Spider-Man: Homecoming

Ammetto di non avere un gran rapporto con i **reboot**: li vedo spesso come un elemento di confusione nell'universo di una serie, una diversione dalla linea principale che aggiunge elementi di cui non sento quasi mai la necessità riguardo a storie che ho già apprezzato a loro tempo. Nel caso di marchi storici, longevi e consolidati come ***Spider-Man*** un reboot diventa un rischio ancora maggiore, dovendo "tradire" una mitologia ormai consolidata da decenni e sulla quale il cinema si è già più volte preso svariate libertà. ***Homecoming*** è infatti il **secondo** reboot cinematografico della saga che vede per protagonista l'**Uomo Ragno**, un lungometraggio nel quale il regista e sceneggiatore **Jon Watts** (e con lui Jonathan Goldstein, John Francis Daley, Christopher Ford, Chris McKenna ed Erik Sommers, che lo hanno affiancato in fase di scrittura) opera svariate rivoluzioni – com'è anche giusto che sia – alla storia del fumetto.
Peter Parker è sempre il quindicenne che tutti conosciamo, e il film non affronta la parte ormai nota dell'acquisizione dei superpoteri, ma ci introduce alla storia prendendoli come dati di fatto. Peter abita con una "zia May" enormemente ringiovanita nella sempreverde **Marisa Tomei** e sta svolgendo uno "stage" presso la **Stark Industries**, di fatto un apprendistato da supereroe sotto l'egida di **Happy Hogan** (un adattissimo **Jon Favreau**) che nella sua trasposizione cinematografica è ormai il braccio destro di **Iron Man** (ormai inscindibile dalla figura di **Robert Downey Jr**). **Tom Holland** si dimostra quello che è potenzialmente il più calzante degli Spider-Man già dal punto di vista fisico: più atletico di **Tobey Maguire**, più adolescente di **Andrew Garfield**, il giovanissimo attore britannico (che vedremo anche nei panni del giovane **Nathan Drake** nel film di ***Uncharted***) è probabilmente la miglior sintesi tra i due predecessori, e lo dimostra anche sul piano recitativo, offrendo una prova rispettosa del personaggio originario che ben si innesta in tutti gli elementi innovativi derivati dalla contestualizzazione contemporanea.
In parallelo si sviluppa la storia di **Adrian Toomes**, capo di una ditta di smaltimento di rifiuti che vede interrotti i propri lavori dall'**U.S. Department of Damage Control**, causando un danno alla sua attività. Dalla rabbia per l'ingiustizia subita a diventare un cattivissimo *villain* il passo è breve; il mite imprenditore Toomes si trasformerà nel supercriminale che il giovane Spider-Man dovrà affrontare, lo storico **Vulture**, l'Avvoltoio, interpretato qui dall'immenso **Michael Keaton**, (e chi meglio di Birdman?), il quale, poco tempo dopo, avvierà una nuova attività imprenditoriale dandosi alla compravendita di armi aliene (**Chitauri**, nella fattispecie) sul mercato nero. E in qualche modo bisogna pur campare, però se arriva Spider-Man a romperti le uova nel paniere…

Il film è interamente gestito su un'equilibrata alternanza di toni fra serio e faceto, momenti di grande azione e scambi di battute efficaci (con un paio di picchi verso il basso sulla linea comica).
Quello in cui si colloca la storia è un mondo diverso da quello in cui un tempo nascevano i **supereroi**: se ogni fumetto dell'epoca vedeva spesso il proprio protagonista totalmente isolato e reietto, in un mondo spesso afflitto dal crimine e privo di possibilità di salvezza che rendeva necessario l'intervento del "**supergod**", qui siamo in un universo totalmente ribaltato, dove i supereroi sono una realtà consolidata – con la squadra degli **Avengers** in primo piano – non meno di quanto lo siano pericolosi alieni e i continui attacchi alla civiltà da parte di esseri potentissimi e cattivissimi. È la nuova *weltanschauung* Marvel, ed è chiaro che si parta da un totale ribaltamento di prospettiva rispetto al mondo fumettistico: ciò comporta che le storie e i personaggi debbano inevitabilmente svilupparsi su una base culturale e sociale totalmente diversa, nella quale **Capitan America** gira video educativi destinati alle scuole e la **Damage Control** è una realtà consolidata. Non è dunque strano che la variazione del contesto attorno a Peter Parker cambi anche il modo di vivere del giovane Spider-Man, il quale soffre, sì, di poca fama nel contesto scolastico e del conseguente bullismo da parte di **Flash Thompson** (Tony Revolori, che qualcuno avrà già visto lavorare con Wes Anderson) ma rispetto ai **comics** è meno isolato, ha un migliore amico, **Ned** (Jacob Batalon), e un gruppetto di compagni nerd con cui gareggiare a un decathlon scientifico, nonché gli stessi Tony Stark e il buon vecchio Happy a supportarlo, a formarlo, ma soprattutto a bacchettarlo.

Da queste basi prende le mosse la ripartenza della saga di Spider-Man, in un contesto in cui non è necessario uno **zio Ben** a sacrificarsi per la sua formazione morale, dove il protagonista è meno eroe epico e più personaggio a tutto tondo, al punto da rimettere in discussione gli stessi desideri che lo animano durante l'intera storia, anche quelli legati al suo essere supereroe. C'è un punto focale infatti, nel film, un momento di intersezione tra i desideri (incarnati da **Liz**, la ragazza di cui Peter è innamorato, interpretata da Laura Harrier) e i doveri del supereroe: il momento di intersezione si traduce in uno scontro che non a caso ha luogo durante il tradizionale ballo scolastico che segna il ritorno a scuola degli studenti, l'"**homecoming**" appunto, che diviene una sequenza cruciale della storia. Probabilmente Watts gioca con questa ambiguità, perché fin dall'inizio si intuisce come il titolo faccia riferimento al ritorno a casa dopo il grande combattimento all'aeroporto di Berlino in ***Civil War***, quello che sancisce il vero e proprio inizio del rapporto tra Peter Parker e la Stark Industries; ma l'homecoming scolastico diventa occasione per rivelazioni e decisioni importanti per il giovane Spider-Man e, pur essendo la sequenza forse gestita in maniera un po' spicciola e sbrigativa, si rivela uno dei punti chiave del film. È a **Tom Holland** che dobbiamo riconoscere il merito di restituire un personaggio roso dal proprio dilemma, non gravato dalle responsabilità derivanti dal grande potere né dai sensi di colpa familiari, ma ineluttabilmente diviso dalla frattura fra il Peter Parker adolescente e lo Spider-Man in divenire che animano la dialettica di questo "**romanzo di formazione**". Anche questo aspetto avrebbe forse meritato un maggiore approfondimento, ma non era l'obiettivo del film (e dobbiamo pur sempre ricordare che il mondo Marvel, come quello di Star Wars, hanno preso una piega diversa da quando sono stati inglobati nell'universo Disney, la quale ha comunque il merito non da poco di aver mantenuto una buona qualità in entrambi i brand).

