

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 checkerboard 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 attirato 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!

Speciale E3 - Nintendo

Si inizia con un trailer che mostra vari titoli **Nintendo**, dai quali si evince il chiaro intento della casa di Kyoto di mettere l'accento su titoli competitivi quali **Splatoon 2**, **FIFA 18**, **Rocket League**, **ARMS** e **Pokkén Tournament DX**, scelta che pare in linea con il crescente aumento di seguito degli **e-sports**.

Si passa poi a un'introduzione video affidata al COO di Nintendo America **Reggie**, dopodiché si passa subito ai trailer.

Xenoblade Chronicles 2

Si comincia col primo trailer di un titolo attesissimo, previsto per il 2017, in periodo di vacanze.

Kirby

Torna un altro dei grandi brand della grande N, la piccola pallina rosa, annunciato per il 2018.

Pokémon RPG

Segue un video di **Shinya Takahashi** il quale si concentra sul potenziale di Nintendo Switch, sottolineando la tendenza della casa di Kyoto a investire nel multiplayer e nell'interazione fra utenti. La palla passa poi a **Tsunekazu Ishihara**, presidente di **The Pokémon Company**, che annuncia un **nuovo RPG in lavorazione** per il brand Pokémon.



Metroid Prime 4

Annunciato un titolo attesissimo, nuovo capitolo ancora in sviluppo per Nintendo Switch.

Yoshi

Nuovo titolo con protagonista il mitico draghetto verde con un'impostazione che ricorda da vicino *Yoshi Woolly World*. L'uscita è prevista per il **2018**.

Fire Emblem Warriors

In sviluppo per **Team Ninja**, il nuovo capitolo della saga uscirà nell'autunno 2017.

Zelda: Breath of The Wild: The Champion's Ballad

Eiji Aonuma, produttore di Zelda, parla del DLC *Trial of the Sword*, mostrando un video gameplay che spiega le potenzialità e i nuovi contenuti di cui vi [abbiamo già parlato](#).

Piccolo reveal del secondo DLC di *Zelda: Breath of The Wild*, *The Champion's Ballad*, che uscirà probabilmente a Natale. Seguono **4 nuovi Amiboo** del gioco.

Mario+Rabbids: Kingdom Battle

Torna Reggie e ci introduce un nuovo trailer di *Mario+Rabbids: Kingdom Battle*, e a spiegarlo meglio c'è **Yves Guillemot**, CEO di Ubisoft.

Rocket League

Presentata la versione per Nintendo Switch di Rocket League: ne parlano **Jeremy Dunham** e **Corey Davis** di **Psionyx**.

Super Mario Odyssey

Il gran finale è dedicato allo storico, grande brand di casa Nintendo, l'ultimo spettacolare capitolo di Super Mario che si mostra in tutto il suo splendore in un nuovissimo trailer. Il gioco uscirà il **27 ottobre 2017**.

Sonic Forces

Dallo stesso team di *Sonic Colors and Generations* il nuovo titolo che ha come protagonista il porcospino più famoso del mondo, per salvare il mondo dal Dr. Eggman e da un misterioso nuovo nemico. Il titolo uscirà per le prossime festività natalizie.

Metroid: Samus Returns

Nuovo capitolo della saga, è uno shooter a scorrimento laterale con immersiva visuale 3D e ricca gamma di colori. **Metroid: Samus Returns** arriverà il 15 settembre 2017, pare su console portatile.

Speciale E3 - Bethesda

Nei quaranta minuti dedicati alla conferenza **Bethesda** si è visto tutto ciò che uscirà entro la fine di quest'anno accompagnato dalla visione che la software house ha di se stessa e che vuole comunicare al pubblico: **Bethesdaland**. Proprio sull'idea di questo parco divertimenti si è incentrata la conferenza, un parco in grado di riunire tutto il meglio della produzione, da **Fallout** a **Prey**, passando per il nuovo **Wolfenstein**.
Ma andiamo con ordine.

Spazio al VR

L'apertura della conferenza è stata riservata ai due titoli sviluppati per i visori: **Doom VFR** e **Fallout VR**.

