Questo limita sì la libertà concessa al giocatore ma ha altresì permesso uno studio più attento della posizione di nemici e del protagonista all'interno del contesto, presentando le soluzioni migliori al videogiatore.

Essendo uno shinobi, lo **stealth** entra prepotentemente all'interno del design del gioco; del resto Sekiro è in qualche modo una reminiscenza di un nuovo **Tenchu**. Abbiamo a disposizione un comando dedicato alla "postura stealth", elementi ambientali da sfruttare e ovviamente le alture per monitorare le zone. Queste sezioni funzionano abbastanza bene in generale, permettendo di liberare potenzialmente una zona senza essere visto oppure origliare, carpando informazioni utili per il prosieguo. Il problema deriva però da un'intelligenza artificiale che di certo non aiuta, con personaggi in grado di non accorgersi di una violenta morte a pochi passi ma di allarmarsi in gruppo a centinaia di metri di distanza. Tutto risulta purtroppo **mal calibrato e soprattutto poco approfondito**, nonostante lo sblocco di abilità a essa dedicate. Proprio queste abilità, unite a quelle offensive e speciali sono il modo con cui il nostro personaggio può evolvere e migliorare, unito alla possibilità di aumentare vitalità, postura e forza d'attacco solo ed esclusivamente attraverso l'ottenimento di oggetti chiave.

Infine arriviamo all'elemento più controverso, il **concetto di morte** che per From Software è molto caro. Resuscitare, oltre che elemento narrativo, è qualcosa che bisogna imparare a sfruttare a livello strategico. In certi frangenti la morte può salvarvi la vita ma bisogna fare tremenda attenzione. Una morte sfrutta un nodo speciale che può essere ricaricato attraverso il riposo agli **Altari dello Scultore** (Falò) o attraverso i colpi critici inferti ai nemici. **Ritornare in vita ha delle conseguenze**, non solo su Sekiro (percentuale di monete ed esperienza persa per sempre), ma anche sul mondo di gioco che in qualche modo può ricordare la **Tendenza** dei mondi di *Demon's Souls*.

Sekiro: Shadows Die Twice è dunque un titolo completo sotto tutti i punti di vista, nonostante sia lontano dalla varietà dei **souls**. Ma queste sue caratteristiche, in qualche modo, rendono l'esperienza di gioco comunque unica per ogni giocatore, che potrà comunque sfruttare ciò che ha imparato nel **new game +** o in qualche futura espansione che siamo sicuri, arriverà.

Kintsugi



From Software non ci ha abituato a titoli “spacca-mascella”, cosa che si riconferma anche in questo frangente. Nonostante però non vanti qualità visive di altri titoli, in qualche modo, non se ne sente ne la mancanza, ne il bisogno. La capacità della casa di Tokyo di rendere memorabile qualunque anfratto degli ambienti di gioco e dei personaggi, nonostante texture, shader e luci poco a passo coi tempi, è sorprendente, con l’impressione abbastanza concreta che tutto sia costruito mettendo in cima alla lista la **direzione artistica** prima di qualunque altra cosa. Tutte le sezioni presenti hanno una loro personalità, dai valichi innevati a lugubri villaggi, dove noi, assieme a Sekiro, possiamo immergerci alla stessa maniera con cui in *Dark/Demon’s Souls* affrontavamo una nuova zona. Il level design, benché colleghi meno tutto l’ambiente di gioco, è come da tradizione su altissimi livelli, ricchi di scorciatoie, segreti, tutto studiato per essere affrontato nella migliore maniera possibile. Ma vi è un’altra tradizione, anche se di stampa negativa: i **difetti classici delle serie** precedenti permangono, come **compennetrazioni** letali e la gestione della **telecamera**, senza dubbio migliorata ma ancora non perfetta, rendendo alcuni scontri ancor più difficili di quanto siano.

Sul fronte audio, ritorna il **doppiaggio italiano**, che svolge un buon lavoro cercando di replicare in qualche modo la solennità di certi dialoghi e la psicologia di Sekiro, un uomo distrutto, che dopo aver perso qualunque stimolo, ritrova un proprio scopo. In qualche modo però, la **lingua originale** (giapponese) riesce a restituire qualcosa in più, probabilmente grazie al contesto generale e a doppiatori forse un po’ più in parte. Menzionando il suono di deviazione della **Sabimaru** che presto diventerà iconico, le musiche svolgono un ruolo chiave, presenti anche come accompagnamento ambientale. Ovviamente è durante le boss fight che questa componente dà il meglio, comunicando sempre qualcosa su chi stiamo affrontando, tra musiche auliche, malinconiche ed evocative.

