

Square Enix verso il modello “Freemium”

Square Enix negli anni ha sfornato ondate di giochi per il mercato mobile, principalmente la serie “GO” di *Hitman*, *Tomb Raider* e *Deus-EX*, strategici stealth a turni. Ma forse il loro successo, anche se meno discusso degli altri titoli, è stata l’ascesa di *Hitman Sniper*, un gioco che riprende per filo e per segno i meccanismi proposti per *Hitman Sniper Challenge*, uno spin-off che era stato rilasciato in maniera promozionale poco prima del lancio di *Hitman Absolution* nel 2012 per sbloccare equipaggiamento speciale tramite i punteggi, derivanti dall’eliminazione di diversi bersagli da un unico *spot*.

All’inizio di quest’anno la software house aveva dichiarato che *Hitman Sniper*, aveva raggiunto **quota 10 milioni di download**, cifra destinata successivamente a salire fino a 15 milioni contestualmente alle vendite su console. Sicuramente il numero più importante nell’intera carriera dell’**Agente 47** (anche se non è stato confermato da **Square Enix**).

Sia i titoli della serie “GO” che *Hitman Sniper*, sono giochi “premium”, in quanto tali venivano venduti per circa **4,99\$**. I numeri e il successo avuti da questi titoli, sono la prova che i giochi premium, possono ancora essere venduti nel mercato mobile, e nonostante i risultati siano dalla parte di **Square Enix**, la casa di Montreal ha comunque dichiarato apertamente la loro intenzione al passaggio verso il modello “Free to Play”. Il direttore **Patrick Naud** spiega, durante l’intervista condotta da **gamesindustry.biz**, che ormai è difficile tenere il passo con i titoli free già disponibili sul mercato e che offrono quasi la stessa esperienza di gioco. Continuando dichiara:

«Il prezzo è solo una barriera, il mercato dei giochi premium era già in drastico calo sin da quando abbiamo lanciato il nostro primo titolo “GO”, e questo è davvero molto deludente perché anche se si realizza un prodotto di altissima qualità, è davvero assurda la quantità di opzioni alternative e gratuite che già esistono sul mercato. Il pubblico normalmente prova tutto ciò che è gratuito, al massimo comprano i giochi che hanno un costo, ma solo se sono sicuri che ne valga la pena acquistarli. Stiamo facendo grandi titoli e noi adesso vogliamo un pubblico più ampio che li giochi. In ogni caso puoi comunque avere successo in quello spazio, ma dipende dalle tue ambizioni; c’è abbastanza margine per creare progetti redditizi e credo sia anche più gestibile oltre che meno rischioso e meno duro di prima. Ma, tutto questo ha un tetto, ed è un tetto molto basso e, in effetti, oltre *Minecraft* non esistono molti titoli che producano la stessa rendita sul mercato occidentale, nulla che si possa paragonare per Square Enix, e si ritorna sempre al fatto che, si può anche fare un gioco perfetto, ma se viene giocato da un pubblico ristretto, non ne è valsa la pena. Fortunatamente però, *Hitman Sniper* ha preparato bene la squadra di Montreal al modello “Freemium”, un progetto che ha impiegato tre anni per venire alla luce ma che sta dando dei grandi risultati. Anche se al momento ha solo due mappe, il team è sempre al lavoro sul gioco, offrendo nuovi eventi live, sfide e missioni, come i più grandi Free to Play sul mercato.»

Questo non vuol dire che lo studio non si sia diletto con le **microtransazioni**. In effetti, *Hitman Sniper* dispone di una serie di fucili aggiuntivi da acquistare - alcuni che costano **fino a 50\$**, come il **Longsword II**. Eppure il gioco non li rende essenziali, né ostacola artificialmente il progresso per coloro che non li vogliono acquistare - una mentalità che **Naud** è determinato a mantenere mentre lo studio passa al **freemium**.



