

E3 Real Time: Conferenza Sony

Una delle conferenze più attese dell'Expo di Los Angeles rimane inevitabilmente quella di Sony. La casa di PS4 ha in cantiere svariate IP già annunciate e in parte mostrate, e le aspettative sono tutte su titoli di punta come **Death Stranding** e **The Last of Us 2**. Ed è proprio quest'ultimo ad aprire le danze, letteralmente: la conferenza ha inizio infatti con un'esecuzione del tema principale dell'IP di casa Naughty Dog suonata per banjo dal maestro **Gustavo Santaolalla**, già compositore delle musiche del primo titolo.

È il preambolo adatto per introdurre il primo trailer della serata, quello in cui si vede una bella sequenza di gioco divisa tra gameplay e cinematiche.

Il rientro vede il Presidente e CEO di Sony Interactive Entertainment America, **Shawn Layden**, prima sul palco, raggiungere **Sid Shuman e Ryan Clements** per un breve scambio di battute, nel quale emerge quello che sarà un po' il mood della conferenza: «non aspettatevi particolari bombe, siamo qui però per farvi dare un po' di più di quello a cui stiamo lavorando», è il succo del suo messaggio. E in effetti sarà questo il ritmo costante della serata Sony, che si mostrerà estremamente concentrata sulle IP principali in lavorazione, riservando alle terze parti soltanto alcuni brevi trailer. Il primo arriva subito dopo la breve intervista al Chairman di Sony, ed è quello delle **Back in Black Maps** di **Call of Duty: Black Ops III**, che sarà disponibile gratuitamente dall'11 giugno all'11 luglio per tutti gli abbonati al PS Plus. Una mossa da apripista, che certamente vuole incentivare gli utenti al pre-order dell'upcoming **Black Ops IV**.

Il ritorno è su Shuman e Clements, questa volta accompagnati da Meredith Molinari che lancia gli highlights nei quali un compendio di quel che ci aspetta per **PSVR**.

Non si entra ancora nel vivo della conferenza, e i conduttori fuori sala avvisano che manca poco: non resta che mostrare il trailer di **Destiny 2: Forsaken** prima di iniziare. Il contenuto aggiuntivo arriverà il prossimo **4 settembre**.

Si ritorna finalmente nella sala che ospita pubblico e conferenza, e l'attenzione ritorna sui grandi titoli in lavorazione: uno di questi è anticipato (e il riferimento al setting è subito abbastanza chiaro) dall'esibizione dal vivo di un suonatore di Shakuhachi che ci porta con sonorità suggestive nel Giappone feudale, epoca in cui ha luogo la narrazione del lavoro di Sucker Punch, un **Ghost of Tsushima** che viene annunciato in tutta la sua bellezza nel trailer mostrato.

Contenuti interessanti, ma ancora nessuna release date: e l'andazzo non pare cambiare con **Control**, nuovo titolo di **Remedy** e **505 Games**, di cui vediamo due minuti tra cinematiche e brevissimi scampoli di gameplay. Il titolo dovrebbe uscire nel **2019** (e, di questi tempi, il condizionale è ormai d'obbligo).

La conferenza continua mandando a schermo colori scuri, colorandoli di rosso gore, ed è il momento del rispolvero di un'altra IP: torna **Resident Evil 2**, e stavolta sappiamo quando, il **25 gennaio 2019**.

Il colore si accende con il trailer successivo, **Trover Saves the Universe** sviluppato da **Squanch**

Games in collaborazione con il creatore di *Rick and Morty*, **Justin Roland**. Pur avvalendosi di una grafica animata in 3D, lo stile dei personaggi è inconfondibile, dalla bocca del personaggio principale immerso in una vasca al tratto umoristico che rimanda alla nota serie animata, oltre al doppiatore dello stesso Morty che dà voce al personaggio viola dagli occhi rosso-blu in chiusura del trailer.