Il livello di scrittura però rimane globalmente molto buono, mantenendo bene l'equilibrio tra un aspetto ***action***, supereroistico e spettacolare ben gestito e quello comico che, al di là di qualche scivolone, mantiene il film sempre su un piano "brillante"; buona anche la **prova registica** di Jon Watts, il quale manifesta alcuni propri limiti nelle sequenze più difficili come quella del traghetto di Staten Island, nella quale si sente il peso di una certa inesperienza e il fatto di essere alle prese con il proprio primo lavoro ad ampio budget.
Le musiche di **Michael Giacchino** (*The Incredibles*, ma anche compositore in vari lavori **J. J. Abrams**, una garanzia in qualunque film arrivi a musicare) e la fotografia dell'italo-americano **Salvatore Totino** (*The Da Vinci Code*, *Frost/Nixon*, *Angels & demons*), completano un quadro molto ben strutturato, nel quale gli attori possono dare del loro meglio; a tal proposito, se possiamo rimanere colpiti dell'ottima prova del ventunenne Tom Holland alle prese con un ruolo difficile dentro un costume pesante da portare, quello che continua a impressionare nonostante la lunghissima carriera è sempre **Michael Keaton**, che impersona in maniera magistrale un cattivo dotato di uno spessore degno dei grandi film del genere (i Batman di **Nolan** su tutti) e che non si rivela un semplice contraltare atto a valorizzare il supereroe, come spesso accade nel film Marvel; al contrario, Toomes/Vulture è un personaggio problematico, animato da una rabbia con cui potremmo facilmente empatizzare, scaturendo da un senso di un'ingiustizia subita, da un lavoro sottratto a un uomo che arriva ad affermare pure che "questi uomini hanno delle famiglie", riferendosi ai propri operai, un capo d'azienda che possiamo immaginare amministri la propria attività da "buon padre di famiglia" e che diventa un *villain* per reazione, un cattivo che non gode della morte altrui o della distruzione fine a se stessa ma che è disposto a far qualunque cosa per difendere la propria famiglia e il proprio territorio, senza pentimenti e con tutto il cinismo possibile, beninteso; ed è forse l'odio verso tutti i grossi **capitalisti** che aggrediscono e fagocitano il mercato e verso lo stesso Tony Stark (che li rappresenta) a rendere il personaggio per certi versi vicino al nostro Spider-Man, non a caso definito da Iron Man «eroe springsteeniano della classe operaia», un ***working class hero*** proiettato più alla difesa del quartiere che alla ribalta nazionale.
La dialettica fra due personaggi così ben congegnati fa la differenza in un film che pare un ottimo inizio per un brand che non sente il peso dei suoi quasi 60 anni di vita e nel quale Spider-Man pare finalmente essere davvero ritornato a casa.

Top 5: le migliori uscite di Giugno 2017

Il mese di **Giugno** ha visto varie uscite interessanti e, ancora una volta, noi di Gamecompass abbiamo votato i 5 migliori videogame del mese appena trascorso. Ed ecco dunque la nostra **TOP 5**:

Al **quinto posto** si registra subito un ex aequo: da un lato abbiamo ***Morrowind***, nuova avventura della serie ***The Elder Scroll Online*** che 15 anni dopo ci riporta sull'isola di Vvardenfell, con l'aggiunta di una classe nuova di zecca, il Warden, una nuova mappa esplorabile, un'inedita modalità di gioco PvP e funzionalità che rendono il titolo ancor più avvincente.
Dall'altro abbiamo il ritorno di ***WipEout***, che nella sua ***Omega Collection*** recupera il trittico composto da ***HD***, ***Fury*** e ***2048***, dai quali trae rispettivamente gli elementi **arcade**, **l'aggressività** e la **modalità carriera**, offrendo straordinari aggiornamenti tecnici per un titolo che darà gioia agli appassionati e farà innamorare i nuovi giocatori.

Il nostro **quarto posto** è sempre riservato all'alta velocità con ***DiRT 4***, nuovo titolo **Codemaster** che rende onore alla serie ***Colin McRae Rally***, ormai giunta quasi al ventesimo anno di vita, e che offre svariate modalità di gara e nuove peculiarità di gioco mozzafiato che lo rendono un ottimo racing per deliziare gli amanti delle quattro ruote.

Alla base del podio, si aggiudica il **terzo posto** ***Tekken 7***: a distanza di 8 anni dal precedente capitolo, l'iconica serie di casa **Bandai Namco** torna con un titolo che continua la storia della saga dei **Mishima** e che adesso vede dinamiche di combattimento rinnovate e un roster ampliato con alcuni inserimenti di tutto rispetto.

E, sempre in tema grandi ritorni, si aggiudica il **secondo posto *Crash Bandicoot: N-sane Trilogy***: il nostro marsupiale arancione torna infatti con i primi **3 capitoli** della saga rimasterizzati da **Vicarious Visions**, sviluppatore che ha avuto il grande merito di rimodernare il titolo pur lasciandone intatta la base, lavoro che ha fatto salve le differenze di ogni capitolo in termini di gameplay, dandoci una remastered che raggiunge un grande equilibrio tra innovazione e rispetto delle origini e che ci riporta indietro nel tempo con un risultato visivo di grande modernità.

Ma ad aggiudicarsi il **primo posto** è un titolo che non gioca con il pad: parliamo di ***Arms***, picchiaduro di casa **Nintendo** lungamente atteso nonché uno dei primi titoli a sfruttare al meglio il

sistema dei **joy-con**, che sta già registrando numerosi riscontri positivi grazie a una varietà di personaggi ben strutturati e un sistema di combattimento divertente e sofisticato che fanno vedere in questa nuova IP molto potenziale anche per futuri titoli basati sulle stesse meccaniche, e chissà che non ci scappi una nuova serie.