Entrambi hanno fatto un notevole passo avanti in termini tecnici e soprattutto di ottimizzazione per il nuovo sistema di controlli. Ad esempio in **Doom** si avrà la possibilità di teletrasportarsi in prossimità del bersaglio o in zone in cui vogliamo spostarci, probabilmente per evitare, o comunque ridurre la **motion sickness**. Risulta molto immersivo e frenetico ma sarà da valutare come la presenza di tanti nemici, soprattutto alle spalle del giocatore, possa influenzare la condotta di gioco. L'altro titolo - di cui si aveva già notizia - è **Fallout**, che appare ancor più ottimizzato ma bisognerà valutare se la sua complessità si sposerà bene con l'utilizzo dei visori.

The Elder Scrolls Online: Morrowind e Creation Club

L'MMO basato sulla celebre saga **The Elder Scolls** si aggiorna con un'espansione contenente nuove mappe, nemici ed equipaggiamento. Questa presentazione è stata anche l'occasione per

parlare del **Creation Club**, un pacchetto di mod dedicate a **Fallout** e **The Elder Scrolls: Skyrim**. Questo permetterà agli utenti di avere una selezione delle migliori **mod** disponibili per questi titoli ma soprattutto la possibilità da parte dei **modder** di monetizzare le loro creazioni.

Il Creation Club sarà disponibile su PC, Playstation 4 e Xbox One da questa estate.

The Elder Scrolls: Skyrim per Nintendo Switch

La conferenza Bethesda è stata anche l'occasione per presentare **The Elder Scrolls V: Skyrim** per la nuova **Nintendo Switch**. Il titolo è la *remastered* uscita qualche mese fa al cui si aggiunge il supporto agli **Amiibo**. Infatti se si utilizzerà l'amiibo di **Link** potremmo utilizzare tutto il suo equipaggiamento, compresa la **Spada Suprema**. Si potranno utilizzare anche i **motion controller** ma bisognerà valutare con mano la loro efficacia in un gioco complesso come *Skyrim*.

Dishonored II: Death of the Outsiders

Presentato anche il primo contenuto aggiuntivo per **Dishonored II**, denominato **Death of the Outsiders**. Impersoneremo **Billie Lurk**, l'assassina pirata, che cercherà di far luce su **Lo Straniero** e l'**Outsiders**.

Il contenuto uscirà su console e PC il **15 Settembre 2017**.

The Evil Within 2

Arriva anche il turno del titolo di **Shinji Mikami**, il sequel dell'horror che ha riscontrato un buon successo e che tutt'ora ha la sua fetta di fan: **The Evil Within 2**. Tutte le tematiche presenti nel primo capitolo saranno riproposte con un boost sul comparto tecnico e nuove meccaniche di gioco. Purtroppo non si è visto del gameplay ma il titolo sarà sicuramente giocabile già a partire dalla **Gamescom** e probabilmente sarà disponibile una demo prima dell'uscita, fissata per il **13 Ottobre**.

WOLFENSTEIN II: The New Colossus

L'ultimo titolo mostrato - e forse il più atteso - è ***Wolfenstein II: the new colossus***. il lavoro **MachineGames** si è mostrato con sequenze in live action, cgi e soprattutto con un gameplay trailer che ci ha catapultato nel mondo distopico, figlio di **Philip K. Dick**, in cui la Germania Nazista ha vinto la Seconda Guerra Mondiale e di conseguenza domina il mondo. Tante sono le novità di gameplay a cominciare dall'utilizzo dell'esoscheletro già visto nel primo capitolo e un deciso miglioramento grafico. Restano inalterate le atmosfere pulp e lo stile narrativo che ha fatto ***Wolfenstein: The New Order*** uno dei titoli migliori del 2014. L'uscita è prevista per il **27 Ottobre 2017**.

Speciale E3 - Microsoft

La conferenza stampa Microsoft da poco conclusa all'E3 2017 è stata l'occasione per mostrare un corposo set di ben **42 giochi**, di cui **22 legati** a Xbox One da qualche forma di esclusività. Tra AAA, indie e sequel ce n'è per tutti i gusti, da ***Assassin's Creed Origins***, ad ***Anthem***, nuova IP di BioWare, passando da indie come ***The Artful Escape***, ***Cuphead*** e ***The Last Night***. Ma senza alcun dubbio i riflettori sono stati puntati sulla nuova console, che finalmente ha svelato il proprio nome: **Xbox One X**, della quale abbiamo anche il prezzo (499 \$) e una data d'uscita, fissata per il **7 novembre 2017**. Microsoft ha anche confermato la linea che la vede seguire da un po' di tempo la via della **retrocompatibilità** con i titoli delle precedenti console e ha annunciato una serie di aggiornamenti gratuiti in 4K per vari giochi Xbox One.