EQUIPPED

«Le persone non si devono sentire in dovere di comprare, lo fanno perché amano il gioco, perché amano le funzioni e vedono magari tutto il potenziale di quell'arma. Quel fucile è stato un'ottima fonte di guadagno per noi»

Naud continua spiegando che la chiave per generare entrate dagli acquisti in-game è stata proprio quella di garantire che il titolo offra un'esperienza di qualità anche senza di essi. **Square Enix Montreal** è orgogliosa delle sue meccaniche di giochi per **Hitman Sniper** e si concentrerà principalmente sul gameplay mentre continuerà a progettare le sue prossime offerte freemium. **Naud** afferma:

«Nessuno investirà in un gioco se non ne è davvero appassionato. Non giocherai un gioco per settimane o mesi, ne tantomeno ne parlerai con i tuoi amici se non ne fossi appassionato, quindi quello che cerchiamo di fare al meglio, è creare un'esperienza di gameplay a cui le persone possano veramente appassionarsi, ma senza imporre nulla. La cosa più importante è il rispetto dei nostri giocatori: se crei un'esperienza di gioco in cui si sentano molto rispettati, non li perderai mai. Quando guardi il mercato console, ci sono molte aziende che passano al lato "malvagio" del mercato, quindi stiamo prendendo la decisione, a lungo termine, di non diventare a nostra volta "malvagi" e di rispettare sempre la nostra utenza, il che ci aiuterà a garantirci un futuro.»

Spingere lo studio di Montreal verso un modello freemium è stata quasi certamente una decisione dell'editore. **Square Enix** ha visto grandi guadagni nello spazio mobile nell'ultimo anno, grazie a successi free-to-play come **Final Fantasy Brave Exvius** e **Kingdom Hearts Union X**. In effetti, questi titoli hanno più che inciso nei dati finanziari dell'editore all'inizio di quest'anno.

Mentre questi titoli hanno preso d'assalto i mercati dell'Est, l'azienda, deve ancora riuscire ad aver successo in Occidente. Il **CEO Yosuke Matsuda** l'anno scorso, ha discusso ai microfoni di **gamesindustry.biz**, del suo desiderio di avere un impatto maggiore sui mercati mobili occidentali, e

ha descritto **Square Enix Montreal** come il “centro” di tale sforzo.

Naud per concludere condivide le sue ambizioni:

«In questo momento, stiamo avendo un forte impatto sul settore in termini di criticità, vogliamo portarlo sul piano finanziario. Square Enix Montreal è in ottima posizione per affrontare questa sfida, e stiamo anche facendo crescere il nostro studio di Londra in modo che possiamo avere più opportunità e avere più tempo per i progetti. Londra sarà focalizzata su opportunità esterne, quindi collaboreremo con i nostri partner su alcune delle nostre IP e stiamo esaminando altri modi per riuscire a fare grossi numeri nel mercato occidentale. Abbiamo avuto i nostri alti e bassi, abbiamo imparato, abbiamo avuto un successo straordinario, ma ora siamo pronti per il prossimo passo, a partire da quest’anno.»

Moonlighter: la storia del suo fortunato successo nel mondo indie

Al giorno d’oggi, sviluppare un gioco in maniera completamente indipendente è abbastanza ostico, soprattutto se si vuole competere con gli altri titoli e si vuole vendere. Moltissime software house non ci riescono, ma fortunatamente sono altrettante quelle che coronano il loro sogno: pubblicare e vendere il proprio prodotto.

È il caso di **Digital Sun**, un giovane studio che, dopo alcuni progetti in *outsourcing*, hanno deciso di sviluppare qualcosa da soli: **Moonlighter**.

La storia di *Moonlighter* sembra rispecchiare quella dello studio: il protagonista è **Will**, un giovane commerciante che combatte i mostri per appropriarsi di tesori da riuscire a vendere nel suo negozietto, ma Will ha un sogno segreto, quello di diventare un eroe.

La pubblicazione di questo gioco è stata resa possibile grazie alla collaborazione e, soprattutto, all’interesse di **Square Enix Collective**, un programma di Square Enix che **ha lo scopo di sostenere e aiutare le piccole software house nello sviluppo dei loro giochi**.