Ed ecco di seguito le **classifiche parziali** per ogni redattore:

Simone Bruno

1. Arms
2. The Elder Scrolls Online: Morrowind
3. DiRT 4
4. WipEout Omega Collection
5. Crash Bandicoot: N-Sane Trilogy

Dario Gangi

1. Tekken 7
2. Crash Bandicoot: N-Sane Trilogy
3. Arms
4. Micro Machines World Series
5. Perception

Vincenzo Greco

1. The Elder Scrolls Online: Morrowind
2. Tekken 7
3. DiRT 4
4. Dead by Daylight
5. WipEout Omega Collection

Gero Micciché

1. Arms
2. WipEout Omega Collection
3. Crash Bandicoot: N-Sane Trilogy
4. Dead by Daylight
5. Perception

Marcello Ribuffo

1. Tekken 7
2. DiRT 4
3. Arms
4. Crash Bandicoot: N-Sane Trilogy
5. WipEout Omega Collection

Alfonso Sollano

1. Crash Bandicoot: N-Sane Trilogy
2. Arms
3. DiRT 4
4. Nex Machina

5. Tekken 7

Daniele Spoto

1. Tekken 7
2. Crash Bandicoot: N-Sane Trilogy
3. Dead by Daylight
4. The Elder Scrolls Online: Morrowind
5. Monument Valley 2

Gabriele Tinaglia

1. Arms
2. Dead by Daylight
3. Tekken 7
4. Crash Bandicoot: N-Sane Trilogy
5. The Elder Scrolls Online: Morrowind

Vincenzo Zambuto

1. DiRT 4
2. WipEout Omega Collection
3. Crash Bandicoot: N-Sane Trilogy
4. God Wars Future Past
5. Micro Machines World Series

La **classifica finale** vede dunque:

1. Arms (25 pt.)
2. Crash Bandicoot: N-Sane Trilogy (24 pt.)
3. Tekken 7 (23 pt.)
4. DiRT 4 (18 pt.)
5. WipEout Omega Collection – The Elder Scrolls Online: Morrowind (13 pt.) *ex aequo*

Ubisoft e le liste (di proscrizione) dei rivenditori autorizzati

> **“Il libero mercato è un mercato in cui i prezzi di beni e servizi sono raggiunti esclusivamente dalla mutua interazione di venditori e acquirenti ovvero produttori e consumatori. Per definizione, nel libero mercato venditori e acquirenti non si forzano o ingannano a vicenda, né sono forzati da una terza parte. Gli effetti aggregati delle decisioni dei singoli sono descritti dalle naturali leggi della domanda e dell’offerta”**
>
> *(fonte: Wikipedia)*

… ma – come direbbe Vasco – «c'è chi dice no!»
C'è chi si oppone a pugni stretti a questa politica di mercato e, nello specifico, sto parlando di **Ubisoft**: premuratasi di stilare, nel 2015, un proprio elenco di rivenditori autorizzati di chiavi digitali e depennando quelli scomodi che potrebbero esporre titoli a prezzi troppo bassi rispetto ai loro, si è assicurata un altissima fascia di prezzo rispetto ai concorrenti.
Ovviamente per parlare in questo modo, direte voi, bisogna avere delle prove, qualcosa che confermi la veridicità di quanto io abbia scritto sopra. **Ubisoft**, in effetti, in una sezione del proprio sito web, ha inserito un link del comunicato ufficiale che raccoglie la politica della software house francese.
Vorrei dare una motivazione logica al mio articolo rendendovi quindi partecipi di quanto sia successo al sottoscritto.

Circa un mese oggi, ho acquistato presso una più che nota piattaforma online, leader nella vendita di chiavi digitali (**kinguin.it**), un **DLC** per un prodotto firmato **Ubisoft** – mai l'avessi fatto – al modicissimo prezzo di circa 4,5 €. Ho riscattato correttamente il codice del prodotto (italiano) tramite **uPlay**, ne ho usufruito quindi per circa un paio di settimane, finché un giorno, avviato nuovamente il gioco, ho scoperto, con grande sorpresa, di non avere più i bonus riscattati precedentemente tramite il **DLC**. Ho dunque scritto per chiedere spiegazioni al centro assistenza Ubisoft, il quale, dopo una settimana – manco gli avessi inviato un corvo da Grande Inverno – ha risposto così:

> ***"Gentile cliente***
> ***Il motivo per il quale non ritrova più i suoi contenuti è per il fatto che abbia acquistato tale chiave presso un rivenditore NON autorizzato. la prego di leggere attentamente questo comunicato ufficiale Ubisoft. Mi dispiace davvero non poterla aiutare ulteriormente in quanto, se vuole rimborso, dovrà unicamente rivolgersi al suo rivenditore. Se mi posso permettere di darle un suggerimento, non accetti ulteriori chiavi in quanto farebbero tutte la stessa fine.***
> ***Resta detto che siamo sempre a sua disposizione per eventuali sue future richieste.***
> ***L'occasione mi è gradita per porgerle i miei più cordiali saluti,***
> ***Flavio***
> ***Centro Assistenza Tecnica Ubisoft"***

Al che ho replicato asserendo che questa è una politica scorretta, che era una decisione troppo drastica per chi acquista in buona fede da una piattaforma come **Kinguin**.
Questa la loro risposta:

> ***"Gentile Vincenzo***
>
> ***Posso comprendere il disappunto, ma mi doveroso darle ulteriori informazioni a riguardo.***
> ***Il suo acquisto, per quanto esso sia avvenuto in modo regolare, è stato fatto su un marketplace non autorizzato dal publisher. (Ubisoft)***
> ***Il fatto che lei abbia speso 5 €, mentre il prezzo ufficiale è un "pò più elevato" avrebbe dovuto farle comprendere che ciò che acquistava non era appartenente ai canali ufficiali di vendita, in quanto nessun rivenditore, padrone del marchio,***

permetterebbe la vendita dei propri prodotti ad altri aventi un prezzo molto al di sotto di quello ufficiale.
Io non posso discutere della professionalità e l' affidabilità del sito in oggetto, in quanto non mi permetto, ma sta di certo che tale sito non rientra nei nostri rivenditori in quanto NON autorizzato.
Non deve prendersela con Ubisoft per il suo incauto acquisto, ma sul fatto che non ha considerato le motivazioni per la differenza di prezzo considerando solo il vantaggio che purtroppo si è dimostrato un "non guadagno".
Mi dispiace davvero per l'accaduto e qualora in futuro richiedesse assistenza o supporto presso la nostra azienda siamo e saremo sempre a sua completa disposizione per fornirle le dovute informazioni.
Nel frattempo, cordialmente, le porgo i miei più cordiali saluti.

