

## [Ubisoft vorrebbe allontanarsi da esperienze di gioco “finite”](#)

In un'[intervista rilasciata nel suo blog](#), **Lionel Raynaud** di **Ubisoft** ha spiegato il motivo per cui la compagnia francese vorrebbe tenere impegnati i giocatori, smettendo di proporre esperienze di gioco che siano “finite”, in favore di titoli costruiti attorno non più a una lunga storia, ma una narrativa più frammentata in diversi archi più piccoli.

Secondo Raynaud, lo studio non vuole che i loro giochi non abbiano più nulla da offrire dopo aver portato a termine la storia principale e questo, significa creare un'esperienza che sia abbastanza ricca da spingere il giocatore a ritornare a giocare anche dopo il finale principale.

**Ubisoft** aveva anche espresso opinioni simili alla conferenza E3 di quest'anno, come riportato da [VentureBeat](#), dove è stato spiegato come in *Assassin's Creed: Odyssey* i giocatori non potranno semplicemente portare a termine la storia, e che le loro decisioni porteranno sempre a nuovi conflitti e avventure.

---

## [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

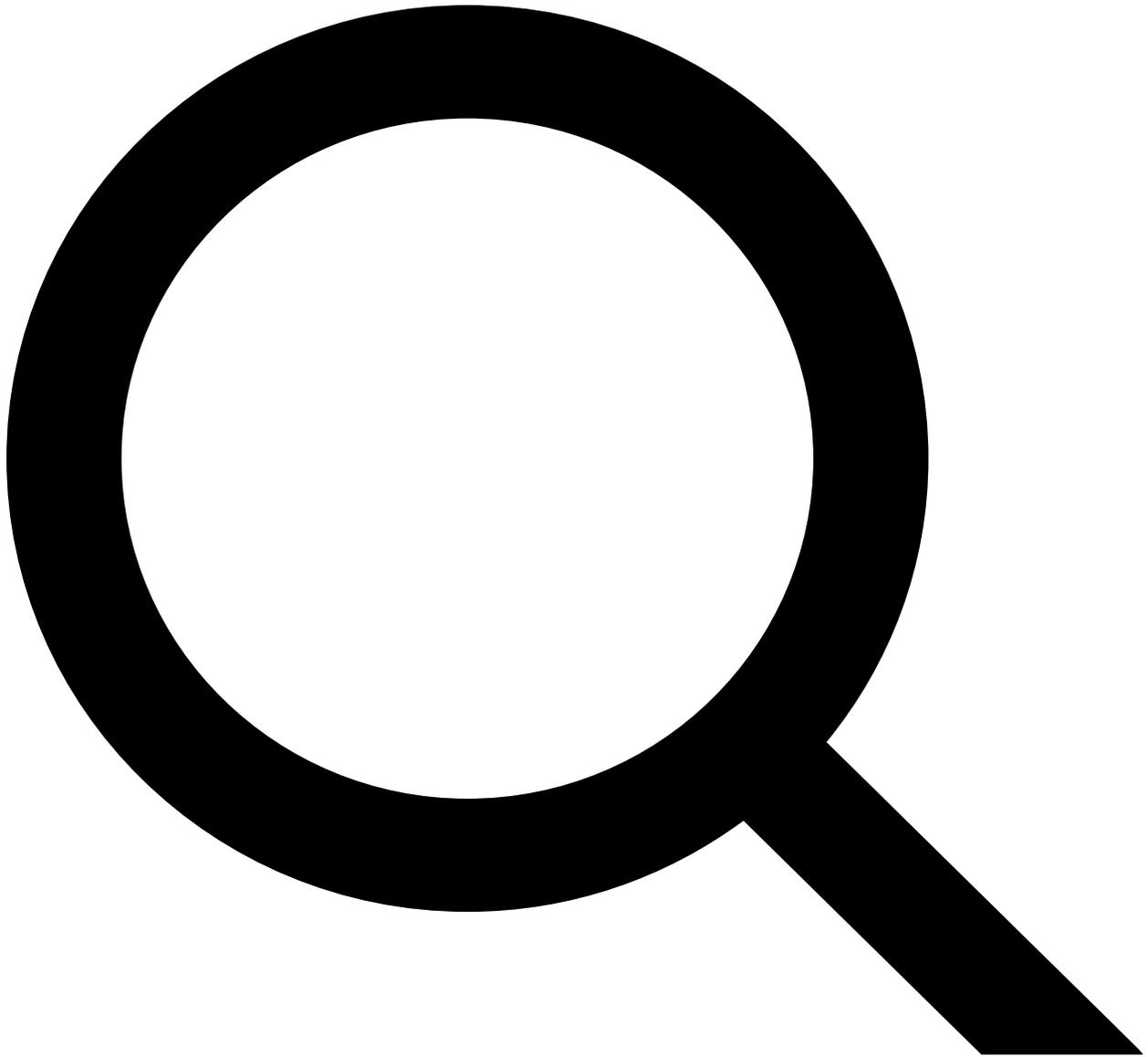
La pixel-art è uno dei trend del momento, in campo videoludico, quasi una moda. **Noita** sembra accodarsi all'effetto nostalgia con un **roguelike dungeon-crawler** che richiama visivamente svariati titoli retrò. Ma se vi dicessi che ogni pixel su schermo è in realtà "simulato"? Il gioco fa infatti 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*?

---

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

Tra le [chiacchiere sulle conferenze dell'E3](#) e una polemica sul mancato gameplay di **Death Stranding** o sulla prima persona in **Cyberpunk 2077**, spesso si adombra la parte più importante della fiera: i videogame.

Di giochi annunciati, mostrati o approfonditi ce ne sono stati tanti. Alcuni per la prima volta, altri sono stati approfonditi, altri ancora sono stati mostrati sotto una nuova luce. Quali sono stati i più interessanti? Abbiamo operato qui una selezione senza pretese di completezza, proiettando un cerchio di luce sui giochi mostrati durante le conferenze e dei quali si è parlato meno di altri ma che, per varie ragioni (da come sono stati comunicati a qualcosa di nuovo che è stato mostrato sino a quelli di cui conosciamo il semplice concept) hanno destato il nostro interesse.