Tutto cominciò circa tre anni fa, quando **WildFrame**, **casa madre di Digital Sun**, era un piccolo gruppo di sviluppatori che avevano acquistato delle piccole “aziende” per riuscire a esternalizzare il lavoro. Dapprima Digital Sun aveva ricevuto il compito di sviluppare dei semplici cloni di *Flappy Bird* o alcuni giochini poco impegnativi e innovativi, ma con il passare del tempo hanno imparato a gestire gli incarichi assegnati, riuscendo a guadagnare denaro e imparare a sviluppare i giochi.

La maggior parte dei primi guadagni veniva utilizzata per pagare i dipendenti e le varie spese e solo una piccola parte andava come fondo per il progetto che avevano in mente, mentre la maggior parte dei fondi proveniva dalla campagna **Kickstarter**, che ha raccolto circa il 25% del costo totale del gioco.

Oltre ai fondi raccolti, ad aiutare lo sviluppo, è stata la conformazione di WildFrame, (che a oggi, comprende quattro società con compiti differenti) e questo ha aiutato tantissimo i ragazzi di Digital Sun che hanno potuto trovare un pubblico più ampio a cui presentare il loro gioco.

Moonlighter è stato pubblicato da **11 bit studios** lo scorso 29 maggio per PS4, PC e Xbox One, e già ha raggiunto circa **90.000 download** solamente su Steam. Questo traguardo è stato possibile dopo un duro lavoro per ottenere la fiducia non solo da parte dei clienti, ma anche per ulteriori partnership.

Square Enix Collective è stato il primo passo. In questa piattaforma, Digital Sun ha pubblicato le prime idee su quel che sarebbe stato *Moonlighter* e ha ricevuto risposte estremamente positive. Quindi, quando lanciarono la campagna Kickstarter, avevano già una sorta di fanbase che poteva sostenerli e lo stesso sito di raccolta fondi ha aiutato il progetto a essere pubblicizzato. Ma per fare ciò, ha detto **Javier Gimenez, CEO di Moonlighter**, il gioco doveva essere a un buon punto dello sviluppo per poter garantire e soprattutto acquisire fiducia dagli investitori.

Tutto questo è stato reso possibile grazie alla collaborazione con **11 bit studios** che ha insegnato e preparato il team al marketing e, ovviamente, ha dato dei consigli molto importanti sullo sviluppo di alcune parti del gioco.

L'episodio di Digital Sun con *Moonlighter* è uno dei tanti esempi di una software house indie che è riuscita a ottenere ottimi risultati dopo un lungo e faticoso lavoro. **Gimenez non è d'accordo sul fatto che le altre società indie debbano seguire lo stesso esempio della sua azienda**, ma con il successo di *Moonlighter*, che ha superato di gran lunga le aspettative dell'azienda, dimostra l'importanza di affidarsi a società più competenti e prendere decisioni aziendali intelligenti e mirate.

[Altri 10 giochi interessanti dell'E3 2018](#)

Vi avevo descritto ed enunciato, [in un precedente articolo](#), quelli che erano i 10 giochi più interessanti dell'E3. Le pretese di esaustività in certi articoli stanno a zero, perciò mi ero riservato di selezionarne altrettanti.

La fiera di Los Angeles è ormai terminata da tre settimane, ed è un buon momento per chiedersi quali, dei titoli restanti, siano rimasti impressi, e su quali la curiosità permanga ancora.



Two Point Hospital

Annunciato mesi fa e [ripresentato al PC Gaming Show](#), non smette di destare interesse di trailer in trailer: il successore di **Theme Hospital** (sviluppato da Two Point Studio e pubblicato da SEGA) si presenta ricchissimo, alternando una grande cura dell'impianto gestionale "classico" della struttura ospedaliera con una serie di situazioni surreali destinate a renderlo soltanto più vario, come hanno mostrato la community manager **Lauran Carter** e il brand manager **Craig Laycock** [nell'ultimo, spassoso trailer rilasciato proprio ieri](#).



Ooblets

Sviluppato da Glumberland, *Ooblets* è un life simulator sulla falsariga di ***Harvest Moon*** e ***Animal Crossing*** con un tocco di ***Pokémon***, che gode di un art-style giocoso e un immaginario di grande varietà. Vi stupisce che abbia voluto pubblicarlo Tim Schafer con la sua Double Fine?