Flavio
Italian Team Lead
Ubisoft Customer Support"

A questo punto non ci sarebbe altro da dire, se non che consiglio a tutti voi di stare sempre attenti quando fate acquisti online che riguardino prodotti **Ubisoft**, perché io in questo caso sono stato fortunato avendo speso meno di 5 euro, ma lo stesso sarebbe potuto capitare con acquisti molto più onerosi.

Le patch continuano a rendere i giochi più facili

Non si può certo negare quanto possa essere ardua la difficoltà in giochi recenti come ***Tumbleseed*** o quanto possano essere frustranti i nemici in ***Outlast 2***; recentemente, entrambi sono diventati più facili grazie a **patch** e **tweak**.
Molti giochi hanno visto ridotta la propria difficoltà dopo il rilascio; pur rendendoli più accessibili ai giocatori, questa pratica solleva qualche domanda.La scorsa settimana, il puzzle game ***Tumbleseed*** è stato destinatario di una patch su PC che ha aggiunto mappe a tema, evitando la difficile randomizzazione del gioco. La patch post-release che altera la difficoltà del gioco non è più una novità; l'anno scorso l'indie ***Hyper Light Drifter*** ha subito vari cambiamenti che hanno reso meno difficile il gioco: il complesso sistema di combattimento del gioco è stato reso più sopportabile attraverso l'aggiunta di frame di invulnerabilità che proteggono i giocatori mentre si corre tra i nemici. **Developer Heart Machine** ha anche consentito una guarigione più veloce. Più tardi, dopo aver ricevuto svariati feedback, ***Hyper Light Drifter*** ha anche ottenuto la modalità "**Newcomer**", che dona molta più salute e riduce il danno ricevuto dai nemici.***Prey*** ha rilasciato una patch che ha scalato le statistiche nemiche e ha cambiato le loro abilità rendendo il tutto più semplice. La patch ha anche cambiato le abilità dei giocatori per rendere più facile l'esplorazione. Il gioco horror ***Outlast 2*** ha ricevuto una patch quasi due settimane dopo il rilascio per riequilibrare la difficoltà e il gioco ***Has Been Heroes*** ha aggiunto abilità ai personaggi e i nemici son cambiati per

aggiustare l'equilibrio di gioco dopo il lancio.

L'opzione di cambiare la difficoltà di gioco dopo il rilascio può aiutare molto ad adattarsi meglio per una serie di giocatori, queste patch hanno anche ramificazioni. Siti come **GameCompass** ricevono spesso copie di giochi molto prima di queste patch: questo comporta che la versione recensita risulta non di rado diversa da quella giocata dagli utenti. Le patch rilasciate in risposta ai feedback del giocatore modificano il gioco nel tempo a volte in maniera radicale. Quale possiamo considerare il vero ***Hyper Light Drifter***? La prima e ostica versione del gioco o la versione contenuta nella modalità "**Newcomer**"? Quanto tempo è necessario sviluppare il gioco in attesa del feedback?L'approccio "games as service" può essere utile per molti utenti, i quali hanno la possibilità di sperimentare versioni di giochi che risultino meno frustranti o punitive. Ciò significa anche che i giocatori sperimenteranno diverse versioni di un gioco a seconda della loro capacità di scaricare **patch** o a seconda delle tempistiche di acquisto di un'opera. I cambiamenti costanti su un titolo rendono più difficile la condivisione delle stesse esperienze tra giocatori, in quanto un gioco potrebbe essere drasticamente diverso a seconda del momento e della versione del titolo.

Transformers: finché tutti sono uno

Transformers, chi non li conosce? Dopo tanti giochi deludenti, **High Moon Studios** è riuscita a portarci su **Cybertron**, terra natia dei robottoni, in storie ben più drammatiche di quanto siamo stati abituati a vedere. In questo articolo faremo il punto su ***Transformers: War for Cybertron***, ***Transformers: Fall of Cybertron*** e il meno riuscito – come vedremo in seguito – ***Transformers: rise of the Dark Spark***.
Creati nel lontano 1984 da **Hasbro**, i Transformers sono entrati nell'immaginario collettivo, apparendo dappertutto e ritornati di moda negli ultimi anni con i film di **Michael Bay** e i videogiochi; proprio in concomitanza con il quinto lungometraggio, ***Transformers: l'ultimo***

cavaliere, abbiamo deciso di rispolverare una trilogia videoludica che, a dir la verità, in pochi conoscono ma che merita senza dubbio di essere giocata.

L’inizio della fine

Cominciamo dal 2010 quando su **Playstation 3**, **Xbox 360** e **PC** venne rilasciato ***Transformers: war for Cybertron***, capitolo creato in collaborazione con **Hasbro**, da **High Moon Studios**, facenti parte di **Activision**.
Il gioco ha la funzione di prequel per tutta la saga che abbiamo visto in questi anni, con le vicende incentrate sul pianeta natale dei Transformers: **Cybertron**. Questo pianeta è devastato da una guerra civile in piena regola tra i pacifici **Autobot** e i sostenitori di una pace attraverso la tirannia, i **Decepticon,** con la campagna single player suddivisa in due parti: la prima dedicata agli antagonisti e la seconda, con eventi cronologicamente successivi a questa, agli Autobot.
Il gioco inizia proprio con **Megatron**, leader dei Decepticon, che guida un assalto a una stazione orbitale sotto il comando di **Starscream**, il Comandante Supremo dei cieli. L’intento è quello di riuscire prendere possesso dell’**Energon Oscuro**, una misteriosa sostanza, molto potente ma estremamente instabile; vedendo Megatron riuscire a dominare il pericoloso carburante, Starscream decide di unirsi alla sua causa.

IL RESTO DELLA TRAMA – SPOILER

Dopo aver riattivato il Ponte di Energon, e rifornito così la stazione spaziale, Megatron, si dirige verso la capitale degli Autobot, Iacon, per sconfiggere Zeta Prime, il leader di quest’ultimi, per ottenere la Chiave Omega allo scopo di aprire l’unica strada di accesso verso il nucleo di Cybertron; sconfitto Zeta Prime e ottenuto la chiave, Megatron corrompe il nucleo del pianeta con l’Energon Oscuro, danneggiandolo irrimediabilmente. Con Iacon ormai quasi caduta, il corriere Bumblebee va in cerca di un soldato chiamato Optimus per comunicare la sconfitta di Zeta Prime. Egli dovrà assumere il comando temporaneo degli Autobot ma quando da Kaon, la capitale dei Decepticon, arriva un messaggio da Zeta la missione primaria diventa il suo salvataggio e, attraverso questo, salvare Cybertron.