Nel nome dello Scorpione: [Xbox One X](#)

Sul palco è **Phil Spencer** ad aprire le danze, snocciolando le fondamenta della “Xbox philosophy”, improntata alla cura dell’utente, alla possibilità di far giocare i vecchi titoli e alla qualità dell’esperienza di gioco.

Il nome ufficiale di Project Scorpio è Xbox One X, è lo CEO di Xbox ad annunciarlo prima di passare la palla a **Kareem Choudhry**, Direttore dello Sviluppo per Xbox Software Engineering, il quale ha parlato approfonditamente delle specifiche di Xbox One X, della retrocompatibilità, di nuove funzionalità, del motore Scorpione e ha annunciato la data di rilascio: la console sarà rilasciata il 7 novembre 2017 al prezzo di 499 \$. Potete trovare ulteriori dettagli [all’interno del nostro articolo](#).

[Forza Motorsport 7](#)

Si comincia dunque alla grande con **Forza Motorsport 7**, titolo capace di valorizzare la potenza di Xbox One X del quale abbiamo anche una data di uscita. Funzionerà a 4K nativo su Xbox One X e dispone di un parco di 700 auto. Durante la conferenza abbiamo assistito sia a un trailer di lancio in 4K sia di alcuni minuti di gameplay condotti da due piloti professionisti. Ne abbiamo parlato approfonditamente [in questo articolo](#).

Metro Exodus

Metro Exodus è stato rivelato con un trailer di gameplay in esecuzione su Xbox One X. Seguito di **Metro: Last Light**, *Metro Exodus* arriverà nel 2018. Ne abbiamo parlato più approfonditamente

[in questo articolo](#).

Agli albori della setta: Assassin's Creed: Origins

I dettagli ufficiali degli *Assassin's Creed Origins* sono stati rivelati: confermata l'ambientazione in Egitto, l'ultima serie della serie Assassin's Creed racconta la storia di un uomo chiamato **Bayek**, che il direttore creativo Ubisoft **Jean Guesdon** descrive come una sorta di "sceriffo egiziano". Nel gameplay mandato in videosi vede Bayek di tornare nella propria città natale, **Siwa**, per uccidere un falso oracolo denominato **Medunamun**. Uscita prevista per il **27 ottobre 2017**. Ne abbiamo parlato più approfonditamente [in questo articolo](#).

È il turno di **Brendan Greene**, il quale rivela ufficialmente la versione Xbox One di *PlayerUnknown's Battlegrounds*, **battle royale shooter** che ha avuto già molto successo su PC e che segna con questa mossa il suo ufficiale ingresso su console.

State of Decay 2

Sequel del gioco del survival a tema zombesco cult, è stato presentato con un trailer con orde di non-morti, sparatorie e un gruppo di sopravvissuti intenti a difendersi. Nulla di nuovo, ma il secondo capitolo di un gioco che ha avuto buoni riscontri.

State of Decay 2 è previsto per la primavera 2018.

The Darwin Project

Si passa dunque ai giochi indie: è il turno di *The Darwin Project*, anche questo di impostazione battle royale, un multiplayer arena dalla grafica cartoonesca, in cui bisognerà sopravvivere in situazioni estreme, e dove gli ambienti freddi e ostili saranno pericolosi quanto gli stessi giocatori.

Minecraft's Better Together

Annunciato un nuovo titolo, ma soprattutto un aggiornamento, quello di *Minecraft's Better Together* atto a collegare le comunità di Nintendo Switch e di Xbox One con gli utenti mobile e i giocatori di PC dotati di Windows 10. Per il titolo è inoltre previsto un aggiornamento gratuito in 4K entro quest'anno e il *Super Duper Graphics Pack*.

Dragon Ball Fighter Z

Veniamo a un marchio di grande successo, in pieno stile anime, nel quale **Arc System Works** offre un gioco esplosivo e ricco di azioni che combina il classico combattimento 2D con modelli avanzati di carattere 3D disegnati in pieno stile Akira Toriyama.