In conclusione

Sekiro: Shadows Die Twice è semplicemente il titolo più malvagio prodotto da From Software. Nonostante un'accessibilità facilitata, probabilmente su direttive **Activision**, *Sekiro* è qualcosa che raramente si vede all'interno del mercato videoludico, qualcosa che se ne infischia della massa e capace di far selezione già dalle prime ore. Ma se si è perseveranti, pazienti e abbastanza abili, vi ritroverete tra le mani una perla, un gioco maestoso sporcato soltanto dai difetti tipici delle produzioni From Software, alla quale probabilmente non vuole (o sa) porvi rimedio. Nonostante questo, *Sekiro: Shadows Die Twice* rimane senza dubbio nella top tre del 2019, nonostante l'anno, sia appena iniziato.

Processore: Intel Core I7 4930K

Scheda video: Sapphire Radeon RX 580 8GB NITRO+ Special Edition

Scheda Madre: MSi X79A

RAM: Corsair Vengeance 16GB

Sistema Operativo: Windows 10

[X018: la formica Microsoft](#)

L'**X018** di Microsoft era molto atteso, soprattutto dopo un E3 interessante e che ha posto ottime basi per la prossima generazione. E proprio come una formica, che in inverno deposita risorse per il prossimo periodo florido, Microsoft effettua altri piccoli passi per cambiare un'immagine che forse si era un po' distaccata all'essenza del gaming. Tanti sono stati gli annunci ma soprattutto, si è intravista la voglia di rimboccarsi le maniche, mettendo subito in chiaro l'intento della casa di Redmond: si gioca, prima di tutto. E **Lawrence "Larry" Hryb** ha cercato sin dall'inizio di mostrare come la divisione gaming di Microsoft sia pronta a dar battaglia a Sony e Nintendo nel prossimo futuro, confermando anche l'acquisizione esclusiva dei servizi di **Obsidian**. Ecco dunque tutte le novità mostrate a Città del Messico.

Si comincia con **Playerunknown's Battlegrounds**, che entra nel **Game Pass** a partire dal **12 Novembre**. Aggiunta interessante, considerando che tra un mese il battle royale arriverà su PlayStation 4, approfittando dunque ancora di questo mese d'esclusiva.

La prima **World Premiere** arriva dagli ex di **Irrational (Blue Manchu)** e disponibile subito sul Game Pass dal day one, un **roguelike**, simile a **Prey: Mooncrash: Void Bastard** si presenta completamente in cell shading e ispirato da pezzi grossi come **Bioshock** e **System Shock 2**. Questo shooter in prima persona arriverà come esclusiva temporanea sulla console di Redmond.

Crackdown 3 è già leggenda, forse per i motivi sbagliati ma qui, all'X018, è stato finalmente mostrato con un trailer a dir poco fuori di testa. **15 Febbraio 2019** (nel Game Pass dal day one) è la data di rilascio, scelta infelice considerando l'uscita di numerosi AAA molto attesi. Il multiplayer (denominato **Wrecking Zone**) vede due **squadre 5vs5** affrontarsi in un ambiente completamente distruttibile. Ovviamente tutto risulta estremamente frenetico ma visivamente interessante una volta

cominciato a devastare l'intero ambiente di gioco. Le perplessità permangono ma, nonostante tutto, la sua uscita è già una buona notizia di per sé. Contento anche **Phil Spencer**, che forse si è liberato di un peso.

L'altra **World Premiere** riguarda **Sea of Thieves** e il suo nuovo DLC **The Arena**, un PvP dedicato al combattimento tra team per recuperare tesori inimmaginabili. **The Arena** sarà **disponibile gratuitamente agli inizi del 2019** come riferito anche dai producer **Craig Duncan** e **Joe Neate** sul palco. **Sea of Thieves** è stata la riscossa di **Rare** e questa introduzione, richiestissima dai fan, non è altro che la dimostrazione di come il team dia molta importanza ai feedback dei giocatori. Ogni match si presenterà diverso e avvincente, cambiando modo di approcciare il titolo. Nuove informazioni arriveranno nei prossimi giorni, facendo il punto sui prossimi aggiornamenti.