[riduci]

TRAMA – SECONDA PARTE

Scopriamo che il ruolo di guida di Optimus è ereditario, essendo appartenente alla linea dei Prime, ma nonostante ciò egli ha sempre rifiutato di accettare il peso di questa responsabilità. Ma i tempi sono bui e occorre con urgenza un nuovo leader, leadership alla quale non può più sottrarsi. Dopo una lunga battaglia Optimus Prime riesce ad arrivare alla sezione interna del nucleo, dove la coscienza senziente del pianeta lo avverte che la corruzione è ormai troppo diffusa: per invertire l'effetto l'intero pianeta dovrà entrare in stasi e durante quel periodo non potrà sostenere la vita. Proprio in questo momento comincia a delinearsi la strada che porterà alla storia che conosciamo e proprio Optimus sarà costretto ad ordinare l'evacuazione dei civili su scala planetaria. Megatron però la pensa diversamente cominciando a far fuoco sugli Autobot e impedirgli quindi di scappare. Dopo una dura battaglia contro Trypticon, il super robot nemico, il tutto si conclude con costruzione dell'Arca, una gigantesca nave spaziale che porterà gli Autobot lontano da Cybertron quando il pianeta sarà completamente in letargo.

[riduci]

Transformers: la battaglia per Cybertron si presenta come uno sparatutto in terza persona frenetico e molto caciarone, con sistema di coperture attivo assente ma con dei potenti colpi melee (corpo a corpo). Questo **gameplay** si basa molto sull'abilita di riflessi e voglia di uccidere dell'utente che può sfruttare la scarsa intelligenza artificiale per sfogarsi contro tutto ciò che abbia un microchip.
Oltre al personaggio di cui prenderemo il controllo, vi saranno due compagni a seguito che si muoveranno autonomamente, la maggior parte delle volte verso il fuoco nemico; una buona variazione del gameplay arriva ovviamente dalle trasformazioni che spaziano da veicoli su ruote ad aerei, trasformazioni che sono sempre in tempo reale e che regalano delle belle soddisfazioni.
Graficamente il gioco si presenta con alti e bassi: la modellazione, cosi come il design dei Transformers e Cybertron sono ottime, ma questo IN è controbilanciato dal pesante OUT delle texture, sporche e a bassa definizione, che rovinano ciò che vediamo su schermo, soprattutto nelle cutscene. Buone le animazioni, soprattutto durante le trasformazioni, come anche gli effetti speciali,

anche se – c'è da dire – che probabilmente si poteva fare più. Il gioco è completamente localizzato in italiano, con un buon doppiaggio, abbastanza espressivo, e ottimi effetti sonori, mentre le soundtrack lasciano un po' il tempo che trovano. Vi è anche una modalità online sia competitiva che cooperativa, quest'ultima presente anche nella campagna principale. Fa il suo esordio la **modalità** "**Escalation**", una sorta di orda stile ***Gears of War***, e per il competitivo un sistema di classi da sviluppare con molti potenziamenti da sbloccare.

War never changes

Il 2012 è il momento di ***Transformers: Fall of Cybertron***. Qui tutto subisce un potentissimo **boost**, dalla trama al gameplay, passando per un lato artistico fuori scala.
Tutto ha inizio sull'**Arca**, la nave che gli **Autobot** pilotano lontano da **Cybertron**, in fase di costruzione nel finale del primo capitolo. Ma L'attacco dei **Decepticon** dà il via a una dura battaglia, durante la quale **Bumblebee** viene seriamente danneggiato facendo da scudo a Optimus durante lo scontro finale con Megatron.
Ma tutto ha in realtà ha inizio sei giorni terrestri prima, dove il leader degli Autobot sta supervisionando le operazioni di rifornimento dell'Arca ma, improvvisamente, i Decepticon attaccano **Iacon**; durante la battaglia il **Prime** nota che la città sembra favorire i suoi movimenti e ostacolare quelli dei Decepticon quando, a un certo punto, viene guidato verso una stanza nascosta dove una leva, una volta tirata, innesca la trasformazione della città nel titanico Autobot **Metroplex**.

TRAMA – PARTE PRIMA

Grazie a quest'ultimo la nave è salva ma Optimus purtroppo viene catturato e portato al cospetto di Megatron; proprio Metroplex, salverà l'Autobot schiacciando e distruggendo il Dittatore Decepticon. Starscream coglie al volo l'occasione per prendere il tanto agognato comando mentre si scopre che la trasformazione di Metroplex in robot, ha consumato gran parte dell'Energon destinato all'Arca; bisogna quindi trovarne altro. Durante il corso della storia veniamo a scoprire elementi di lore molto

interessanti per gli amanti della saga: ad esempio Shockwave, lo scienziato dei Decepticon, scopre che gli Antichi avevano ideato un congegno detto Ponte Spaziale in grado di aprire buchi spazio-temporali e saltare da una posizione all'altra dell'Universo, entrando a conoscenza della Terra durante il periodo in cui i dinosauri la regnavano.

[riduci]

TRAMA – PARTE SECONDA

Nel frattempo a Kaon, Soundwave, che di nascosto aveva portato i resti di Megatron al suo laboratorio, lo riattiva e, come prima cosa, reclama il comando da Starscream che si darà alla fuga. Intanto, al sito di lancio dell'Arca, Ratchet si accorge che il buco creato dal Ponte Spaziale, precedentemente attivato, non è più stabile e potrebbe collassare da un momento all'altro. Senza Energon gli Autobot sono bloccati ma, Metroplex, vedendo l'incombente urgenza, decide di offrire volontariamente l'energia della sua stessa scintilla vitale nonostante Optimus lo preghi di rinunciare. Gli Autobot corrono quindi alla nave senza perder tempo e, una volta in orbita, si ritorna dove tutto ebbe inizio: l'Arca viene raggiunta dalla Nemesis, la nave Decepticon, facendo partire le ostilità. Nell'ultima parte di gioco, dal sapore epico, utilizzeremo i robot più famosi di entrambi gli schieramenti fino a quando torniamo a Bumblebee, che come abbiamo visto all'inizio, si intromette nel duello fra Optimus Prime e Megatron restando gravemente ferito. Optimus finalmente realizza che non c'è davvero posto per lui e per il suo rivale nello stesso Universo e i due leader si affronteranno con spada e scudo finché uno dei due prevale, ma a quel punto le due navi hanno raggiunto il buco spazio-temporale che si sta chiudendo, venendo entrambe risucchiate al suo interno.