Dragon Ball Fighter Z uscirà su Xbox One agli inizi del 2018. Ne abbiamo parlato più approfonditamente [in questo articolo](#).

Anthem

Dopo la presentazione del titolo durante l'EA Play, è il momento del reveal del gameplay.

Middle-Earth: Shadow of War

Crackdown 3

Terzo capitolo della serie che vede **Terry Crews** nei panni del Comandante Jaxon in uno spettacolare open world che uscirà il **7 novembre 2017**.

Ori and the Will of the Wisps

Seguito dello straordinario *Ori and the Blind Forest*, il titolo si mostra con un altro trailer dai toni poetici ed emozionanti.

Life is Strange: Before the Storm

Arriverà prima di quanto previsto, il secondo capitolo di *Life is Strange* sarà diviso in 3 episodi, il primo dei quali è previsto per il **31 agosto 2017**.

Black Desert

MMO ambientato tra dune e distese di sabbia con grafica next-gen, si preannuncia un gioco interessante tra combattimenti e viaggi attraverso vaste terre in cerca di tesori e avventure.

The Last Night

Sicuramente uno degli indie più interessanti della serata, **The Last Night** mostra un mondo aperto bidimensionale di ambientazione cyberpunk, diviso in quattro distretti unici per architettura, cultura e industrie proprie. Un titolo che punta su una grafica retrò e di cui varrà la pena saperne di più.

Sea of Thieves

MMO a tema piratesco di imminente uscita sviluppato Rare, il titolo mostra battaglie su un'isola, arrembaggi, spiriti e scheletri che prendono vita e tesori nascosti nella sabbia scoperta attraverso un enigmatico enigma e scambiato un fuoco di muschio con un'orsa di scheletri reanimati. La grafica ci ha lasciati perplessi, nonostante toni giocosi che potrebbero rendere il titolo di gran fruibilità.

The Artful Escape

Videogioco lisergico comprende avventura, esplorazione e un mondo colorato da giocare.

Code Vein

Annunciato poco tempo fa, il nuovo soulslike di **Bandai Namco** si presenta adesso con un gameplay trailer.

Super Lucky's Tale

Cuphead

Deep Rock Galactic

Tacoma

Ashen

[Speciale E3 - EA Play](#)

L'E3 è tornato e anche quest'anno tocca a **Electronic Arts** aprire le danze. Fra titoli attesi, video leakati e nuovi giochi annunciati, EA ha presentato all'**Hollywood Palladium** di Los Angeles per lo più quanto ci si aspettava, riservando però uno spazio per qualche sorpresa e non pochi minuti per parlare di quanto in cantiere per la **community** e soprattutto riguardo gli **eSport**.

Ma passiamo rapidamente in rassegna quanto annunciato nel corso della serata e vediamo i trailer dei titoli annunciati.

Battlefield 1 - In The Name of the Tsar

Dopo l'introduzione di rito del CEO di EA, **Andrew Wilson**, la palla passa al producer di *Battlefield 1* e Development Director di DICE LA, **Andrew Gulotta**, che fa apologia della community del gioco, che ha superato i 20 milioni di utenti, lancia un video con alcuni protagonisti e presenta il DLC [*In the Name of the Tsar*](#), presentando un'espansione che introduce **8 nuove mappe** ambientate sul fronte Est della guerra, insieme a nuovi veicoli e armi di cui vi abbiamo parlato [in questo articolo](#).

FIFA 2018

È poi il turno di **Robert "Patrick" Söderlund**, Executive Vice President di Electronic Arts Worldwide Studios, il quale ribadisce che EA ascolta continuamente la voce della propria community per crescere e lavorare al meglio sui propri giochi, e afferma a chiare lettere che la società continuerà a lavorare sugli esports, lanciando il più grande torneo mondiale di *Fifa* mai visto ma non solo.

Seguono dunque alcuni trailer, fra cui quello di [*Fifa 2018*](#), che valorizza l'utilizzo del **motore Frostbite**:

Al termine del video entrano in scena i **Men in Blazers**, duo britannico ormai molto noto negli Stati Uniti, dove sono fra i principali propugnatori mediatici del calcio come "sport americano del futuro", e ai quali qui è affidato l'arduo compito di introdurre le novità del titolo, da *The Journey*, la campagna introdotta lo scorso anno che segue le vicende di **Alex Hunter** (al quale è dedicato il trailer che segue, con testimonianze di personaggi noti) e altre novità che abbiamo approfondito in [questo articolo](#).