The Quiet Man

Il titolo richiama alla mente un vecchio film di **John Ford**, ma il setting narrativo sembra allontanare ogni accostamento. Del gioco si sa pochissimo, tranne quel che ha detto Square Enix, che, dopo averlo presentato [nel corso di una conferenza a dire il vero un po' sottotono](#), di **The Quiet Man** dice: «porta i giocatori al di là del suono con un'esperienza cinematografica narrativa e coinvolgente che può essere completata in una sola partita. Il gioco unisce alla perfezione delle scene reali in altissima qualità, delle immagini realistiche in computer grafica e azione al cardiopalma.»

E questo, unito a un trailer assai interessante, ci pare abbastanza per tenerci gli occhi puntati.



Jump Force

I [crossover](#) costituiscono sempre un enorme rischio, sempre in bilico tra il grande ed esaltante mash-up e un confusionario potpourri. Ma pare difficile si possa mancare il colpo quando metti insieme in un roboante fighting game alcuni dei più personaggi principali dei migliori manga e anime del momento. Il trailer lanciato [nel corso della conferenza Microsoft](#) mostra character da IP come **Dragon Ball Z**, **One Piece**, **Naruto** e dal più recente **Bleach**, con combattimenti che comprendono anche sessioni **3v3**.

Scaldate i palmi delle mani, ci sarà da divertirsi.



Noita

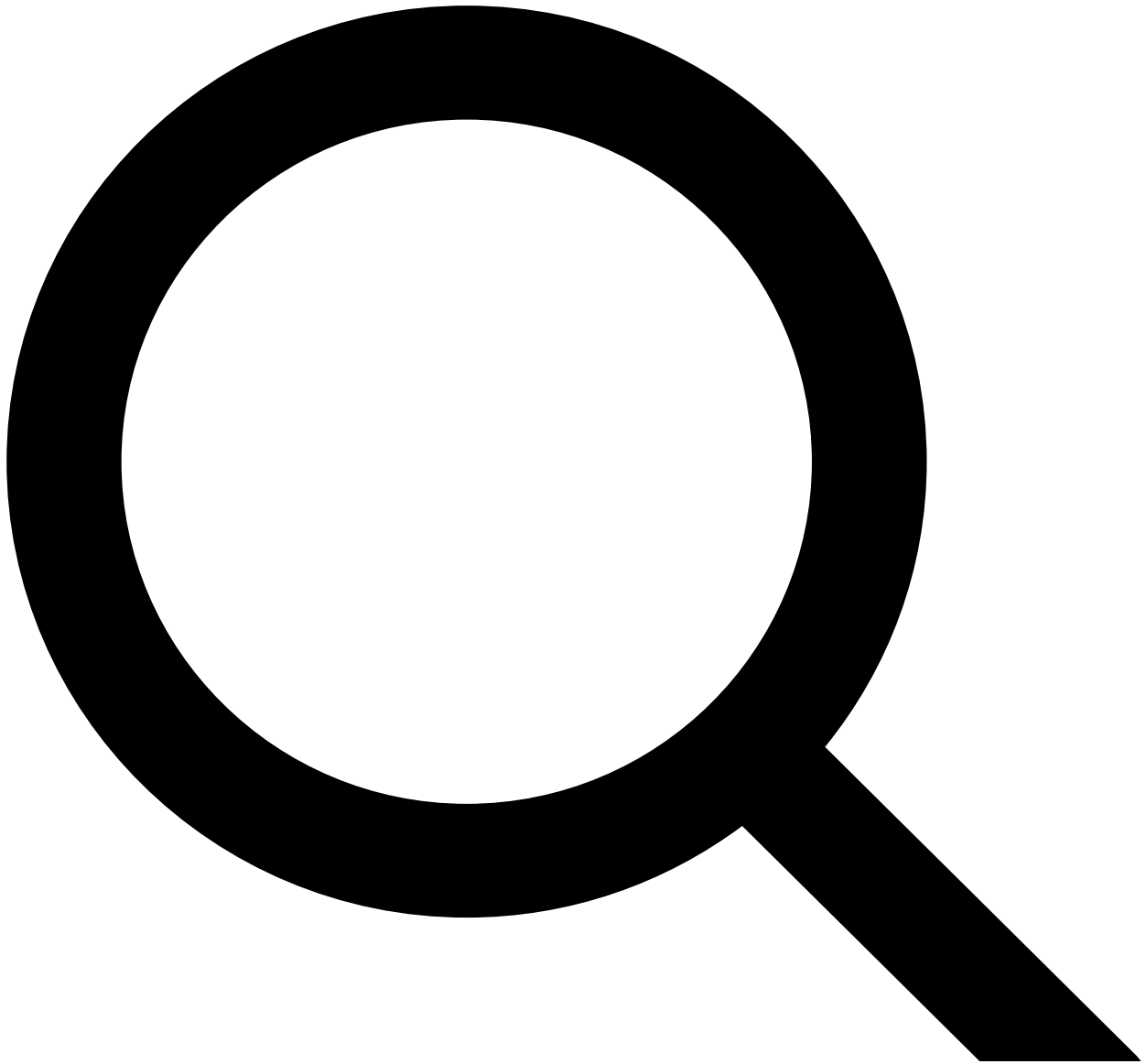
La pixel-art è uno dei trend del momento, in campo videoludico, quasi una moda. **Noita** sembra accodarsi all'effetto nostalgia con un **roguelike dungeon-crawler** che richiama visivamente svariati titoli retrò. Ma se vi dicessi che ogni pixel su schermo è in realtà "simulato"? Il gioco fa infatti leva su principi della fisica e della chimica per permettere al nostro protagonista di variare ogni singolo quadratino. Esplosioni, rocce impazzite, fiamme, liquidi, sangue... ogni cosa potrà servire all'interazione con il mondo di gioco. E i risultati sembrano pazzeschi già dal trailer.



