

## [Speciale E3 - Dopo anni è stato annunciato Beyond Good and Evil 2](#)

A 15 anni dal primo capitolo, **Ubisoft** presenta *Beyond Good & Evil 2*, gioco sviluppato da **Michel Ancel** e dal suo team di sviluppo. Il gioco sarà un prequel di *Beyond Good & Evil* e non vedrà la luce per almeno qualche anno.

---

## [Speciale E3- South Park Scontri Di-Retti](#)

Una nuova uscita appena annunciata da **Ubisoft**, che è poi un titolo che si aspettava da tempo: *South Park Scontri Di-Retti* era infatti già stato accennato in anteprima nelle scorse edizioni di E3, con questo nuovo titolo sarà possibile creare il proprio supereroe in puro stile South park, partecipare a vari combattimenti, esplorazioni e altro. Sarà disponibile su **PS4** e **Xbox One** a partire dal 17 ottobre 2017. Qui sotto riportato il trailer ufficiale:

<https://www.youtube.com/embed/0ruMnYVqsS4>

---

## [Speciale E3 - Ubisoft annuncia The Crew 2](#)

**Ubisoft** annuncia *The Crew 2*, nuovo capitolo per il famoso gioco di corse, è stato mostrato uno spettacolare trailer. Nel gioco, come si vede dal trailer, si possono guidare oltre alle auto da corsa: fuoristrada, moto da cross, motoscafi, elicotteri e molto altro ancora.

*The Crew 2* uscirà durante il 2018 per **PS4**, **Xbox One** e **PC**, ma sarà preceduto da una beta che sarà annunciata più avanti.

---

## [Speciale E3 - Annunciato Mario+Rabbids](#)

## [Kingdom Battle](#)

**Ubisoft** sta per sfornare un nuovo gioco per Switch, si intitolerà *Mario+Rabbids Kingdom Battle* e sarà uno strategico a turni che supporterà multiplayer co-op in locale. Hanno mostrato un video gameplay e un trailer.

*Mario+Rabbids* uscirà per Switch il 29 agosto.

---

## [Speciale E3 - BattleTech: il nuovo gioco strategico di paradox interactive](#)

Durante il **PC Gaming Show** è stato fatto vedere, in due diversi trailer, **BattleTech**.

Ispirato al famoso gioco da tavolo, **BattleTech** è uno strategico per PC sviluppato da **Harebrained Schemes** nel primo trailer è stato presentato il menù di personalizzazione, nel secondo il gameplay che ha mostrato il sistema di combattimento.

BattleTech uscirà l'**8 agosto** per **PC**.

---

## [Sony registra il marchio di Shadow of the Colossus](#)

Da poche ore un **rumor** sta girando per il web e pare che **Sony** abbia registrato, poche ore prima della sua conferenza, alcuni marchi molto famosi, cioè: *Shadow of the Colossus*, *Bravo Team*, *Frantics* e *The Inpatient Knowledge is Power Knowledge is Power*.

Che **Sony** non stia preparando qualcosa di grande per questo **E3**? Potrebbe rilasciare una **remastered** o un nuovo titolo? Lo sapremo solamente questa notte, durante la sua conferenza all'E3.

Noi la seguiremo su [YouTube](#) insieme a quella **Ubisoft**. Stay tuned.

---

## [Speciale E3 - XCOM 2: annunciato un nuovo DLC](#)

La conferenza PC, dell'E3, è iniziata con il lancio del trailer del nuovo **DLC** di *XCOM 2: XCOM 2 War*

of the Chosen.

XCOM 2, con questo nuovo DLC, subirà un grandissimo aggiornamento che vedrà come nemici i "Chosen": gli scelti. Questi nemici diverranno sempre più forti con il progredire dei livelli.

Lo strategico di casa 2K Games riceverà questi aggiornamenti già dal 29 agosto per tutte le piattaforme: PlayStation 4, Xbox One e PC.

---

## Speciale E3 - Mostrato il nuovo lavoro di Bioware: Anthem

A concludere la conferenza Microsoft, per la sua nuova Xbox One X, è stato mostrato il nuovo lavoro di Bioware, Anthem, che - a quanto sembra - sarà un serio rivale di Destiny 2.

Anthem si presenta come un TPS MMORPG dove un gruppo di freelancers il cui compito è proteggere ed esplorare grazie alla caratteristica del titolo, le armature Javelin, dei veri e propri esoscheletri completamente customizzabili, sia esteticamente che per funzionalità e quindi adattabili al proprio stile di gioco. Sono inoltre dotati di un jetpack che permette di fare lunghe planate, saltare ma anche di correre più velocemente senza però la possibilità di consumare questa abilità. Il jetpack sarà un aiuto soprattutto in fase esplorativa: non solo il terreno ma anche cieli e profondità marine saranno esplorabili in lungo e in largo garantendo anche dei punti esperienza specifici che saranno fondamentali se si vuole progredire sbloccando abilità speciali utili per potenziare gli esoscheletri.