Jump Force trova il suo spazio grazie a un nuovo trailer in anteprima, presentando le versioni **SSGSS** di **Goku** e **Vegeta**, oltre alla trasformazione **Gold** di **Freezer**. Dunque anche **Dragon Ball Super** trova spazio nel nuovo picchiaduro che racchiuderà i combattenti di **Weekly Shonen Jump**, che ha sfornato la maggior parte dei nostri eroi preferiti. È probabile che i Saiyan non saranno gli unici a sfruttare questo tipo di boost; attenderemo notizie in merito prossimamente. Anche qui, uscita prevista per il **15 Febbraio 2019**.

Non poteva mancare ovviamente **Just Cause 4**, probabilmente il gioco più "cacciarone" del momento. Il nuovo trailer World Premiere ha visto susseguirsi sul palco **Francesco Antonini**, creative director di questo titolo targato **Avalanche**. Il **rampino**, introdotto nel terzo capitolo, torna ulteriormente potenziato, trasformando il titolo in una festa per youtuber e streamer di varia natura. Il **4 Dicembre** è il giorno prefissato per trasformare l'**isola di Solis** nel nostro parco divertimenti.

Devil May Cry 5, previsto per l'**8 Marzo 2019**, si arricchisce di una nuova modalità, denominata **The Void**, praticamente la modalità allenamento. Lo storico ideatore **Hideaki Itsuno** e **Matt Walker**, il producer, hanno unito le forze per creare l'atmosfera perfetta per il team a lavoro sul quinto capito della saga dedicata a Dante & Co.

Kingdom Hearts III ha il suo trailer all'X018, presentando un nuovo personaggio: **Winnie the Pooh**. Il trailer presenta anche alcuni elementi di trama, con i piani malvagi di **Maestro Xehanort** e dell'**Organizzazione XIII**. L'uscita è sempre prevista per il **29 Gennaio 2019**.

The Forge è il primo DLC di sette di **Shadow of the Tomb Raider**. Sul palco, il narrative director **Jason Dozois** e il senior associate producer **Jo Dahan** hanno commentato le nuove **meccaniche co-op**. L'espansione è prevista per il **13 Novembre**.

Il **13 Dicembre** sarà il turno della prima espansione di **Forza Horizon 4**, denominato **Fortune Island**, in cui verranno implementati nuovi tracciati e nuove vetture. Ambientato nelle isole nordiche della Gran Bretagna, questo DLC metterà alla prova i videogiocatori con condizioni meteorologiche avverse, tra tempeste e persino aurore boreali. Inoltre, anche **Ken Block** tornerà protagonista con **cinque nuove vetture** che faranno sfoggio nel prossimo video *Gymkhana*.

Infine, piccola carrellata delle altre notizie:

- **State of Decay 2**, si espanderà il **16 Novembre** con un nuovo DLC gratuito denominato **Zedhunter Pack**, contenente nuove armi e aggiornamenti al gameplay.
- **Give With Xbox** è la nuova campagna di beneficenza Microsoft, creata per la raccolta fondi destinati a **Gamers Outreach, SpecialEffect, Child's Play, e Operation Supply Drop**. Per partecipare basta inviare un'immagine con il tag **#givewithxbox**, sfruttando il tema dello stare insieme. Per ogni immagine, Microsoft, destinerà cinque dollari fino a un totale di **1 Milione di dollari** agli enti sopracitati.
- Dalla prossima settimana, tutti gli utenti Xbox potranno contare sul supporto di **tastiera e mouse**. Ovviamente il focus è destinato principalmente agli sparatutto (e cross-platform) come **Fortnite**, che sarà uno dei primi a sfruttare tale novità. Inoltre, **Razer** (nuovo partner Microsoft) realizzerà specifiche tastiere e mouse per console, presentate al prossimo CES di Las Vegas.
- **Xbox Game Pass** si arricchirà di 16 nuovi titoli nei prossimi mesi: **Hellblade: Senua's Sacrifice, Agents of Mayhem, Ori and the Blind Forest, PlayerUnknown's Battlegrounds, Mutant Year Zero, Void Bastards** e molto altro, proveniente dalla scena indipendente. Inoltre per i nuovi abbonati, sarà possibile provare il primo mese del servizio a solo un dollaro.
- Richiesta da moltissimi utenti, anche **Xbox Game Pass** avrà la sua **App**: sarà possibile sfogliare la libreria Microsoft, selezionare e mettere in download i titoli interessati, al fine di trovarli già pronti sulla propria console. Disponibile ovviamente sia per Android che iOS.
- **Final Fantasy XIII, Final Fantasy XIII-2 e Lightning Returns: Final Fantasy XIII**, saranno inseriti nel catalogo retrocompatibilità Xbox a partire dal **13 Novembre**. Come da abitudine, i titoli subiranno un boost tecnico, per usufruire al meglio della potenza di Xbox One X. Arriveranno nel catalogo anche *Final Fantasy VII, Final Fantasy IX, Final Fantasy X e X-2 e Final Fantasy XII*.
- Ci avviciniamo al **Black Friday** e ovviamente Microsoft non poteva starsene con le mani in mano. Con un video à la **Roberto Da Crema, "Il Maggiore" Lawrence "Larry" Hryb**, ha presentato le nuove offerte: meno 100 dollari sulle console, e sconti a partire dal 35% sulla maggior parte della libreria Microsoft.
- **InXile Entertainment** entra a far parte della famiglia Microsoft, conosciuti soprattutto per **Wasteland 2** e altri lavori di natura RPG. Lo studio potrà lavorare autonomamente ma potendo contare sulle ingenti risorse del colosso di Redmond.
- Come per il calciomercato, bisogna aspettare l'ufficialità prima di poter crederci. **Obsidian Entertainment** è ufficialmente di proprietà Microsoft. Fondata nel 2003 e creatori, tra gli altri, di **Fallout: New Vegas e Pillars of Eternity**, il nuovo team è subito a lavoro su un nuovo progetto, che probabilmente potremmo vedere solo tra qualche anno.

E3 Real Time: Conferenza Microsoft

La **conferenza Microsoft** di questo 2018 parte a bomba con il trailer di **Halo: Infinite**, che si annuncia già la grande novità della serata. Tutto si limita però a un breve trailer, che basta già per infiammare il pubblico: entra quindi Phil Spencer a far gli onori di casa, preannunciando **50 videogiochi, 18 esclusive e 15 world premiere**.

Si parte subito con ***Ori and the Will of the Wisps***, ancora una volta sviluppato da Moon Studios. Il secondo episodio della serie era già stato annunciato e non risulta una sorpresa. Non c'è ancora una release date, ma un orizzonte d'attesa si profila: entro il 2019 il titolo dovrebbe essere disponibile su PC e Xbox.

Ed ecco la prima world premiere della serata: ***Sekiro: Shadows Die Twice***, nuovo souls-like di **From Software** di cui si era visto un video rivelatore mesi addietro. Si svela dunque il mistero del teaser con i kanji sullo sfondo. Non *Bloodborne*, non *Tenchu*, ma una nuova IP, che non sembra abbandonare la sua forte impronta Miyazaki.

Entra dunque **Todd Howard**, game designer di **Bethesda** che introduce il nuovo ***Fallout 76***, che sarà quattro volte più grande di un normale titolo della serie. I pre-order si apriranno il prossimo **15 giugno**, come dice il trailer che segue sulle note di ***Country Roads*** di **John Denver**:

Segue il trailer di ***The Awesome Adventure of Captain Spirit***. L'art-style vi ricorda qualcosa? Già, ***Life is strange***, e siamo proprio da quelle parti: il gioco in questione è uno spin-off sviluppato sempre dai tipi di **Donnod**, e sarà rilasciato a fine mese, già il **26 giugno**, e sarà **gratuito** (avete letto bene: gratuito).

Il momento che molti aspettavano: ***Crackdown 3***, in uscita il **22 Febbraio 2019**, qui in un trailer che vede **Terry Crews** distruggere qualunque cosa gli capiti sotto tiro.

Anticipata da un leak, è confermata: ***Nier: Automata*** con tanto di DLC Become As Gods che uscirà su Xbox One. E c'è la data d'uscita: **26 giugno 2018**.

Trailer bomba di ***Metro Exodus***, con colonna sonora dei Massive Attack, in uscita il **22 febbraio 2019**.

Rientra Phil Spencer e, dopo un breve preambolo, lancia il trailer di ***Kingdom Hearts III***, in uscita a **gennaio 2019**. Dal trailer risalta una grafica migliorata, personaggi come **Ralph Spaccatutto** e alcuni della serie ***Frozen***.