Need For Speed: Payback

A introdurre l'atteso titolo motoristico è lo Youtuber **Jesse Wellens**, il quale passa quasi subito la palla all'Executive Producer del gioco, **Marcus Nilsson**, fondatore di **Ghost Games**, che ha parlato ampiamente del titolo, che godrebbe di una vasta mappa, nuove modalità, profonda customizzazione e altre novità che abbiamo approfondito [in questo articolo](#), prima di lanciare il trailer di questo nuovo *Need for Speed: Payback*.

A Way Out

La palla torna a Soderlund, il quale, dopo un breve preambolo, lancia direttamente il nuovo trailer di *A Way Out*, una **co-op adventure** ideata dagli stessi creatori di *Brothers: A Tale of Two Sons*. E infatti, al termine del trailer, sale sul palco proprio **Josef Fares**, cofondatore di **Hazelight**, società sviluppatrice del titolo, il quale spiega da dove ha avuto origine la storia (della quale lo stesso Fares è autore), e di come il gioco sia disegnato per giocare completamente **in split screen**, fondandosi sulla cooperazione tra i due personaggi, Vincent e Leo, due galeotti che dovranno evadere di prigione. *A Way Out*, assicura Fares, accoppia storia e regia cinematografica a componenti action e puzzle, riservando al giocatore un gameplay inedito e un'esperienza cooperativa mai vista prima.

Anthem

Dopo una breve apologia di Scorpio, nuova console di casa Microsoft, Söderlund lancia il trailer di *Anthem*, nuova IP di Bioware della quale non si sa molto, a parte l'utilizzo di Frostbite e l'ambientazione futuristica, ma sulla quale sarà svelato di più durante la conferenza Microsoft di stasera alle 23 (ora italiana).

Non ci resta che goderci il trailer.

NBA Live 2018

Questo è un titolo che non poteva che introdurre l'Executive Producer del gioco, **Sean O'Brien**, il quale passa subito la palla al Community Manager, **Stephen Gibbons**, e al Gameplay Director, **Connor Dougan**, il quale enuncia rapidamente le caratteristiche del titolo, dalle novità nei movimenti alle nuove modalità "The Streets", e "The Courts". Una demo del gioco verrà rilasciata per il prossimo Agosto.

EA/Origin Access

Torna sul palco Andrew Wilson e a lui è affidato l'annuncio di una settimana di prova gratuita per EA/Origin Access a partire dalla giornata di oggi e per un'intera settimana.

Il servizio è per gli utenti PC e Xbox One (i quali dovranno comunque avere un abbonamento Xbox Live Gold), ma gli utenti PS4 potranno giocare svariati giochi EA sul PS Store, quantomeno nelle versioni di prova gratuita. Sono stati resi disponibili infatti *Madden NFL 17*, *Titanfall 2*, *FIFA 17*, *Plants vs. Zombies: Garden Warfare* e *UFC 2*. Per i possessori del primo capitolo di *Battlefront*, vi sarà libero accesso alle espansioni e a ogni contenuto aggiuntivo per PS4.



[Star Wars: Battlefront II](#)

Come ci si poteva aspettare, quello dedicato a *Star Wars: Battlefront II* è stato uno dei momenti più corposi, con trailer, gameplay, testimonianze degli attori e tanto altro, di cui abbiamo parlato diffusamente [in questo articolo](#).

Madden 18

Marchio fra i più longevi di casa EA, anche qui viene introdotta la modalità **“Viaggio”**, concettualmente la stessa di quella già vista in **FIFA 17**, con la differenza che qui si accompagnerà nella crescita e nella carriera un giocatore di football americano. Segno che le storie sono sempre più importanti per i giocatori, anche per quelli che giocano titoli sportivi.

EA Play

Il resto della conferenza si dipana in collegamenti durante i quali si svolgono interviste, gameplay e ulteriori approfondimenti dei titoli presentati.