[riduci]

Tante migliorie apportate, come detto all'inizio, a cominciare dalla trama sicuramente più coinvolgente e ricca di colpi di scena. Piccole novità per il **gameplay**, che resta sì simile al precedente capitolo ma con affinamenti, come il trasporto di due armi alla volta, di cui una standard

e una pesante e tutte acquistabili e potenziabili attraverso il **Teletran**, una sorta un **Amazon** in tempo reale dove acquistare **hack** di vario tipo e gadget come torrette automatiche e scudi.
Controllo dei **veicoli** ulteriormente migliorato e campagna che non si svolge più in gruppi di tre ma da soli, avendo quindi ogni ambientazione sviluppata appositamente per le caratteristiche distintive del nostro robot. Non mancano quindi sezioni **stealh** e sezioni platform oltre al caciarone far fuoco contro avversari di metallo, il tutto sotto l'insegna della varietà. Torna anche l'online con il multiplayer suddiviso in **quattro classi**, con Transformers personalizzabili, la modalità "Escalation", portando la longevità del titolo su ottimi livelli.
Tecnicamente sono stati fatti passi avanti nella **modellazione**, con modelli dei protagonisti ottimi anche dal punto di vista del design, con molti particolari in continuo movimento e dettagli che ogni amante dei robottoni non può far altro che apprezzare. Animazioni eccellenti in tutte le situazioni, dai movimenti fino alle trasformazioni, il tutto arricchito da moltissimi effetti particellari e comparto luci gradevole. Rimane purtroppo il problema delle texture, a bassa risoluzione e con eccessivo pop-up. Questa volta il gioco non è doppiato in italiano ma si presenta con un ottimo doppiaggio inglese e sottotitoli mentre le musiche diventano uno dei punti forti del titolo.
Nota di merito ai tanti **easter egg** disseminati qua e là per tutta la campagna che ci fanno capire quanto questo gioco sia stato creato da appassionati per appassionati, facendo di *Fall of Cybertron* sicuramente il miglior titolo della saga.

Il Tracollo

Si giunge infine nel 2014 dove si cambia studios, non più **High Moon** ma **Edge of Reality**, in un capitolo che definire un grossa delusione è estremamente riduttivo. Per la prima volta la saga dei Transformers approda anche sulla nuova generazione di console, **Playstation 4** e **Xbox One**, ma davvero in pochi notarono la differenza. ***Transformers: Rise of the Dark Spark*** si presenta come un *cross-over* tra i due capitoli precedenti e il nuovo film di **Michael Bay** uscito quasi in contemporanea: ***Transformers: l'era dell'estinzione.***

Proprio la trama comincia dove finisce il film, sulla Terra, con Optimus che cerca di recuperare la **Spark Oscura**, la nemesi della **Matrice del Comando** dei **Prime;** dove la Matrice regala saggezza, in modo ma mantenere il comando degli autobot, la Dark Spark dona il potere di controllare le leggi fisiche che dominano l'Universo.
Dopo quest'incipit terrestre si passa a Cybertron, un po' di tempo prima degli eventi narrati in *Fall of Cybertron*.

TRAMA – SPOILER

I Decepticon sono alla ricerca della Spark Oscura per ordine di Megatron, credendo che possa far pendere l'ago di questa guerra, ormai logorante, dalla sua parte. Una volta acquisita però, Megatron, viene sconfitto da Optimus con la Spark persa nei meandri dello spazio. Di nuovo sul nostro pianeta, la Dark Spark finisce nelle mani di Lockdown, antagonista protagonista della pellicola, ma anche qui – come potete immaginare – verrà sconfitto dal nostro Prime preferito.

[riduci]

Descrivendo questo titolo la prima cosa che salta all'occhio è il **comparto tecnico.** Nonostante sia un gioco creato per le nuove generazione di console si presenta con quanto di peggio si possa vedere: texture a bassissima risoluzione e particellari ridicoli.
Il **gameplay** risulta privo di novità e basato su quanto di buono fatto da **High Moon Studios** con *Fall of Cybertron.* L'unica introduzione è lo sblocco delle armi, **perk** e potenziamenti attraverso la risoluzione di varie **quest** secondarie presenti in ogni missione. È un titolo deludente sotto tutti i punti di vista dove anche la sceneggiatura soffre di una scrittura caotica e davvero difficile da seguire. Davvero un peccato.
Nonostante ciò, i primi due capitoli vanno senza dubbio recuperati essendo non solo ottimi esponenti degli TPS ma anche racconti memorabili sui più famosi robottoni al mondo, dagli albori, il tutto arricchito da un ottimo gameplay e tante chicche che gli appassionatati non possono far altro che apprezzare. ***Rise of the Dark Spark*** rappresenta invece il **male**; è quello che un videogioco non dovrebbe essere, pessimo sotto tutti i punti di vista e creato solo per sfruttare l'uscita di un film che può essere considerato addirittura peggio.

Personalmente non so come finirà lo scontro tra Optimus Prime e Megatron ma so di certo che continueranno a farci divertire come quando li guardavamo in tv da piccoli, continuando a tifare per uno o per l'altro schieramento.

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 Motosport 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 cinematico (nel quale purtroppo abbiamo potuto assaggiare soltanto un pre-giocato 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 Colossuss***, ***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 multiplattiaforma 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 checkboard 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 multipiattaforma.

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!