## My Friend Pedro

Remake [dell'omonimo flashgame](#) della **DeadToast**, Devolver Digital decide portarlo dopo 4 anni su Nintendo Switch e PC e [lo presenta nella propria conferenza](#). Se già il gioco originale aveva un grande potenziale, fra volteggi, sparatorie a doppia arma e virtuosismi parkour, con un art-style rinnovato e maggior lavoro alle spalle ci si può davvero aspettare un titolo frenetico e spettacolare, potenzialmente capace di tenere lontana la noia per ogni minuto di gioco.



## Control

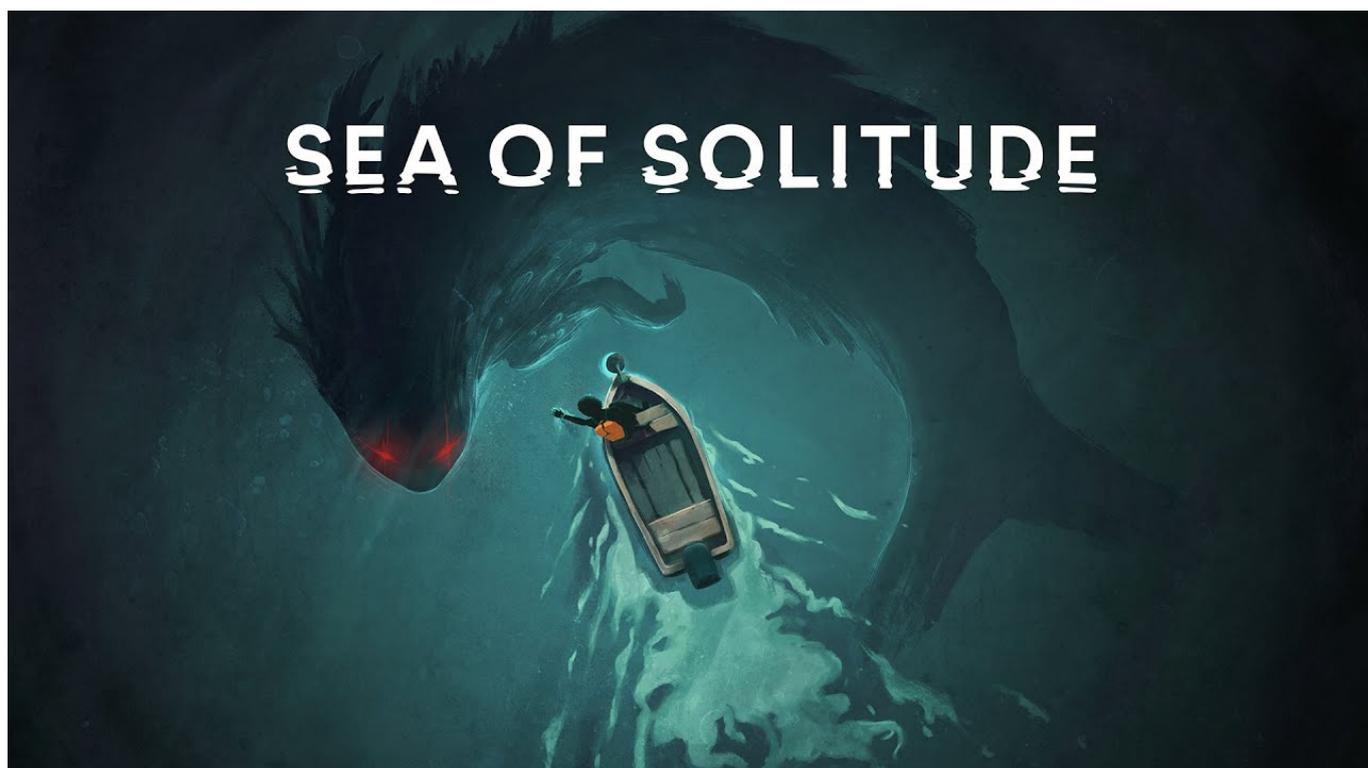
**Remedy** ritorna con un gioco che non pare meno interessante di *Quantum Break* e *Alan Wake*. Presentato [durante la conferenza Sony](#), in *Control* si vestono i panni di **Jesse Faden** (interpretato da **Courtney Hope**, la Beth Wilder di *Quantum Break*), da poco nominato direttore del Federal Bureau of Control, un'organizzazione governativa segreta dagli scopi misteriosi che sembra essere alle prese con una minaccia paranormale. *Control* pare essere un titolo composito, un live action con componenti à la *Alan Wake* e una struttura da metroidvania con missioni secondarie opzionali, da condurre fino alla fine con poteri telecinetici e parti shooter in un setting artistico ispirato al movimento architettonico brutalista.



## The Awesome Adventure of Captain Spirit

Prima del secondo *Life is Strange*, **Dontnod** ci regala (letteralmente: sarà gratuitamente scaricabile, come specificato nel corso della [conferenza Microsoft](#)) un'avventura ambientata nello stesso universo narrativo. Il protagonista è un ragazzino di 10 anni, **Chris**, che vive in una piccola cittadina e diventa Captain Spirit grazie alla forza della propria immaginazione. **Captain Spirit** sarà anche customizzabile nell'aspetto, disegnandolo tramite Chris che potrà applicargli maschera, cappello, colorarlo e altro ancora. Il titolo pare sarà breve, durerà all'incirca due ore, ma avrà un buon margine di rigiocabilità e finali multipli. Come ogni supereroe, Captain Spirit avrà degli alleati, come lo **Sky Pirate**, e un villain, **Snowmancer**.

Non pochi sembrano i richiami a *Life is Strange* in un gioco che appare non lineare, fatto d'interazione, esplorazione e dialoghi, e che pare già essere un inno all'immaginazione e alla fantasia.



## Sea of solitude

Una giovane donna di nome Kay soffre di solitudine, e così diventa un mostro in un mondo di mostri. **Cornelia Geppert**, CEO di Jo-Mai, l'ha definito [durante la conferenza EA](#) un lavoro molto personale. Quel che è certo è che si tratta di un platform-puzzle esplorativo d'avventura con una forte componente emozionale sulla falsariga di **RiME**, e che ci sono tutti i motivi per tenervi gli occhi puntati.