Anche quest'anno la conferenza Electronic Arts probabilmente non ha brillato per ritmo, gli stessi rappresentanti di EA sembrano raccontare a metà quanto di buono può esserci nei loro titoli: probabilmente la nuova modalità **“Journey”** di **Madden 18** meritava un maggiore approfondimento e anche le dichiarazioni d'amore nei confronti della community sono risultate un po' fredde. La comunicazione non è probabilmente il punto forte dei vertici del colosso di **Redwood**, tanto che il momento migliore arriva con Josef Fares, il quale ha contagiato il proprio entusiasmo per il suo A

Way Out.

Siamo certi che i titoli EA continueranno ad avere un ottimo riscontro di vendite ma una miglior strategia comunicativa in futuro non guasterebbe di certo.

[Speciale E3 - Star Wars: Battlefront II si mostra in tutto il suo splendore](#)

Fra i protagonisti dell'**EA Play** non poteva ovviamente mancare **Star Wars: Battlefront II**. Sul palco **Janina Gavankar**, protagonista della campagna single player del gioco, ha presentato le varie novità, a cominciare dal posizionamento temporale del titolo, collocato tra *Star Wars: Episodio VI* ed *Episodio VII*. **Battlefront II** avrà **il triplo dei contenuti del capitolo precedente** e vanterà nuovi eroi, nuovi pianeti, nuovi mezzi e soprattutto una forte componente di customizzazione proveniente da tutte le epoche della celebre saga.

La palla è poi passata a **Paul Keslin**, producer di **DICE**, spiegando come i feedback dei migliori giocatori del primo *Battlefront* abbiano dato una grossa mano nello sviluppo di questo sequel, soprattutto nel multiplayer: ogni classe avrà abilità uniche e armi preferite, con la novità che sarà possibile giocare nei panni dei diversi **droni** protagonisti nei film. Importante anche lo sviluppo tecnico del titolo che, come visto negli altri titoli presentati, ha consentito un maggiore dettaglio grafico e un migliore uso degli effetti speciali.

Infine è stato il turno di vedere realmente come funziona il **multiplayer** in una partita **20 contro 20**, con la bellissima Janina Gavankar fra i partecipanti nella modalità "**Assault on Theed**". Qui si è visto l'imponente miglioramento di tutte le **feature** che hanno caratterizzato il prequel con un focus particolare sulle battaglie contro gli Eroi (customizzabili anch'essi).

Anche **John Boyega**, il **Finn** della nuova trilogia, ha partecipato al reveal in collegamento video, annunciando che i primi contenuti aggiuntivi di *Battlefront II* saranno incentrati su **Star Wars Episodio VIII: The last Jedi** e saranno gratuiti, così come lo saranno i contenuti inerenti ai nuovi mezzi, armi e personalizzazione.

Infine è stata annunciato anche che in autunno uscirà la **beta** del gioco ma solo per chi l'avrà preordinato.

[Speciale E3 - Primo gameplay per Need for Speed Payback](#)

L'**EA Play** è stata anche l'occasione per vedere per la prima volta **Need for Speed Payback**, annunciato solo qualche giorno fa.

Nel primo gameplay mostrato abbiamo potuto saggiare le molte novità che il titolo propone, a cominciare dalla "**Modalità Rapina**", che per molti aspetti ricorda quanto visto nel primo **Fast & Furious** dove, su un'auto elaborata (in questo caso una fiammante **Koenigsegg Regera**), si va all'inseguimento di un camion con un carico prezioso.

Capiamo subito che l'intento di **Criterion** è quello di realizzare un open world ricco d'azione e quasi indistinguibile dai lungometraggi di genere, soprattutto grazie all'incalzare delle musiche e dei continui dialoghi tra **Jess** e **Tyler**, due dei tre protagonisti del gioco. Proprio loro sono la sorpresa del **reveal**: ognuno dei tre personaggi ha abilità uniche e una maggiore propensione all'utilizzo di determinate vetture come - da quanto ci è apparso - le **Hypercar** per **Jess** e le **Muscle car** per **Tyler**. Del terzo character non si è visto nulla, ma anche lui sarà controllabile dal giocatore, anche se non è chiaro se sarà possibile operare una scelta tra i personaggi, come visto in *GTA V*, oppure se questa sarà del tutto arbitraria in base agli eventi. Una cosa che salta all'occhio è l'utilizzo dei **ralenty** in stile **Burnout 3: Takedown**, sviluppato sempre da Criterion nel 2004, che sicuramente enfatizza alcuni momenti spettacolari ma rischia anche di spezzare l'azione se utilizzato senza moderazione.