Hitman 2

È arrivato così, alla fine del PC Gaming Show, zitto zitto: dopo una prima stagione di buon successo, l'**Agente 47** ritorna sviluppato dalla solita IO Interactive ma questa volta pubblicato da Warner Bros. Interactive Entertainment, includendo modalità d'assassinio in cooperativa e almeno 6 location diverse sin dalla release.

Imperdibile.



The Sinking City

I videogame tratti dall'opera letteraria di H.P. Lovecraft non hanno alle spalle una storia fortunata, pochi quelli davvero riusciti sul piano autoriale, e difficilmente hanno avuto un buon successo commerciale. Con questa avventura in terza persona, gli ucraini di Frogwares vogliono fare meglio dei predecessori, offrendo un titolo open world molto esplorativo e ampiamente focalizzato sull'investigazione.



We Happy Few

Sviluppato da Compulsion Games e pubblicato da Gearbox Publishing, questo controverso titolo è ambientato alla metà degli anni '60, in un'ucronia che vede un diverso esito della seconda guerra mondiale. Nell'fittuale città di Wellington Wells (anch'essa distopica, ça va sans dire), buona parte degli abitanti è dipendente da una droga allucinogena che li obnubila, rendendoli facilmente manipolabili. Il gioco combina caratteristiche di RPG, survival e alcuni elementi roguelike in una prospettiva in prima persona e con forte attenzione alla narrativa. Elementi che ce lo fanno sembrare molto, ma molto appetibile.



Babylon's Fall

E arriviamo al classico last, but not least": **Babylon's Fall** sembra collegarsi ad *Attack on Titan*, come suggerisce il riferimento all'impero Helos. Nel trailer abbiamo una cronologia degli eventi che porta fino allo scontro armato fra due giganti. Insomma, le informazioni non sono tante: ma a pubblicarlo è Square Enix e, soprattutto, a svilupparlo è PlatinumGames. Vorremmo negare fiducia Kamiya e al team che ha creato *Nier: Automata* e la saga di *Bayonetta*?