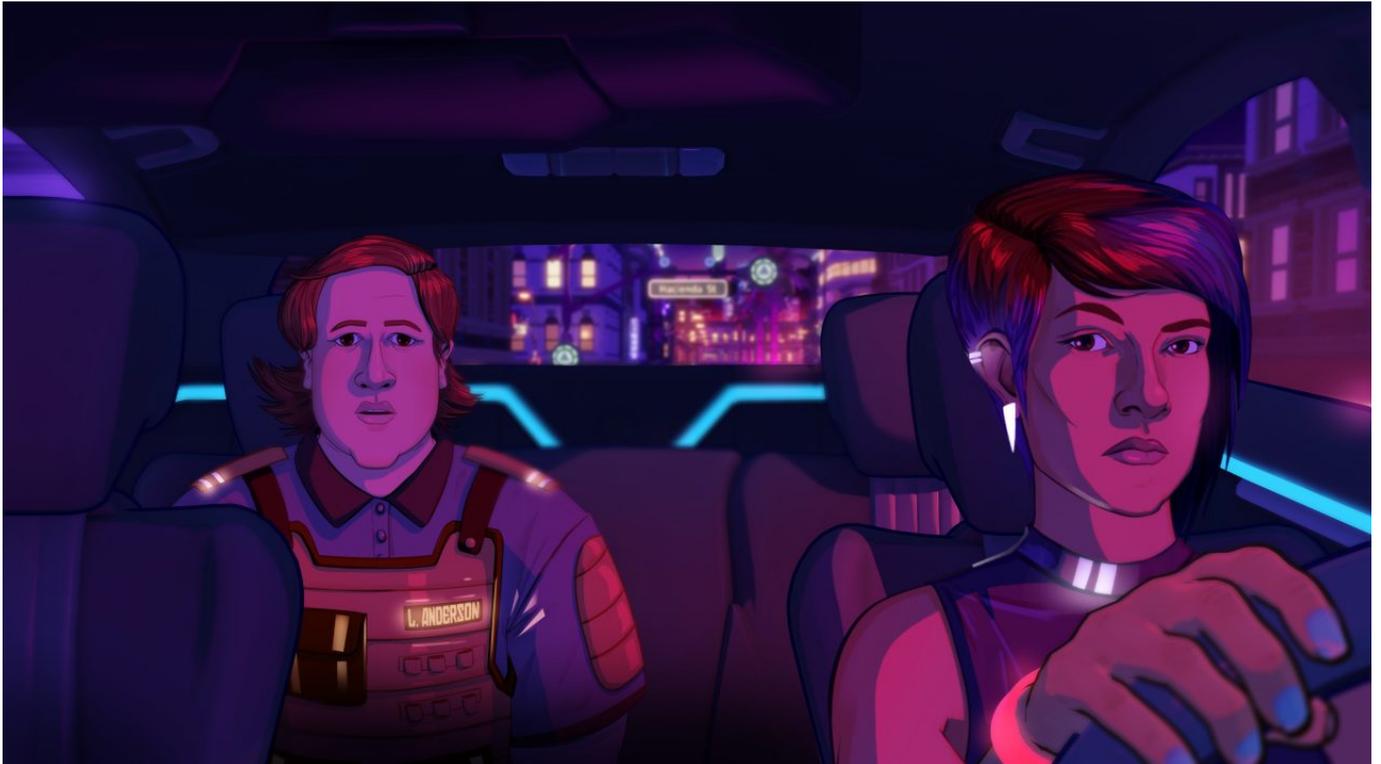
## Night Call

Una delle sorprese migliori è un'avventura narrativa che ci vede a Parigi, come tassista notturno che si trova a ottenere informazioni su un serial killer e su misteri da risolvere inerenti gli omicidi. Nel titolo sviluppato di BlackMuffin Studio e Monkey Moon, e [presentato al PC Gaming Show](#), sarà possibile condizionare gli accadimenti tramite interagendo con oggetti e personaggi e, tra comparto artistico e premesse narrativa, c'è tutta la base per una gioco story driven di sicuro interesse.



## Sable

A primo impatto ha ricordato a molti *Journey*, far colori suggestivi e una componente esplorativa che lo avvicinerebbe di più a *Breath of the Wild*. Ad ogni modo potrebbe essere un exploration game bellissimo, anche grazie a un comparto artistico fortemente ispirato a grandi fumettisti europei (vedi *Moebius*). Ci si chiede come due sole persone abbiano già potuto creare tutto questo, e non vediamo l'ora di poterne sapere di più per capire fino a dove sono riusciti a spingersi.



## Neo Cab

Pur essendo ambientato in un futuro dal sapore fortemente cyberpunk, questo è un titolo che potrebbe essere fra i più attuali sul piano tematico: i developer di Change Agency hanno spiegato che il tema centrale del gioco è «come le emozioni possono impattare sulle performance lavorative». Anche qui, come in *Night Call*, vestiamo i panni di un autista, uno dei pochi rimasti in un mondo in cui la maggior parte dei guidatori umani sono stati soppiantati da intelligenze artificiali. «In *Neo Cab* you're one of the proletariat who are just riding the line of capitalism» dice il creatore **Patrick Ewing**, non negando un certo legame a giochi come *Papers, Please*. Tutto questo non vi fa venire una matta voglia di giocarci?



## Transference

Lo ammetto, lo aspetto già dallo scorso anno, quando ancora nulla era già stato mostrato di quest'opera in VR. Che a questo E3 si è svelata ancor più interessante [nel corso della conferenza Ubisoft](#), rivelando la sua natura psicologica e cinematografica, con vari puzzle da risolvere e una grafica che sembra promettere il meglio.



## Tunic

Un RPG isometrico in purissimo stile zeldiano, un action fantasy con una volpa per protagonista e un art-style accattivante, il tutto sviluppato da un solo developer, Andrew Shouldice. Della storia si sa poco, ma con queste premesse volete non dargli fiducia?



## Battletoads

Di questo titolo non sappiamo davvero NIENTE, se non che sarà il remake di una grande esclusiva NES, e che sarà cooperativo e in 2.5D. L'originale è un gioco ormai iconico, noto per la sua difficoltà, ma tutt'altro che perfetto dal punto di vista del game e level design. Sarà l'occasione per un sfornare un videogame con un buon livello di sfida e più equilibrato dal punto di vista strutturale? Mentre aspettiamo la risposta, gioiamo per il ritorno dell'IP!