Cross-platform play: Sony dice no

Il mercato dei videogiochi sta cambiando, i tempi di sviluppo si allungano, il lavoro da parte degli artisti per creare contenuti in **Full HD** o, ancora peggio, **4k** è immensamente aumentato, e tutto questo non fa altro che accrescere i costi di produzione. Un'altra grande scommessa per i prodotti che arrivano sul mercato, e ovviamente lo è ancora di più per quelli che si basano sul **multiplayer**, è la partecipazione da parte dell'utenza. Un gioco **multiplayer** online senza base d'utenza è un gioco morto. Sappiamo benissimo che molti titoli rilasciati negli ultimi anni hanno sofferto la presenza di numerosi problemi tecnici, problemi che, in alcuni casi, sono stati corretti da **patch** rilasciate mesi e

mesi dopo la data di lancio. Problemi che , se aggiunti all'incognita di come verrà recepito il titolo da parte dei media di settore e da parte dei videogiocatori, rendono l'investimento una vera e propria roulette russa.
Per ovviare a tutto ciò e cercare di abbassare la percentuale di rischio economico, una grande idea è certamente quella di allargare il bacino di possibile utenza. Per far ciò i produttori di console e i publisher di videogiochi hanno deciso di scendere a compromessi perdendo un po' del proprio controllo diretto sui propri utenti e di permettere il **cross-platform play**: unire le comunità online delle varie piattaforme in un'unica grande famiglia.
Il primo annuncio fu all'**E3** 2016 da parte di **Microsoft** dove, nel corso di un' intervista, lo stesso **Phil Spencer** dichiarò che la **Microsoft** sarebbe stata pronta al dialogo con qualsiasi publisher e sviluppatore interessato al **cross-platform play**. Tiepidamente **Sony** rispose tramite un comunicato stampa che il brand **Playstation** ha implementato il cross-platform play tra **PC** e le loro console fin dal 2002 con diversi titoli tra cui *Final Fantasy XI*, e che quindi sarebbero stati disposti a valutare caso per caso qualsiasi proposta e che di sicuro non saranno certo loro a impedirlo.
Fin qui tutto bene ma, purtroppo per i videogamer, non è tutto oro quel che luccica, tenendo, infatti, a mente quanto detto, e spostando l'orologio in avanti sul palco dell'**E3** di quest'anno, ci troviamo con **Microsoft** che annuncia orgogliosamente il **cross-platform play** su *Minecraft*. Il gioco permetterà l'interazione tra gli utenti **Android**, **iOS**, **Amazon Fire OS**, **Windows 10 PC**, **Gear VR**, **Oculus Rift**, **Apple TV**, **Windows 10 Phone**, ma soprattutto tra quelli di **Xbox One S/X** e **Nintendo Switch**. Come si può notare, alla lunga lista manca la Playstation e, prima che insorgiate contro chi scrive, vi dico che no, non è stata una mia dimenticanza: si tratta di una ponderata e voluta scelta da parte di **Sony**, la quale pare voler tenere "al sicuro", all'interno del proprio ecosistema, gli utenti Playstation.
La risposta da parte di **Sony** rilasciata tramite **Jim Sterling** sul merito della questione è la seguente:

«Dobbiamo essere consapevoli della responsabilità che abbiamo verso la nostra base d'utenza. L'eta media dei giocatori di *Minecraft*, saprete quanto me, varia, ma tra questi molti sono giovanissimi. Abbiamo un contratto con chi utilizza i nostri servizi online (Playstation Network) e abbiamo il dovere di occuparci di loro quando sono all'interno dell'universo Playstation. Esporre quelli che sono in molti casi bambini a influenze esterne non direttamente gestibili da parte nostra, è qualcosa di cui dobbiamo pensare e riflettere con molta attenzione.»

La risposta di **Sterling** ha subito fatto discutere, e tra gli sviluppatori di *Minecraft* c'è chi ha subito detto la sua tramite **Twitter**

https://twitter.com/Chupacaubrey/status/874025721798184960

Sembrerebbe quindi che la **Sony** sia stata costretta a rifiutare il **cross-platforms play** per mantenere un certo di livello di sicurezza e controllo verso i propri utenti (che pagano per accedere ai loro servizi online, tra cui il **multiplayer**). Spiace dirlo, ma anche questa volta bisogna stare attenti a prendere le parole con le pinze, in quanto sappiamo benissimo che la **Sony** ha permesso in precedenza il **cross-platform play** in titoli come ***Rocket League***, tra l'altro con la piattaforma meno controllata e quindi potenzialmente più "pericolosa" tra tutte: il **PC**.
Anche gli sviluppatori di ***Rocket League Psyonix*** – altro gioco per il quale è stato confermato il

cross-platform play tra **Microsoft Xbox** e **Nintendo Switch** – rilasciando un'intervista a **Polygon** hanno riferito tramite **Jeremy Dunham** che il grosso del lavoro per il **cross-platform play** fra tutte le console sarebbe praticamente già stato fatto:

«Permettere il cross-platform play tra tutte le piattaforme sarebbe metaforicamente per noi semplice come premere un pulsante»

ha detto, spiegando che, tecnicamente, per fare il tutto basterebbe molto meno di un'ora di lavoro. In realtà, secondo la modesta opinione di chi scrive, il rifiuto da parte di **Sony** non sarebbe da imputare alla mancata possibilità da parte della società di gestire con poca sicurezza i propri utenti ma – nel caso in cui si accettasse il **cross-platform play** – di dover permettere sulla propria console il **login** a un account **Xbox Live**, cosa che accadrà (ma non sembra che l'idea li stia turbando più di tanto) per tutti gli utenti **Nintendo Switch** che vorranno giocare ***Minecraft*** in modalità online. Avere il logo **Microsoft** o **Xbox live** su una console **Sony** e dover accedere ai servizi di Redmond (la **Microsoft** è l'unica tra le tre a disporre della struttura adeguata e dunque a poter mettere a disposizione del **cross-plaform play** i server del proprio servizio **Azure**) non è vista come opzione praticabile da parte di Sony anche perché la creazione di più utenti accounts **Xbox Live** alzerebbe immensamente il famoso indice **MAU**, acronimo che sta per "utenti attivi dei servizi **Microsoft**".
A conti fatti, sperando che **Sony** cambi idea, gli unici a rimetterci in questo caso saranno gli utenti **Playstation**, i quali soffriranno la mancata possibilità di accedere al **cross-platform play** con i loro cugini **Microsoft** e **Nintendo**.

UPDATE:

Spinta dagli utenti del famoso forum per videogamer **Neogaf**, è partita una petizione contro il "no" della Sony al cross-platoform play. In meno di quattro giorni più di 2000 firme sono già state raccolte. Qui di seguito il link per poter dire la propria al riguardo:
https://www.change.org/p/sony-minecraft-ps4-crossplay

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 Odissey

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 – Sony

Una delle conferenze più attese di questo E3 è appena terminata, lasciando poco spazio ai discorsi e molto ai videogame.

Uncharted 4 – The Lost Legacy DLC

Si comincia con il DLC di una delle grandi esclusive Sony, per la prima volta con protagoniste **Chloe Frazer** (vecchia fiamma di Nathan Drake) e **Nadine Ross** (antagonista di Nathan Drake) alla ricerca di un antico artefatto indiano.