Il trailer successivo viene immediatamente annunciato. Si tratta di un'esclusiva già nota, il recente ***Sea of Thieves***, adesso impreziosito da 2 DLC: ***Cursed Sail*** e ***Forsaken Shores***, in uscita rispettivamente a luglio e settembre.

Dopo un rapido trailer di ***Battlefield V***, abbiamo un racing game, uno dei più classici e inossidabili: ***Forza Horizon 4***

Ralph Fulton, creative director di **Playground Games**, ha il compito di introdurlo illustrando varie caratteristiche di gameplay mentre alcuni giocatori testano a video il gioco in multiplayer. L'improvement grafico è lampante, si intravede un gioco fluido ed estremamente dinamico, con ampia varietà d'ambienti e cambi di clima dinamici. Fulton parla di una esperienza di guida completamente nuova, con ampio spazio per le potenzialità creative della community. L'uscita sarà prevista per il **2 ottobre 2018**, e sarà incluso nel Game Pass.

Rientra Phil Spencer, ribadendo ai giocatori di voler rendere Xbox «the best place where you can play». I **Microsoft Studios** si espandono e Spencer annuncia delle vere e proprie bombe di mercato, con l'ingresso di **The Initiative**, **Undead Labs**, **Playground Games** e soprattutto di **Ninja Theory**. L'ultimo neo-studio nella lista di quelli che si uniscono a Redmond è **Compulsion Games**, che si concentrerà su giochi molto story-driven, non ultimo quello di cui vediamo il successivo trailer: **We Happy Few**, in uscita già ad **agosto 2018**.

Parte così il trailer di **Playerunknown's Battleground**, con 4 nuove mappe ambientate sulla neve, in linea con la prossima uscita: **inverno 2018**.

Ci spostiamo in Giappone, con **Tales of Vesperia**, RPG targato Namco uscito su PlayStation 3 e Xbox 360 nel 2008 e che qui torna in una interessante **definitive edition**. La release è prevista per il **prossimo inverno**.

Momento che molti aspettavano, arriva **The Division 2**, con due interessantissimi trailer, il secondo dei quali mostra scampoli di gameplay. Il gioco sembra seguire la falsariga del primo con svariati miglioramenti, a partire dall'impianto grafico, ma anche piccole nuove funzionalità che lo rendono molto interessante anche per i fan della prima ora.

Entra quindi **Ashley Speicher**, Head of Engineering di Xbox Game Pass, il servizio Netflix-style che si va ancora arricchendo, raccontando di come si è lavorato molto sul machine learning per garantire una miglior esperienza agli utenti. La grande notizia è l'ingresso del **FastStart**, tecnologia che renderà possibile avviare i giochi al doppio della velocità attuale, già da giugno, e un'altra novità: l'arrivo della **Halo: Masterchief Collection**. Anche **Forza Horizon 4** e **Crackdown 3** saranno presenti nel servizio già dal giorno della release.

Saranno disponibili da oggi inoltre per Game Pass tre ottimi titoli: **The Division**, **Elder Scrolls: Online** e **Fallout 4**.

Segue un trailer illustrativo dei migliori titoli che includerà il servizio online di Microsoft, ma soprattutto segue il trailer di **Shadow of the Tomb Raider**, titolo sviluppato da **Eidos Montréal** con **Crystal Dynamics** e distribuito da **Square Enix**. Il gioco si presenta in gran forma in questo nuovo trailer cinematografico e le attese sono altissime.

Il trailer successivo è invece un gioco di skate (non è **Skate 4**) seguito dal trailer del MMORPG **Black Desert**. Ma è subito dopo che la conferenza si accende, con uno spettacolare video del nuovo **Devil May Cry 5**, che viene introdotto da un trailer, che anticipa l'intervento di **Matt Walker** e **Hideaki Itsuno**, rispettivamente producer e director dell'ultimo capitolo dell'IP targata Capcom. Itsuno definisce questo capitolo il migliore della sua carriera.

Torna il grandissimo successo indie **Cuphead**, di cui verrà rilasciato nel 2019 il DLC **The Delicious Last Course**.