Oltre a quanto si era venuto a conoscenza precedentemente, vedere questo primo gameplay ci ha fatto notare come l'utilizzo del **Frostbite** sta di anno in anno migliorando: tutto risulta più pulito e dettagliato e soprattutto le luci fanno la parte del leone.

Appuntamento ai prossimi aggiornamenti che sicuramente non tarderanno ad arrivare.

Speciale E3 - EA mostra FIFA 18

Come da pronostico è stato anche il turno di **FIFA 18** sul palco dell'**EA Play**. Sono tante le novità, a cominciare da **The Journey**, la campagna - per così dire - introdotta l'anno scorso e che segue le vicende di **Alex Hunter**, un ragazzo che sogna di diventare un calciatore professionista. Con il secondo capitolo, questo viaggio si è spinto in avanti su diverse componenti al fine di rendere il percorso, non solo calcistico ma anche di vita, il più veritiero possibile. Per cominciare, la storia sarà suddivisa in **sei capitoli**, con ambientazioni che non ricoprono solo il territorio del **Regno Unito** ma anche in **Brasile**, anche se non si sa ancora che importanza avrà nella storia il luogo d'origine di Pelè, Ronaldo e tanti altri campioni calcistici. Oltre a questo si è deciso di migliorare - ascoltando i feedback degli utenti - la **personalizzazione di Alex**, sia dentro che fuori dal campo, con anche una rivisitazione degli obiettivi che adesso saranno più chiari.

Una cosa che ha attirato l'attenzione è stato poi l'**uso dei media**: sono stati infatti realizzate delle vere e proprie interviste ai pezzi grossi del calcio, tra allenatori e giocatori, inerenti proprio ad Alex Hunter, con anche interventi dagli studi delle più importanti testate giornalistiche sportive mondiali come la **BBC** o la nostrana "**La Gazzetta dello Sport**".

Questo non farà altro che rendere **The Journey** ancor più avvincente e in grado di influenzare il mercato dei calcistici.

Ovviamente il focus è poi andato sul **gameplay** e sulla **tecnica**: la partnership con **Cristiano Ronaldo** ha permesso di utilizzare un nuovo metodo di **motion capture**, molto più preciso, in grado di calcolare le animazioni frame per frame, il tutto con tempi di calcolo dimezzati.

Questo risparmio di tempo ha fatto sì che questa innovazione sia stata utilizzata per più calciatori consentendo una maggiore differenziazione soprattutto tra le diverse corporature a tutto vantaggio del realismo. Questo avrà una forte rilevanza su tutta la fisica dedicata ai calciatori, visto che ora ogni scontro sarà completamente diverso dall'altro.

Immenso, inoltre, il lavoro sull'intelligenza artificiale, grazie alla quale adesso, almeno le squadre più blasonate, avranno sistema di gioco molto simile alla controparte reale, simile al Team ID di **Pro Evolution Soccer**. Giocare contro il **Barcellona**, ad esempio, che fa della palla a terra il suo must, sarà completamente diverso rispetto al **Manchester United** di Mourinho, cosa che cambia radicalmente l'approccio nel single player.