La fase di gameplay si è mostrata simile a destiny con un gruppo di quattro giocatori (ognuno con livello e abilità diverse) alle prese col portare avanti una missione standard. Quello che fa la differenza è il mondo di gioco, estremamente vivo e variegato, dove sembra esserci anche il meteo dinamico, che probabilmente farà cambiare approccio alle diverse missioni.

Quello che colpisce comunque è il comparto tecnico, probabilmente la produzione più bella a vedersi negli ultimi anni. Tutto sembra studiato con dovizia anche per quanto concerne la fisica in cui, la scena della tempesta, vale da sola il prezzo del biglietto.

Ci aspettiamo sicuramente tanto altro da questo titolo in uscita nel 2018, soprattutto le versioni che non gireranno su Xbox One X.

---

## Speciale E3 - Mostrato Assassin's Creed: Origins

Pare il titolo del riscatto per questo franchise, dopo tanti Assassin's Creed che non hanno trovato i favori di critica e pubblico. Assassin's Creed: Origins - come da nome - racconterà la nascita della setta, avvenuta per le strade d'Egitto in pieno regno di Cleopatra.

Il protagonista sarà Bayek, adepto di una setta che protegge il popolo egizio da misteriose forze

oscuere. Sulla trama non ci è dato sapere altro, mentre per le meccaniche fortunatamente sì: tutto è stato ripensato dando un look molto vicino a un gioco di ruolo in piena regola molto simile a quanto visto nei **The Witcher**.

È stato mostrato un gameplay su una missione in cui bisogna eliminare un certo **Medunammu**, considerato un falso Oracolo.

La prima cosa che salta all'occhio è l'utilizzo di un **falco** che, seguendo quanto visto in **Far Cry Primal**, servirà per seguire determinati obiettivi e tracciare sulla mappa i nemici. Il leitmotiv di **Ubisoft** è stato quello di rendere il gioco familiare ma anche innovativo, spingendo sulle caratteristiche che hanno fatto grandi alcuni GDR a cominciare innanzitutto dalla presenza di un **loot** da parte dei nemici sconfitti con grado di rarità. Ogni arma o equipaggiamento che troveremo e/o acquireremo avrà **abilità attive e passive** che potremmo vedere nel menu dedicato, ricco di statistiche numeriche.

Sarà possibile anche avanzare di livello e sbloccare via via alcune abilità suddivise in tre rami principali che renderanno Bayek più furtivo a seconda dei casi o lo trasformeranno in una vera macchina di morte. Buon focus è stato dato allo **stealth** - sarà infatti possibile attivare la modalità furtiva con la sola pressione di un tasto, in maniera simile a quanto visto in *Unity* e *Syndicate* - e sarà possibile nascondere i corpi.

Veniamo poi ai combattimenti, vera e propria bestia nera per i titoli Ubisoft: finalmente sembra tutto più studiato e strutturato in quanto si avrà la possibilità di parare i colpi, vista la presenza di uno scudo, e soprattutto vista la **mancanza del contrattacco**. Anche il **target sui nemici** e la gestione della telecamera sono stati rivisti permettendo un maggiore focus sul nemico e soprattutto una visione più cinematografica dello scontro.

Dal punto di vista tecnico il titolo ha le premesse per essere il migliore della serie, anche se - c'è da dirlo - la versione vista girava su **Xbox One X**. Sicuramente ampio boost è stato dato alla resa del mondo di gioco sicuramente più vivo e variegato dei precedenti capitoli e dove l'esperienza maturata con i vari **Far Cry** si è fatta sentire. A colpire meno sono state le animazioni, sia in fase di parkour che in combattimento, ma c'è ancora tempo per sistemare questi dettagli.

Infine la **data di uscita: Assassin's Creed Origins** uscirà su **Xbox One X, Xbox One S, Playstation 4 e PC il 27 Ottobre 2017**.

---

## [Speciale E3 - Dragon Ball Fighters Z](#)

Durante l'**E3** e la conferenza Microsoft è stato annunciato il nuovo picchiaduro di casa Bandai Namco: **Dragon Ball Fighters Z**.

Dopo il successo dei precedenti **Xenoverse**, **Banda Namco** ha deciso di sfornare un nuovo picchiaduro a tema **Dragon Ball**, in stile classico 2D. Lo sviluppo è stato affidato ad **Arc System Works**, team noto per lo sviluppo di **Guilty Gear**, titolo dello stesso genere.

La grafica è in pieno stile **Akira Toriyama**, con evidenti ispirazioni all'anime. *Dragon Ball Fighters Z* uscirà nei primi mesi del 2018.