Ovviamente mentre scrivevo questa selezione mi sono venuti in mente un'altra decina di titoli presentati che vale la pena seguire. Ma ve li dirò in settimana, in un altro articolo!

---

## [E3 2018: tirando le somme](#)

L'E3 è terminato da appena qualche giorno e, come ogni anno, eccoci qui a tirare le somme. Nei suoi due distinti macromomenti — uno all'interno dei padiglioni, dove era possibile toccare con mano le

novità di developer grandi e piccoli e platform holder, l'altro che ha anticipato il momento della bolgia fieristica e che è sempre un nodo cruciale sul piano mediatico e di marketing, quello delle conferenze — l'**Expo di Los Angeles** riveste sempre un'importanza non da poco in termini di vetrina. Proprio il secondo momento risulta importante ormai da decenni per i partecipanti, dovendo calibrare attentamente i contenuti e studiando i messaggi da veicolare, con risultati di anno in anno altalenanti per ogni operatore.

Quest'anno si è mostrato al solito interessante sotto vari aspetti ed è utile tirare un po' le fila di quanto visto.



Ad aprire le danze è stata [la conferenza di Electronic Arts](#), che si è svolta in maniera tutto sommato prevedibile: è stata occasione di presentare la nuova edizione delle consolidate IP sportive (**Madden NFL**, **NHL**, **NBA Live** e l'immane **Fifa**, quest'anno impreziosito dalla Champions League), e per rilanciare gli shooter, dal nuovo **Battlefield**, ambientato stavolta nella seconda guerra mondiale, a un **Battlefront II** arricchito con nuovi contenuti. Se tutto questo risultava un po' telefonato, rimanevano due fronti su cui giocare la partita: l'attesissimo **Anthem** e "i conigli nel cilindro", quelle IP non annunciate sulle quali ogni volta i fan si aspettano di essere, se non accontentati, quantomeno un po' stupiti. Sul piano **BioWare**, nulla di cui lamentarsi: sul palco arrivano il general manager **Casey Hudson**, l'executive producer **Mark Darrah** e la lead writer **Cathleen Rootsart**, tre importanti attori nello sviluppo del titolo, che hanno raccontato vari aspetti del development, approfondendo un'idea di setting narrativo che nelle sue fondamenta era già stata condivisa con il pubblico, nonché le feature e alcune modalità di gioco. Sulla nuova IP sembrano credere molto da tempo sia il developer sia il publisher e, pur nutrendo alcune perplessità riguardo alcune modalità di gioco che potrebbero risultare già viste, e temendo abbastanza gli effetti negativi in fase di scrittura derivanti dalla fuoriuscita dal progetto di **Drew Karpshyn** (già lead writer dei primi due **Mass Effect**), la gestione tecnica e narrativa di un prodotto strutturato come **Anthem** dà non pochi motivi per continuare a seguire il progetto. Forse proprio a causa della grande attenzione a quella che è al momento l'IP di punta non si è rimasti del tutto soddisfatti in

termini di nuove IP: se l'annuncio di **Unravel 2**, forte di un'interessante modalità co-op, è salutato con entusiasmo, e se **Cornelia Geppert**, CEO e game designer di Jo-Mei Games, presenta con emozione un **Sea of Solitude** dal setting narrativo interessante, sul quale terremo gli occhi fissi, il resto appare un po' povero. Un **Command & Conquer** per mobile (denominato **Rivals**) che ammicca forse troppo alle modalità di *Clash of Clans*, e la cui dimostrazione risulta priva di dinamismo, e un **Star Wars Jedi: Fallen Order** che sembra presenziare lì più per ragioni di brand che di sostanza. Nient'altro di rilevante da registrare in una conferenza in cui il CEO di EA, **Andrew Wilson**, risulta asettico e pubblicitario, freddo e puntuale, e nulla può la discreta conduzione di un'Andrea Rene che, pur non essendo evidentemente avvezzata a un pubblico di simile portata, se la cava comunque bene.



Si passa così alla seconda conferenza in ordine cronologico, una delle più attese, [quella di Microsoft](#). Da tempo ci si chiede cosa bolle nella pentola di Redmond, considerando che i numeri nel mercato console vedono necessario il ripensamento della propria strategia commerciale. In questi ultimi anni, le conferenze del colosso di Xbox non sono state ritenute soddisfacenti, e un rilancio è quantomai urgente. Il 2018 segna probabilmente un cambio di passo, o quantomeno questo è il segnale che possiamo certamente registrare da una conferenza che oscilla tra la concretezza di certe IP e di alcune **azzeccate mosse di mercato**, e la fumosità di dichiarazione che hanno il brioso e artefatto sapore del disclaimer pubblicitario: bellissimo sentir parlare di un **team dedicato all'AI** e al **lavoro sulla nuova Xbox**, ma meglio non farsi abbagliare da ciò di cui non possiamo avere riscontri certi. Ottimo segnale invece è quello dell'**acquisizione di 5 nuovi studi** che entrano a far parte dei **Microsoft Studios**, soprattutto **Ninja Theory**, promettente developer che ha mostrato la propria qualità in passato nei lavori su **Devil May Cry** e che si è in qualche modo consacrato con l' "indie AAA" [Hellblade: Senua's Sacrifice](#) e che adesso, con maggior risorse economiche, potrà rivelare il suo vero potenziale (nel bene e nel male). Bene anche la presenza di alcuni ospiti del calibro di **Chris Avellone**, che da narrative director spiega lo sviluppo di **Dying Light 2**, il quale risulta molto interessante in termini di trama. Tirando le somme, quella Microsoft è globalmente la conferenza che impressiona di più, sia per gli ottimi segnali lanciati al mercato, sia

per la massiccia presenza di titoli, fra esclusive e world premiere di multiplatforma di vario genere.