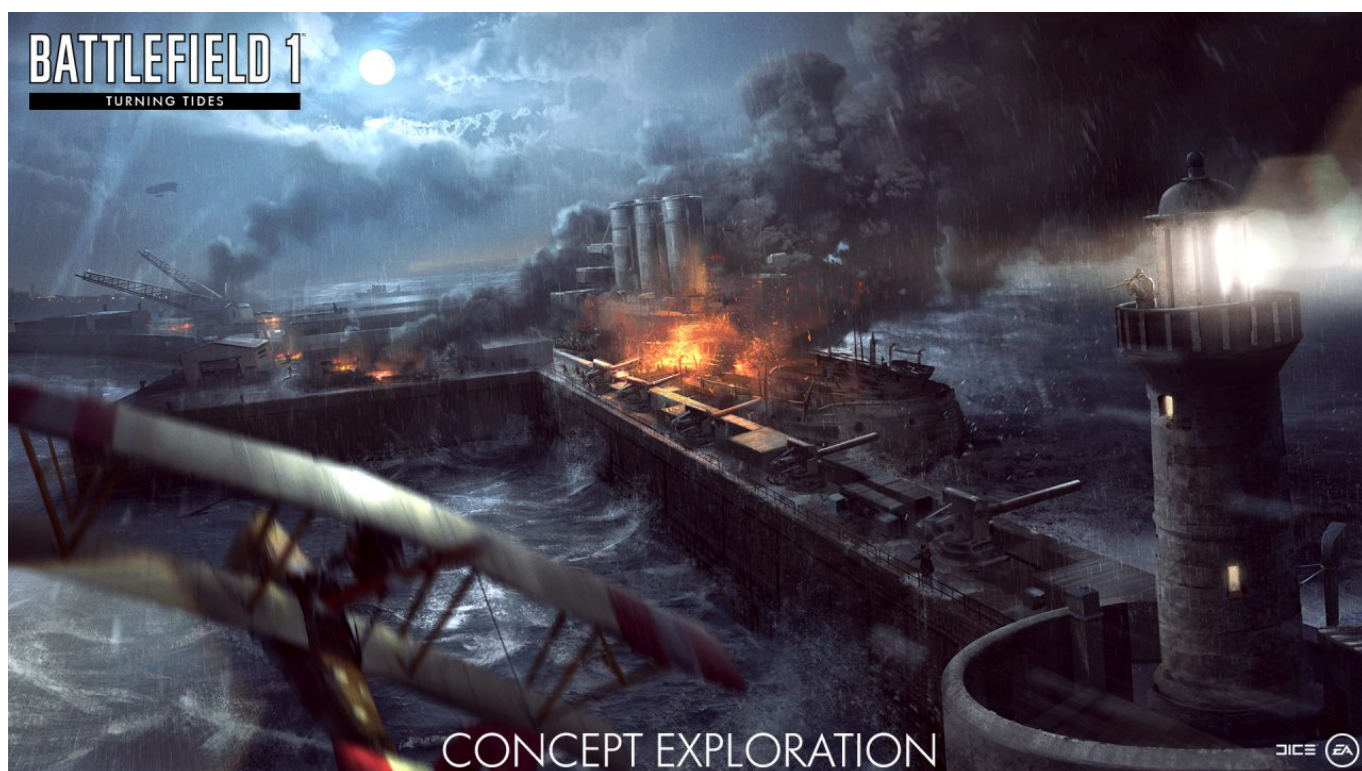
Veniamo poi alla parte tecnica: il secondo anno di **Frostbite** si sente, ed è stato fatto un importante passo avanti dal punto di vista della grafica, sul piano della quale, in certi punti, si fa davvero fatica a distinguere quale sia la simulazione videoludica e quale sia una partita reale. Tutto ha una maggiore definizione e un utilizzo migliore dei filtri e di alcune **feature** come, ad esempio, l'occlusione ambientale.

Ultima chicca è poi stata riservata alla **realizzazione degli stadi**, dove non solo, come ormai d'abitudine, saranno perfettamente riprodotti, ma anche il comportamento del pubblico varierà a seconda della zona in cui ci troviamo. Quindi esultanze o delusioni saranno più o meno focose se giocheremo tra Italia, Spagna o Brasile e magari più tiepide nei paesi scandinavi.

Non ci resta che attendere ulteriori novità nel corso dei prossimi mesi e soprattutto alla **Gamescom** di Colonia.

[Speciale E3 - Presentato In the Name of the Tsar](#)

Uno dei primi titoli a essere presentati all'**EA Play**, direttamente dal producer **Andrew Gulotta**, è stato il **DLC** di **Battlefield 1** denominato **In the name of the Tsar**. Il contenuto aggiuntivo, oltre ad apportare piccoli miglioramenti al gameplay e nuove armi, aggiungerà **otto nuove mappe con ambientazione notturna e invernale**, visto anche che il tutto sarà incentrato sull'**esercito russo**, composto non solo da uomini ma anche da **donne**. Tutte le battaglie verranno combattute sul fronte orientale, il che probabilmente porterà alcuni cambiamenti d'approccio alle battaglie. Ulteriori informazioni verranno rilasciate al **Gamescom** di Colonia.



BATTLEFIELD 1

IN THE NAME OF THE TSAR



BATTLEFIELD 1

IN THE NAME OF THE TSAR



CONCEPT EXPLORATION



BATTLEFIELD 1

IN THE NAME OF THE TSAR



CONCEPT EXPLORATION