Subito dopo è il turno di un titolo Zelda-like con protagonista una volpe che avevamo già visto, un **Tunic** che si mostra come un action-adventure isometrico dallo stile 3D interessante, un gioco creato da un singolo developer, **Andrew Shouldice**, che sta facendo un gran lavoro, come dice

orgogliosamente Phil Spencer alla fine del trailer.

È Spencer stesso a introdurre il nuovo titolo di **Bandai Namco**, uno spettacolare crossover che vede insieme **Naruto**, **One Piece** e **Dragon Ball** in scenari metropolitani, con incontri spettacolari: **Jump Force**, in uscita nel 2019.

“Non c’è nulla di permanente eccetto il cambiamento”, recita la frase di Eraclito con cui esordisce il seguito di un noto titolo zombie-survival, **Dying Light 2** introdotto da un guest d’eccezione: **Chris Avellone**, creatore di straordinarie IP come **Planescape Torment** e narrative designer di questo titolo, che parla della sua nuova creazione mentre scorrono le immagini di gameplay del gioco di **Techland**.

L’incredibile viene subito dopo con un annuncio straordinario: il ritorno di **Battletoads** previsto per il 2019. Del gioco si vede ben poco, ma è un momento che non può non emozionare tutti i gamer che ricordano la vecchia IP sviluppata da Rare su NES.

Lanciato il trailer di **Just Cause 4**, previsto per il **4 dicembre 2018**, nel quale si vede un pregevole uso della fisica e una lotta estesa anche contro spaventosi eventi naturali.

Trailer brevissimo, ma molto ben accolto è quello di **Gears POP!**, dove le note action figure di Funko si troveranno protagoniste di un interessante shooter.

A presentare il gioco, Rod Fergusson, studio head di The Coalition, che parla di un gioco tattico, con strategia a turni, con una forte ispirazione al primo **Gears of War**: viene così introdotto **Gears Tactics**.

Ma è anche l’occasione per presentare un nuovo titolo della serie **Gears**, precisamente il **quinto** della serie principale: ecco a voi **Gears 5**.

Torna Spencer sul palco e orgogliosamente parla del grande lavoro dei tecnici di Microsoft, in particolare mettendo al centro la **divisione AI**, che si occuperà di rendere ancora migliore l’intelligenza artificiale dei titoli sviluppati, e dichiarando che il team è già al lavoro sulla **prossima Xbox**.

Arriva dunque il momento per la bomba della serata: finalmente arriva **Cyberpunk 2077**, titolo in lavorazione da anni negli studi di **CD PROJEKT RED**. Il titolo è presentato da un trailer cinematografico che introduce al mondo di gioco, un ambiente futuristico, distopico e immancabilmente di genere cyberpunk, uscito da un immaginario affine a Philip K. Dick e **Blade Runner**. Quello che vediamo ci porta a Night City, in California, e il REDengine 4, motore proprietario di CD PROJEKT RED, mostra un’ottima resa: ma è solo cinematografica, del gameplay ancora nessuna traccia, come del resto della release date.

Termina così una delle migliori (se non la migliore) conferenze Microsoft di questa generazione. Alcuni messaggi emergono chiari: a Redmond non si sono affatto arresi a un mercato che li vede indietro nei numeri di vendita. Probabilmente consapevoli del fatto che il rapporto di 1 a 2 con il principale competitor, quella Sony che ha venduto **circa 80 milioni di PS4 contro i circa 38**

milioni di Xbox One, è ben difficile da recuperare, Microsoft dà forti segnali al pubblico dei gamer. Tante IP, tanto spazio alle terze parti, ma anche un'attenzione alle esclusive. Investire su **5 nuovi studios**, ognuno con peculiarità e specializzazioni differenti, è un segno importantissimo di riscossa, e soprattutto l'ingresso di un team come **Ninja Theory**, che ha dato ottime prove in questi ultimi tempi, è un avvertimento alla concorrenza. Microsoft c'è e ha intenzione di continuare a servire i gamer. Anche i momenti di speaking sono stati ben calibrati, Spencer ha fatto gli onori di casa equilibrando il marketing e la concretezza, dando spazi ai giochi ma non sottovalutando l'importanza del lavoro sulla AI (sulla quale sta lavorando un team dedicato) e sulla nuova Xbox, che è probabilmente il punto d'arrivo. Sarà probabilmente Microsoft, questa volta, a dettare il cambio di passo. E noi saremo qui ad aspettarlo.