Un'IP nella quale è chiaro tutti credano all'E3 è *Kingdom Hearts*, il cui trailer compare anche in questa conferenza: a differenza della [conferenza Square Enix](#), stavolta vediamo un trailer del tutto nuovo, che vede comparire Jack Sparrow e altri personaggi de *I Pirati dei Caraibi*, franchise di proprietà Disney, e varie sequenze sono dedicate agli scenari navali; al termine del video c'è spazio anche per l'annuncio di un **All-in-One Package** in esclusiva PS4 che comprende i capitoli **I.5+II.5, II.8 e III.**

Arriva quindi uno dei momenti più attesi in assoluto della serata, quello di **Hideo Kojima** e del suo *Death Stranding*: anche stavolta abbiamo un lungo trailer dove il **Decima Engine** dà il meglio di sé in un susseguirsi di spazi aperti, chiaroscuri e paesaggi dal fortissimo potere suggestivo. Emergono alcuni elementi di quello che è il lore del gioco, che il protagonista, **Sam** (interpretato da **Norman Reedus**), gravato dal compito di "portatore di corpi" (neonati, per lo più, ma vi è una sequenza con quello che pare chiaramente essere un corpo adulto avvolto in un lenzuolo bianco), emerge un rapporto non lineare con la memoria, e pare corroborarsi l'idea della presenza di più dimensioni, ma è ancora troppo poco per delineare anche vagamente un setting narrativo che si preannuncia davvero complesso.

Il trailer successivo è una vera sorpresa: spuntano i nomi di **Koei Tecmo** e **Team Ninja**, ed è subito *Nioh 2*. Non si sa ancora molto data la brevità del video ma è certamente un ritorno ben accolto da tutti i giocatori.

Altro momento attesissimo è quello di *Spider-Man*, con un altro trailer sospeso tra cinematiche e gameplay mozzafiato, dinamico, con un combat system che richiama i Batman di Rocksteady ma diversamente elaborato, più esplosivo e adatto alle caratteristiche dell'Uomo Ragno: purtroppo anche qui niente release date e, se questo ci pareva accettabile, per le precedenti IP, su questo titolo **Insomniac Games** lavora ormai da un po' e risulta poco comprensibile la mancanza di un orizzonte d'attesa anche generico.

Una conferenza compatta e alquanto contenuta quella di Sony quest'anno, che ha scelto di porre l'accento su quattro importanti IP molto attese dai giocatori: certo lascia perplessi la scarsità di release date (davvero pochissime) e la totale assenza di **Days Gone**, titolo sul quale ci si aspettava qualche contenuto in più, vista la prossima uscita a febbraio 2019. Molto è rimandato di certo alla **Gamescom** di agosto, ma Sony dovrà tenere a mente la risposta da dare a [Microsoft, che a questo E3 ha offerto una conferenza](#) ricca di contenuti e dalla quale è emerso un chiaro messaggio riguardo il futuro.

La concorrenza non è finita, e Sony, se vuole restare sulla cresta, deve certamente impegnarsi di più.

The Last of us: Part II è ancora a metà lavorazione

Nonostante siano trascorsi due degli eventi più importanti nel settore videoludico, il **Game Awards** e il **Playstation Experience**, di *The Last of Us: Part II*, non v'è neanche l'ombra. Dopo l'hype dato dall'apparizione con un trailer mozzafiato al **Paris Game Week** il progetto è tornato tra le mura degli studi di **Naughty Dog** e dalle quali non sembra voler ancora uscire. **Druckmann**, il direttore creativo della nota software house, spiega infatti che il sequel è stato lanciato molto prematuramente. Lo sviluppo del gioco è ancora tra il 50% e il 60%, proprio per questo motivo anche la data di uscita è molto lontana, non definita. Ma **Druckmann** ci assicura però che *TLoU2*, sarà sicuramente presente per il prossimo **E3 2018**.

Ad addolcire l'amaro boccone ingoiato dai più speranzosi fan della serie, ci hanno pensato **Ashley Johnson** e **Troy Baker**, che interpretano i personaggi **Ellie** e **Joel**, cantando in un duetto unplugged l'OST del videogioco.

Insomma a questo punto probabilmente, visto che c'è ancora molto tempo per il prossimo **E3**, possiamo ben sperare che **Naughty Dog** possa finalmente dare una consistente prova del suo operato con un video gameplay o magari perché no, con una demo giocabile di *The Last of Us: Part II*.