Pur senza faville, la [conferenza Bethesda](#) qualche ora dopo regala comunque solidità, fra contenuti aggiuntivi (su tutti i DLC di *Prey* e *Wolfenstein II*), nuovi titoli (ci si riferisce a *Starfield*, il nuovo space RPG su cui la casa è in lavorazione) e nuovi capitoli di IP già presenti in catalogo: *Doom Eternal* e *The Elder Scrolls VI* sono due uscite molto ben accolte, ma gli occhi sono ovviamente tutti puntati su *Fallout 76*, annunciato già nei giorni precedenti e che sta destando la maggiore curiosità di pubblico. Conferenza che quadra ma non stupisce.



Al contrario della [conferenza Devolver Digital](#), che ci abitua ormai annualmente a veri e propri pezzi d'avanspettacolo condotti con gran ritmo e senso dello show dall'attrice Mahria Zook, qui nei panni di **Nina Struthers**. Fra parodie delle retroconsole e momenti di pura satira nei confronti delle lootbox, lo studio texano trova spazio per **tre nuovi annunci** nei 20 minuti scarsi di conferenza: l'open world **SCUM**, la remaster di **Metal Wolf Chaos XD** e lo spettacolare shooter **My Friend Pedro**, che a parere di chi scrive è uno dei più interessanti prodotti di questo E3.



Una conferenza forse meno stupefacente dello scorso anno, ma sempre dalla grande carica esplosiva (pur senza teste che saltano in aria come era stato nel 2017), agli antipodi della noia che ci serve su un piatto [Square Enix](#): la casa giapponese riserva i suoi pezzi migliori (da *Shadow of the Tomb Raider* a *Kingdom Hearts III* passando per *Just Cause 4* e *Nier: Automata*) alle altre conferenze, limitandosi a ripetere gli stessi trailer o ad arricchirli. Le piccole aggiunte a *Final Fantasy XIV* non bastano, così come il telefonatissimo undicesimo capitolo di *Dragon Quest*. I migliori annunci risiedono certamente nell'interessantissimo *The Quiet Man* e in un *Babylon's Fall* di cui non vediamo l'ora di sapere di più, ma la mancanza di interventi (tra developer, creativi e board dell'azienda) si fa sentire, e di concreto rimane ben poco.



Concretezza che invece dimostra di possedere a grandi lettere [Ubisoft](#), che sceglie una formula standard mantenuta per tutto l'incontro, fatta di un trailer iniziale seguito da un intervento di uno o due attori coinvolti nello sviluppo del titolo che spesso hanno modo di essere supportati da sequenze di gameplay: gli interventi di **Justin Farren** per *Skull & Bones*, di **Elijah Wood** e **Benoit Richter** per *Transference*, di **Jonathan Dumont** per *Assassin's Creed Odyssey* permettono uno sguardo più concreto e profondo sui titoli in lavorazione, il loro metterci la faccia è per certi versi rassicurante, ma soprattutto è un segno di grande serietà, che dà solidità anche a *Beyond Good & Evil 2*, il quale, grazie alle spiegazioni dei due Brunier, si fa più tangibile nonostante la mancanza di gameplay.

C'è spazio anche per il DLC di *Mario+Rabbids: Kingdom Battle*, un *Donkey Kong Adventure* che viene letteralmente suonato di **Grant Kirkhope** e dai Critical Hits che lo accompagnano, dopo un'introduzione di **Xavier Manzanares**. Pur non presente sul palco (ma presenti [Soliani e Kirkhope per parlare delle musiche del gioco durante l'E3](#)), il team di **Milano** si conferma elemento importante dell'universo Ubisoft, e c'è motivo di credere che questo sia solo l'inizio dell'ascesa di un team che ha meritato i riconoscimenti e le lodi caduti a pioggia nell'ultimo anno, riuscendo ad appagare anche la pretenziosissima Nintendo. Probabilmente è anche merito loro se, alla conferenza, Ubisoft ha potuto presentare Fox tra i personaggi della propria nuova IP, *Starlink*.

Una conferenza che non ha troppi picchi verso l'alto, ma che di certo quadra in tutte le sue parti, e dove ogni team ci ha messo la faccia e ha condiviso il lavoro col pubblico.



Condivisione del lavoro che è invece forse quel che è mancato in una delle conferenze più attese: **Sony** si affida infatti a lunghi trailer per dar spazio principalmente a 4 esclusive: ***The Last of Us 2***, ***Ghost of Tsushima***, ***Death Stranding*** e ***Marvel's Spider-Man***. Titoli pregevolissimi — il primo presentato così bene da indurre il dubbio nel pubblico fosse ampiamente scriptato, anche se a [un'attenta analisi è possibile confutare questa tesi](#): in gran parte il video non lo è, in realtà — ma ancora una volta lontani dall'essere accompagnati da una release date. Nessun membro del team di sviluppo a raccontarli, talvolta musicisti a introdurli. Curiosità a parte per nuovi titoli come ***Control*** o per il remake di ***Resident Evil 2*** (uno dei pochi ad essere accompagnato da una data d'uscita), Sony sembra voler dare al pubblico uno sguardo più approfondito delle sue esclusive di punta, offrendo scampoli di gameplay (meno che nel titolo di Kojima, nel quale si intravedono alcune fasi stealth, una di arrampicata e si intuisce la presenza di una componente shooter) ma non andando oltre, accontentandosi del minimo sindacale per non sfigurare.



Una parsimonia, quella di Sony, che contrasta con i **25 trailer** del [PC Gaming Show](#), che, ad onta della sufficienza con il quale è guardato ogni anno, offre vari momenti interessanti: la conduttrice, la streamer **Frankie Ward**, riesce a mantenere un certo ritmo nelle due ore scarse che compongono lo show, ed è piacevole notare quanta varietà offra l'ambiente PC. Da avventure story-driven come il lovecraftiano **The Sinking City**, ma anche **Neo Cab** e **Night Call**, si passa a titoli dallo stile artistico affascinante come **Sable** o gestionali molto attesi come **Two Point Hospital**. Ma il PC Gaming Show non è soltanto riservato alle produzioni indipendenti: c'è spazio anche per **Hunt: Showdown**, FPS horror su cui è al lavoro **Crytek**, il super chiacchierato **Star Citizen** (giunto adesso l'alpha 3.2), **Overkill's The Walking Dead**, **Hitman 2** (anche questo incomprensibilmente non inserito nella conferenza Square Enix) e vari titoli **SEGA**, dalle remastered di **Shenmue**, a tre novità: **Valkyria Chronicles 4**, e, per la prima volta su PC, **Yakuza Kiwami** e **Yakuza Zero**, a conferma che l'amata serie nipponica ha ormai trovato una solida fanbase in Occidente. Rimane curiosità, infine, riguardo **Ooblets**, nuovo lavoro della **Double Fine** di Tim Schafer, ed è solo un altro tassello che si aggiunge a una conferenza poco altisonante nelle forme ma molto interessante nei contenuti.