Horizon Zero Dawn: The Frozen Wilds DLC

Altro DLC, stavolta del titolo con protagonista **Aloy**, la dovrà affrontare una nuova storia in un titolo con ulteriori personaggi, macchinari e anche nuovi luoghi aggiunti alla già vasta area di gioco.

Days Gone

Video che mostra finalmente un gameplay dell'esclusiva Sony con protagonista il mercenario **Deacon Saint John**, alle prese con orde di zombie.

Monster Hunter Worlds

Dopo una lunga serie di esclusive riservate alle console Nintendo, la saga di ***Monster Hunter*** torna su Playstation (e su multipiattaforma in generale) con varie novità introdotte.

Shadow of the Colossus

Un remake in gran parte inatteso e molto ben accolto, che si presenta con un trailer tutto nuovo valorizzato da un ottimo lavoro grafico, per un'esperienza visiva che potrebbe ottimizzare un'opera ormai di culto assoluto.

Marvel vs. Capcom: Infinite

È poi il turno di uno dei crossover più attesi dell'intero E3, quello che vede i supereroi del fumetto contro classici eroi del mondo dei videogame.

Call of Duty WWII

Il mese scorso avevamo avuto il trailer del reveal, adesso l'E3 è l'occasione di dare un'occhiata al gameplay di un gioco ambientato nella seconda guerra mondiale che sembra una degna risposta alla Grande Guerra di Battlefield 1.

The Elder Scrolls V: Skyrim VR

Sony non dimentica la realtà virtuale e dà inizio alla carrellata dei trailer VR con uno dei titoli più giocati in ambito gdr fantasy.

Star Child PS VR

Su una strana base o pianeta alieno atterra una navicella dalla quale fuoriesce una misteriosa viaggiatrice, che si dà subito all'esplorazione in questo interessante titolo per VR in terza persona.

The Inpatient PS VR

Dai creatori di ***Until Dawn***, un titolo ansiogeno ambientato in un ospedale psichiatrico, con tutte le premesse dell'horror psicologico al cardiopalmo che in VR metterà a dura prova anche i gamer più coraggiosi.

Monster of the Deep: Final Fantasy XV VR

Da *Zelda* a *Final Fantasy* passando per *Nier*, quello della pesca sembra essere uno dei mini giochi preferiti dai giapponesi: poteva mancare un titolo in VR interamente dedicato?

Bravo Team VR

Squadre speciali in azione per un'esperienza FPS VR in prima persona che, se fatta bene, può regalare non poche gioie.

Moss VR

Lo ammettiamo, questo topolino bianco ci ha subito stregati, con un comparto artistico molto ben realizzato sin dal trailer e qualche citazione succulenta (Hayao Miyazaki in primis). Nessuna traccia di gameplay, ma speriamo di saperne presto di più.

God of War – Be A Warrior

Una delle esclusive assolutamente più attese è quella che vede il ritorno di **Kratos**, accompagnato da suo figlio Atreus in un'avventura ambientata nel mondo norreno.

Detroit: Become Human

David Cage sembra aver preso a piene mani da Philip K. Dick e qui ci regala quasi 6 minuti di trailer con tanto di gameplay in pieno stile Quantic Dream, ma senza una data d'uscita.

Destiny 2

Dopo un reveal del gameplay, cos'altro aveva da dire Bungie? Di certo la data d'uscita della beta, prevista per il 6 settembre, come vediamo alla fine del loro bel cinematic trailer.

Spider Man

Finale con fuochi d'artificio grazie ai quasi 10 minuti di gameplay nei quali il nuovo titolo di casa Marvel si mostra davvero in tutto il suo splendore. Dinamiche che ricordano il Batman di Rocksteady implementate da tutta l'agilità e da tutte le abilità dell'uomo ragno, che qui offre davvero un grandissimo spettacolo.

Speciale E3 – Ubisoft

Inizierà tra poco la conferenza **Ubisoft** all'E3. Abbiamo già assistito all'annuncio di ***Assassin's Creed: Origins*** durante la conferenza Microsoft ma ci aspettiamo ulteriori sorprese dalla software house transalpina.
Vi ricordiamo la diretta sul nostro **canale Youtube.**

Mario + Rabbids Kingdom Battle

Era già stato leakato qualche giorno ma ora eccolo qui: fa la sua comparsa ***Mario+Rabbids Kingdom Battle***, un curioso crossover che unisce la mascotte **Nintendo** e un brand in qualche modo importante dell'universo Ubisoft. Uscirà il 29 agosto solo per Nintendo Switch.

Assassin's Creed: Origins

Dopo l'anno di silenzio della saga, ecco che torna su console e PC il nuovo capitolo che racconterà la storia della nascita della Confraternita, in arrivo il **27 ottobre 2017**.

The Crew 2

Ed ecco che l'aria cambia: il famoso open-world online automobilistico uscirà nel 2018, ma sarà disponibile presto in versione beta.

https://www.youtube.com/watch?v=fD3NSBWrA1o

South Park Scontri Di-retti

Già annunciato l’anno scorso, ma ora ha già una data di uscita approssimativa: ottobre 2017.

Trasference VR

Di questo nuovo titolo si sa solo che sarà basato sulla realtà virtuale uscirà nella primavera dell’anno prossimo.

Skull & Bones

Pronti a ritornare pirati dopo ***Assassin’s Creed Black Flag***? Ecco Skull & Bones, che sarà disponibile nell’autunno 2018

Just Dance 2018

Come EA con Fifa, Ubisoft non manca con il suo appuntamento annuale con ***Just Dance***, disponibile da ottobre 2017.

South Park Phone Destroyer

C’è spazio anche per il mobile: è stato mostrato solo il trailer, ma noi già lo amiamo. Meno male che uscirà entro quest anno.

StarLink: Battle of Atlas

Dalla Terra passiamo allo spazio! Anche questo un titolo totalmente nuovo, uscirà nell’autunno 2018

Steep Road to the Olympics

Stasera non ci facciamo mancare davvero nulla, neanche il DLC che ci porterà alle prossime olimpiadi invernali. In arrivo il 5 dicembre.

Far Cry 5

Era già stato annunciato e infatti non è mancato a questo importantissimo appuntamento portandoci un trailer gameplay che ci ha lasciato soddisfatti e farà di nuovo parlare di sé il 27 febbraio 2018, data del rilascio.

Beyond Good & Evil 2

A 15 anni di distanza dal primo episodio, ritorna il videogioco d’avventura di Michel Ancel, che ha ringraziato i suoi fans per aver tenuto duro fino all’annuncio di oggi.