[Le fantastiche avventure di Captain Spirit](#)

Sono passati oltre 3 anni dal debutto del primo episodio di *Life is Strange*, una delle migliori avventure grafiche degli ultimi tempi, un titolo che ha regalato a milioni di giocatori moltissime emozioni. Dopo la pubblicazione del prequel *Before The Storm*, sviluppato da **Deck Nine Games**, i ragazzi di **Dontnod Entertainment** si preparano adesso a un terzo titolo, quel *Life is Strange 2* che sarà rilasciato il prossimo **27 settembre**. Per ingannare l'attesa, il team francese ha voluto rilasciare una demo gratuita (che è però in realtà un'esperienza autoconclusiva) ambientata all'interno dell'universo di *Life is Strange 2: The Awesome Adventure of Captain Spirit*.

Annunciata durante l'annuale conferenza E3 di Microsoft, quest'avventura vede protagonista un giovanissimo "supereroe", **Chris Eriksen**, che munito di coraggio e tanta fantasia, cerca di sconfiggere il male e liberare il mondo.



Questa volta **i ragazzi di Dontnod hanno voluto distaccarsi da uno scenario surreale**, pieno di pericoli, poteri soprannaturali, amicizie e amori, **concentrandosi su quella che è pura vita quotidiana**, cambiando completamente tipologia di personaggio: se in *Life is Strange* le protagoniste erano **Chloe e Maxine**, due adolescenti a volte consapevoli, a volte meno, di tutte le avversità e dei pericoli che la vita riserva a una certa epoca dell'esistenza, in questa nuova avventura il protagonista sarà un ragazzino intento a divertirsi e ancora lontano dai problemi dell'adolescenza

Chris ha nove anni, e ha il dono (più comune in quell'età aurea che da adulti) di una sconfinata fantasia, probabilmente ereditata dalla madre Emily, nota fumettista scomparsa all'età di 28 anni a causa di un incidente stradale. Fantasia che gli permette di trasfigurarsi in supereroe, il cui compito è quello di salvare il mondo dall'attacco di **Mantroid** (il suo acerrimo nemico) e dei suoi scagnozzi.

Il luogo in cui è ambientata la vicenda è la casa a **Beaver Creek**, una cittadina dell'**Oregon**, in cui Chris abita con **il padre, Charles**, il quale, dopo la scomparsa della moglie, cade in depressione, **trovando conforto nell'alcol, nel quale sfoga le proprie terribili frustrazioni**; situazione che lo ha portato a perdere il lavoro di insegnante e, di conseguenza a doversi trasferire con il figlio in quella che è la loro attuale casa, lontano da parenti e amici. **Gli eccessi nel bere, come si può intuire dall'inizio della nostra avventura, portano a Charles attacchi d'ira di cui è vittima il figlio**, non solo verbalmente, ma anche fisicamente. Non stupisce che la fantasia, come nei migliori cliché letterari, sia in questo caso un rifugio necessario.

La malinconica avventura ha inizio in un sabato mattina di dicembre; Chris, pronto per le vacanze natalizie, si sveglia e subito comincia a giocare con i suoi giocattoli, immaginando di essere giunto in un nuovo e sperduto pianeta: è qui che comincia a farla da padrone l'immaginario. L'eroica giornata prosegue con la creazione e la personalizzazione del suo costume da supereroe, si potrà scegliere se indossare un elmetto o una maschera, se avere un'armatura pesante o una tuta leggera e se colorarla o meno.

La vita del giovane supereroe, però, non è tutta rose e fiori, infatti **la tragica e prematura scomparsa della madre del piccolo ha segnato profondamente** sia il padre, che ha cominciato a bere, sia **Chris che cerca di rifugiarsi in un mondo fittizio, in cui la fantasia si fonde con la realtà.**



Durante la breve, ma intensa esperienza di gioco impersoneremo Chris e con lui ci immergeremo in un mondo fantastico, messo in pericolo dall'invasione di **Mantroid** e dei suoi tirapiedi che solo **Captain Spirit**, grazie ai suoi alleati, potrà fermare.