E3 2018

Si passa così all'ultima conferenza, quella della "vecchia signora" del mondo videoludico: [Nintendo quest'anno sceglie di esserci](#), a differenza del 2017, annunciando la propria conferenza, che chiuderà il ciclo di quest'anno. Se la prima parte ha un buon ritmo alternando gli annunci di titoli terze parti (*Daemon X Machina* e *Overcooked 2* fra gli altri) e prime parti (*Super Mario Party* e *Fire Emblem: Three Houses* su tutti), la seconda si arena sul nuovo *Super Smash Bros. Ultimate*, al quale viene dedicato un lungo deep dive nel quale si sviscerano scenari, personaggi e singole feature, risultando un po' fuori contesto rispetto alle altre conferenze basate soprattutto sulla varietà di contenuti: l'approfondimento di un singolo titolo non è probabilmente il momento migliore per accattivare un pubblico con aspettative di reveal e sorprese last minute.



Poche sorprese eclatanti, ma a guardar bene i titoli interessanti non mancano: **EA** non stupisce, ma *Sea of Solitude* solletica la curiosità, **Microsoft** lancia alcune l'amo di alcune esclusive classiche, ma come detto non è quello il fulcro della conferenza. Probabilmente i titoli più interessanti sono stati presentati durante il **PC Gaming Show**, considerando che **Sony** persevera nella propria politica di dar un assaggio dei propri first party senza accompagnarli a date di rilascio mentre Square Enix non offre alcuna novità di riguardo e Nintendo preferisce l'approfondimento. Anche **Devolver Digital** riesce a incuriosire, in relazione al breve tempo del proprio show, e questo ci conferma forse quanto il mondo indie sia ancora una fucina di creatività nel mondo videoludico. Questo senza sminuire le grandi case: **Bethesda** annuncia comunque dei buoni contenuti speciali, ma soprattutto un altro *Doom*, dopo un primo reboot di buona qualità, e una nuova IP, mentre **Ubisoft**, pur avendo già annunciato gran parte dei titoli mostrati, li approfondisce intelligentemente, trovando il tempo per annunciare anche un'altra collaborazione con Nintendo.

Quali **strategie** daranno buoni frutti sarà il tempo a dirlo. Nel frattempo potremmo anche provare a fare una classifica in relazione a quanto mostrato, mettendo alla base non valutazioni in merito alla bontà dei prodotti (senza una prova dei quali ogni giudizio va sospeso) quanto in relazione al valore aggiunto delle conferenze e quindi riguardo la forza e l'efficacia del messaggio lanciato, non considerando il "fumo" derivante dall'applicazione di pure strategie di marketing ma soprattutto la concretezza di certe dimostrazioni, la volontà di dare un messaggio chiaro ai giocatori e l'effettiva prospettiva di star lavorando per loro, senza voler abbagliare nessuno.

A valutare le sensazioni lasciate da ogni show, ma soprattutto quanto concretamente posso aver tratto dai contenuti mostrati in termini di strategie di mercato e lavoro dietro le quinte, ordinerei le conferenze come segue:

1. **Microsoft**: tanti trailer, fra esclusive e multiplatforma, per mostrare che a Redmond non interessano soltanto i titoli first party, ma non sottovalutandoli, come dimostrano le acquisizioni di ottimi studios. Buoni anche gli intenti sull'AI, anche se poca concretezza da quel punto di vista. A ogni modo, Microsoft è più viva che mai, e pare pronta già alla guerra della prossima generazione.
2. **Ubisoft**: tanti trailer, tanto contenuto e tante testimonianze per una conferenza solidissima, dove anche i titoli senza release date prendono forma concreta, grazie a team member che ci mettono la faccia e danno uno spaccato del lavoro dietro a ogni IP.
3. **PC Gaming Show**: L'avreste mai detto, di trovarlo sul podio? Ebbene sì: le più interessanti novità escono fuori proprio da questa conferenza, che non dà spazio solo a indie interessantissimi (segnatevi quelli nominati sopra) ma mette in luce anche IP come *Hunt: Showdown* (titolo importantissimo per Crytek, dopo prestazioni di mercato non esaltanti negli ultimi anni) ma soprattutto *Hitman 2*. Vi pare poco?
4. **Devolver Digital**: A loro ormai quasi piace vincere facile: con uno show sopra le righe, parodistico, un po' paraculo (fanno satira su un settore di cui non sono totalmente avulsi alle logiche) puntano dritti all'engagement e propongono pochi titoli ma di evidente interesse. Un garanzia.
5. **Bethesda**: lo dicevamo prima, la solidità premia: anche qui poche IP ma tutte ben calibrate, dal nuovo RPG *Starfield* a nuovi capitoli di *Doom* e *The Elder Scrolls*, oltre al già annunciato *Fallout*. Certo, si poteva fare di più, ma da un lato va bene così.
6. **Sony**: Manca molto la concretezza, vi è un'evidente volontà di "far melina", puntando su hype forti, ad alto potenziale di hype, delle quali però si vede ancora poco. Perché di *Spider-Man* un gameplay allo scorso E3 lo avevamo già, e questo nuovo trailer non aggiunge proprio tantissimo. Ciononostante, apprezzatissimi i trailer, il lavoro è di ottima fattura, siamo contenti anche dell'ennesima riproposizione restaurata di un classico, *Resident Evil 2*, ma qui un po' di

concretezza è mancata.

7. **Electronic Arts:** Di certo non è andata male. Occhi puntati su *Anthem*, con il team che non lesina spiegazioni su lore e meccaniche, ma poco altro. Solite IP annuali, un *Command & Conquer* che a oggi pare ricalcare un po' troppo alcuni classici free-to-play mobile di successo e due nuovi titoli che forse non bastano a distinguersi dagli altri.
8. **Nintendo:** Si parte benissimo, si finisce morti di noia: va bene l'importanza di *Super Smash Bros. Ultimate*, ma lo spiegone di una cinquantina di character, e feature, e luoghi e dettagli vari poteva trovare miglior collocazione. Nel corso di una conferenza all'E3 diventa un tecnicismo inadatto e che uccide il ritmo di chi vuole invece un'overview, più consona al contesto.
9. **Square Enix:** Conferenza spoglia, i trailer migliori sono già affidati ad altre conferenze, a volte sembra di assistere a dei piatti highlights, ci si dimentica presto dell'approfondimento iniziale su *Shadow of the Tomb Raider* e si finisce col chiedersi, a posteriori, perché riservare *Hitman 2* alla conferenza meno seguita dell'E3. Inspiegabile.

---

## [Speciale E3: Nuovi trailer e data di rilascio per Starlink: Battle for Atlas](#)

Dopo essere stato presentato allo scorso E3, **Ubisoft Toronto** non si è certo fermata: ha infatti appena resi pubblici due nuovi trailer della nuova saga: uno riguardante il gameplay, mentre l'altro è molto più... particolare.

Appare sullo schermo un personaggio iconico, ma non di certo appartenente a Ubisoft: Parliamo di **Fox McCloud**, protagonista della serie *Star Fox* di casa Nintendo. E subito dopo il trailer, spunta anche sul palco Shigeru Miyamoto, che riceve in regalo la miniatura di un'astronave, con ai suoi piedi proprio Fox. Sarà infatti un personaggio esclusivo del gioco, sbloccabile solo sulla versione per **Switch**.

*Starlink: Battle for Atlas* uscirà su tutte le console il 16 ottobre.

---

## [Speciale E3: Ubisoft mostra un trailer in CGI di Skull & Bones](#)

Un nuovo trailer in CGI di **Skull & Bones** ha fatto la sua comparsa alla conferenza Ubisoft, mostrando una sanguinosa battaglia navale. Oltre al trailer è stato mostrato anche il gameplay, possibilità di personalizzare la nave, agganciare navi nemiche e soprattutto combattere contro altri giocatori in una battaglia PvP. **Skull & Bones** arriverà durante il 2019, ma ci si può registrare alla closed beta, che a oggi non ha una data.

---

## [Speciale E3: arriva una data di uscita per il DLC Donkey Kong Adventure](#)

Accompagnato da una magnifica esibizione live, viene mostrato un trailer di *Donkey Kong Adventure*, il primo DLC di **Mario+Rabbids Kingdom Battle**, la punta di diamante di Ubisoft Milan: arriverà il prossimo 26 giugno, il 25 se si è già in possesso del Season Pass.

---

## [Speciale E3: Beyond Good and Evil 2 riceve un nuovo trailer](#)

Durante la conferenza di Ubisoft a Los Angeles, ***Beyond Good and Evil 2*** riceve un nuovo trailer. Purtroppo non si hanno grandi novità per quanto riguarda lo sviluppo, ma sappiamo che è in **Pre-Alpha**. Ubisoft ha anche annunciato una collaborazione con **HitRecord** di Joseph Gordon-Levitt, che è intervenuto durante la conferenza e ha invitato tutti gli artisti che si volessero cimentare nella creazione di contenuti artistici, soprattutto musicali, per il gioco. HitRecord offrirà una piattaforma che aiuterà i giocatori a contribuire ai contenuti per ***Beyond Good and Evil 2***.

---

## [E3 Real Time: Conferenza Ubisoft](#)

La conferenza **Ubisoft** è come ogni anno una delle più attese, e anche quest'anno non mancano le aspettative tra ***Beyond Good & Evil 2*** (lontano dall'uscita ma di cui ci si aspetta qualche anticipazione) e rumors vari, tra cui quello dell'uscita del ritorno di ***Splinter Cell***.

Apertura riservata a ***Just Dance 2019***, con un trailer video dove varie hit dell'ultimo anno vengono reinterpretate a suon di ottoni, passando da sonorità balcaniche ad atmosfere funk.

Si passa poi a uno dei più attesi della serata: ***Beyond Good & Evil 2***. Il trailer ci introduce nell'ambientazione di un paesaggio innevato e in una situazione festosa interrotta dall'approssimarsi di veicoli nemici: inutile dire che si è subito pronti alla battaglia. Il video non mostra tracce di gameplay, ma regala certamente una spettacolarità che appaga l'attesa del gioco, ancora a oggi in lavorazione e non vicino a una data di rilascio.

**Gabriel Brunier**, narrative director di **Ubisoft Montpellier**, che raccolta parte della trama che

comprende la ricerca di un misterioso artefatto, e **Guillaume Brunier**, senior producer: entrambi introducono ai personaggi principali del gioco. Il personaggio interpretato è un capitano, ed è ambientato a **Ganesha** nel XXIV secolo.

La più bella sorpresa sono gli scampoli di gameplay del gioco, ancora in pre-alpha, e l'invito agli utenti a creare contenuti artistici per il gioco, soprattutto musicali, in collaborazione con la **HitRecord** di **Joseph Gordon-Levitt**, che interviene nella conferenza a parlare della sua piattaforma che aiuterà i giocatori a contribuire ai contenuti del gioco fra musiche, artwork, e altri asset di gioco.

**Justin Kruger**, community developer di **Rainbow Six Siege**, che annuncia il raggiungimento di **35 milioni di giocatori** nel gioco, e introduce le competizioni dell'e-sport: agosto a Parigi, novembre la Pro League e febbraio a Montreal. Parte così un breve trailer documentaristico per introdurre il nuovo corso.

Viene introdotto il personaggio di Antii Il Vessuo, creative director che introduce il trailer di **Trials Rising**, che invita sul palco Brad Hill, il "Professor Fat Shady", che ha avuto il compito di creare svariati tutorial della serie nel corso degli anni e che invita gli utenti a iscriversi alla closed beta del gioco. Il gioco sarà rilasciato a febbraio 2019 per tutte le piattaforme PS4, Xbox, Nintendo Switch e PC.