Il gameplay non è cambiato granché rispetto ai due precedenti capitoli, ma sono state aggiunte alcune feature che si potrebbero facilmente ritrovare anche nel prossimo *Life is Strange 2*, come dei **dialoghi off-screen**, che ci permetteranno di rispondere a personaggi che si trovano altrove e alcune opzioni speciali che **utilizzeranno il potere di Captain Spirit**, come quello di accendere lo scaldabagno, che nella trasfigurazione immaginifica di Chris diventa il malvagio **Scaldamagno**, un grande mostro composto da fumo che si trova in un buio sgabuzzino, o di allenarsi tirando palle di neve contro le lattine di birra; quasi ogni azione del ragazzino può trasformarsi in un arduo compito da supereroe, anche mettere nella stufa la legna e farla bruciare, rendendo questo breve titolo un grande inno al potere della fantasia.

Per completare tutte le missioni si dovranno esplorare l'intero appartamento, il giardino e la casa sull'albero; **qualsiasi oggetto** con cui interagiremo racconta una storia, che sia un documento, una fotografia, una vignetta o un semplice articolo di giornale, tutto **può servirci per scavare nel passato dei genitori di Chris**, trovando documenti inerenti alla morte di Emily, al suo caso, ancora poco chiaro, e alla vita privata di Charles.

Questo ci porterà ad approfondire diversi aspetti della vicenda, facendo sì che l'intera avventura duri **quasi più di due ore**.

Come in ogni *Life is Strange* non potevano non mancare i **dialoghi a scelta multipla**; ogni opzione avrà delle conseguenze che si ripercuoteranno all'interno della vita dei due.

Il motore grafico utilizzato è cambiato, dall'**Unreal Engine 3** si è passati definitivamente al **4**, scelta appropriata in ragione del fatto che il nuovo *Life is Strange* uscirà solo per le nuove generazioni di console; il nuovo engine non ha comportato grandi cambiamenti nello stile dei personaggi e nei

colori utilizzati, ma ha migliorato le texture e altri piccoli particolari. **L'ambiente esterno utilizza colori abbastanza freddi e parecchio accesi**, scelta azzeccata anche per via della stagione invernale e della neve, **l'interno sembra molto più accogliente grazie all'uso di colori e tonalità più scure**. Mentre il character design è uguale a quello che *Life is Strange* ci ha fatto conoscere e a cui ci siamo affezionati: **lineamenti molto delicati, visi poco dettagliati e espressioni facciali naturali**.

Lo stesso può dirsi per il **comparto sonoro**: *The Awesome Adventure of Captain Spirit* ha una soundtrack sospesa tra indie rock e cantautorato, regalando un'atmosfera carica di **tristezza, malinconia e solitudine**. In aiuto arriva anche il **doppiaggio**, davvero ben curato, con pochi dialoghi, ma dal significato profondo, ricchi di sentimenti, molte volte carichi di frustrazione e rassegnazione. **A marcare i sentimenti del padre non sono solo i dialoghi, ma anche i testi di documenti che si trovano in casa**, lettere e didascalie di fotografie che sono mezzi che riescono a delineare la fatica del padre di crescere un figlio da solo, la paura di poterlo perdere a causa dei servizi sociali e la malinconia di non avere più vicino la donna della propria vita. Tutti questi sentimenti sono racchiusi in brevi documenti, che però hanno un grande significato emotivo.

The Awesome Adventures of Captain Spirit è una breve avventura grafica, intrisa di ricordi e ferite che non si rimargineranno facilmente, piena di misteri da scoprire e sentimenti che i ragazzi di Dontnod hanno imparato a utilizzare sapientemente nelle loro avventure.

Un titolo, una demo, che ha l'intento, non solo di regalare un assaggio di quello che sarà *Life is Strange 2* e di mostrare quasi due ore di gameplay agli appassionati della serie, ma soprattutto avvicinare e catturare l'attenzione di chi non conosce ancora il magnifico mondo che i Dontnod e Square Enix hanno creato.

[Kingdom Hearts III: annunciata la Deluxe Edition e un Bundle esclusivo](#)

Proprio in questi minuti Square Enix ha appena annunciato il contenuto della Deluxe Edition di *Kingdom Hearts III*.