Giunge un momento aspettato da molti, quello di **The Division 2**: sul palco **Julian Gerighty** parla di un virus e del caos che attanagliano la nazione, introducendo al setting narrativo del gioco e alla missione del giocatore: quella di determinare la rinascita della società.

L'IP targata **Tom Clancy**, e sviluppata dallo studio **Massive Entertainment**, mostra tutti gli elementi classici del genere post-apocalittico in un lungo trailer e scaraventa lo spettatore in uno scenario di distruzione, morte e terrore militare, che gli eroi dovranno essere pronti a sovvertire.

Si torna sul palco dove **Julian Gerighty** continua a parlare della storia che evidentemente compone la spina dorsale della campagna single player, sulla quale Ubisoft pare aver creduto, per passare poi alle caratteristiche del gioco, dalle classi di specializzazione (**Sharpshooter**, **Demolitionist** e **Survivalist**) fino all'elemento di novità dei **Raids**. Saranno previsti vari aggiornamenti, e si partirà subito con lo **Year One**, che vedrà 3 episodi e svariati DLC. La data della registrazione della beta è prevista per il **15 marzo 2019**.

Arriva un momento attesissimo per tutti gli italiani: quello di **Mario+Rabbids: Kingdom Battle**. Sul palco il lead producer **Xavier Manzanares** di Ubisoft Paris, accompagnato da una band dal vivo quasi tutta al femminile, i Critical Hit. Manzanares introduce così il "maestro" **Grant Kirkhope** che che guida uno straordinario medley delle principali musiche del DLC **Donkey Kong Adventure** disponibile dal prossimo **26 giugno**.

Arriva il momento dei pirati: torna **Skull & Bones**, già presentato lo scorso anno all'E3 e quest'anno presentato con un altro trailer.

Sul palco adesso **Justin Farren**, creative director di Ubisoft Singapore, che parla degli obiettivi del gioco. Vengono presentati navi come **La Sultana** e Farren parla di quanto conti molto la fortuna,

dovendo fronteggiare cataclismi, il tempo (avverso o favorevole) e conflitti di varia natura. Fra artiglieria da comprare, possibilità di personalizzazione delle navi, assalti navali, esplorazioni nelle isole il gioco si presenta con un lungo video gameplay che illustra il meglio del genere piratesco, che utilizza probabilmente parte del know-how acquisito in *Black Flag*, ma che ricorda anche per certi versi *Sid Meier's Pirates*. Vi è la possibilità di formare gruppi e assaltare in flotta i nemici con piani di battaglia coordinati. Vengono rappresentate intere battaglie, si ha la sensazione di un titolo con una sua complessità e che certamente gode di un impianto grafico di rango. Non si ha ancora una release date, ma un'orizzonte d'attesa per il 2019.

**Elijah Wood** torna con la sua **Spectrevision** sul palco assieme al game director **Benoit Richer** di Ubisoft Montreal per presentare *Transference*, nuovo lavoro in VR che indaga sulla coscienza, ha come scopo quello di scappare da una mente in cui ci si trova intrappolati e avrà all'interno vari puzzle e una forte componente psicologica.

Il gioco pare alterna parti filmate alla ricostruzione su motore grafico, e sarà disponibile già nell'**autunno 2018**.

Abbiamo dunque *Starlink - Battle for Atlas*, ed è **Laurent Malville** a presentarlo e a introdurre rapidamente il video successivo, riservando una sorpresa a molti fan.

**Yves Guillemot** introduce quella che è un'assoluta novità, vedendo la seconda collaborazione con Nintendo con l'IP *Starfox*. E a presentarla non poteva che esserci nuovamente **Shigeru Miyamoto**, al quale Guillemot regala il primo prototipo della navicella di *Starlink*. Il gioco arriverà il **16 ottobre** e sarà disponibile su tutte le piattaforme.

Arriva il momento di *For Honor*, presentato da **Roman Campos-Oriola**, creative director del gioco, e anche qui si va verso il coinvolgimento degli utenti: il gioco sarà disponibile su PC gratuitamente dall'**11 al 18 giugno**. Viene dunque lanciato il trailer, che include il personaggio del **Principe di Persia**, per un DLC destinato a impreziosire il gioco principale.

La guerra civile dilania la Cina e quattro nuove fazioni sono qui introdotte nel nuovo update assieme alla nuova modalità di assedio "**breach**".

Delphine Dosset, brand director di *The Crew 2*, introduce il gioco, annuncia che sarà disponibile dal 21 giugno e l'open beta è già scaricabile.

Adesso un altro momento che molti sapevano: quello di *Assassin's Creed Odissey*, che si mostra adesso in un nuovo trailer cinematografico.

**Jonathan Dumont**, creative director del gioco, introduce al setting dell'**antica Grecia**, dove filosofia e democrazia sono all'apice, mentre imperversano le guerre del Peloponneso un semplice mercenario deve salvare i suoi cari e diventare un eroe leggendario. Ritorna una forte componente RPG come nel precedente *Origin's* e si aggiunge la scelta di scegliere il personaggio **Alexios** o **Kassandra**. In vari mini trailer vediamo scampoli di gioco, come quelli in cui ad Alexios viene data la **spada di Leonida** e fin da piccolo comincia il suo cammino da eroe o dialoghi a risposta multipla che si intessono con personaggi come quello di Socrate. Segue quindi un lungo trailer di gameplay e

la data d'uscita: 5 ottobre 2018.

---

## Ubisoft annuncia Assassin's Creed: Odyssey

Proprio poche ore fa, **Ubisoft** ha postato sul proprio account Twitter un piccolo *teaser* video dove viene svelato **Assassin's Creed: Odyssey**, nuovo capitolo della celebre saga.

See you at E3! [pic.twitter.com/03NTPhCkCf](https://pic.twitter.com/03NTPhCkCf)

— Assassin's Creed (@assassinscreed) [May 31, 2018](#)

Il gioco segue le vicende successive ad **Assassin's Creed: Origins**, e sarà ambientato nell'**antica Grecia**. Dovrebbe uscire entro la fine dell'anno fiscale 2019 e pare che avrà più elementi ruolistici rispetto al predecessore.

Ne sapremo sicuramente di più durante la conferenza **Ubisoft** dell'**E3 2018**, che si svolgerà lunedì 11 giugno, alle ore 22.00.