Nella **Deluxe Edition** troveremo: il gioco, una stealbook esclusiva, una spilla e un artbook a colori, tutto per **89,99€**; mentre il **bundle** prevede, oltre l'intero contenuto della Deluxe Edition, anche 3 figures del trio, ad un costo molto più elevato, si parla infatti di **229,99€**.

Disney SQUARE ENIX

SOHA, DONALD and GOOFY from KINGDOM HEARTS III Toy Story world

KINGDOM HEARTS III

Collectible Pin

SteelBook® Case

Artbook

PS4 DELUXE EDITION

XBOX ONE DELUXE EDITION

W 3.0cm x D 4cm x H 9.5cm

W 7.3cm x D 4.9cm x H 18.1cm

W 6cm x D 3.9cm x H 15cm

These BRING ARTS figures ONLY available in this Square Enix Store bundle

KINGDOMHEARTS.com

Images not to scale. Subject to change. Artwork featured not final.

PRE-ORDER NOW

UNLOCK THE MAGIC 1.29.19

XBOX ONE PS4

DELUXE EDITION

Disney SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS III

SteelBook® Case

Collectible Pin

Artbook

PS4 DELUXE EDITION

XBOX ONE DELUXE EDITION

KINGDOMHEARTS.com

Images not to scale. Subject to change.

PRE-ORDER NOW

UNLOCK THE MAGIC 1.29.19

XBOX ONE PS4

Disney SQUARE ENIX

ESRB RATING PENDING RP Visit esrb.org for rating information

© Disney © Disney/Pixar Developed by SQUARE ENIX. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. The "PlayStation", the "PS" Family logo and "PS4" are registered trademarks and the PlayStation Network logo is a trademark of Sony Interactive Entertainment Inc. All other trademarks are properties of their respective owners.

[Speciale E3: Rivelata una data di uscita per Octopath Traveler](#)

Square rivela un nuovo trailer per il suo RPG vecchio stampo che uscirà in esclusiva su **Switch**: *Octopath Traveler* arriverà il prossimo 13 luglio, ed è già da tempo disponibile una demo gratuita sul **Nintendo eShop**.

<https://youtu.be/PU2ni4mNlz4>

[Speciale E3: Square Enix annuncia una nuova patch per Final Fantasy XIV](#)

Il secondo annuncio della conferenza **Square Enix** riguarda un nuovo aggiornamento, precisamente la patch 4.3 per il capitolo online della saga di *Final Fantasy: Final fantasy XIV **Under the Moonlight***.

[Speciale E3: Square Enix annuncia un misterioso gioco: The Quiet Man](#)

Square Enix annuncia un nuovo gioco: ***The Quiet Man***. Non si sa ancora nulla, ma ci hanno assicurato che ad Agosto ci saranno altre novità e rilasceranno nuove informazioni.

[E3 2018: Babylon's fall](#)

Quest'oggi, durante la conferenza tenuta da **Square Enix**, il colosso videoludico ha annunciato un nuovo titolo. Quest'ultimo è ***Babylon's fall***, che verrà rilasciato su Ps4 e PC.

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0Ql
MjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGVkRfN29pTmU5SVElMjIlMj
BmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvdyUzRCUyMmF1dG9wbGF5JTNCJTlwZW5jcnlwdGV
kLW1lZGhhJTlYJTlwYWxs3dmdWxsc2NyZWVudjRlMjIlMjBhbGxvdyUzRCUyMmF1dG9wbGF5JTNCJTlwZW5jcnlwdGV

Speciale E3: Square Enix Dragon Quest XI Echoes of an elusive age

La conferenza E3 di Square Enix continua con il nuovo trailer di ***Dragon Quest XI: Echoes of an elusive age***. Inoltre è stata presentata anche una nuova edizione Lost in Time. Il rilascio di ***DQ XI*** verrà rilasciato il 4 settembre 2018 per PS4, PC, mentre la versione per Nintendo Switch arriverà in un secondo momento.