

Top 5: Marzo 2019

L'inverno è giunto alla sua conclusione, lasciando il palcoscenico alla primavera e al rifiorire della natura. È anche il tempo di nuove uscite videoludiche, tra gemme inaspettate e titoli che non hanno deluso. Vediamo quali.

#5 Tropicco 6

Sesta iterazione per il popolare gestionale di **Kalypso Media** a tema social-politico: vestiremo ancora una volta i panni di **El Presidente** in quello che, forse, è il compito più arduo di tutta la serie. Non gestiremo più una sola isola, bensì un **arcipelago**! È questa la novità più eclatante di questo **Tropicco 6**, che aggiunge delle variazioni ben riuscite nel classico gameplay della saga. Avremo quindi più isolotti da gestire, come se fossero delle macro aree ognuna diverse dall'altra, senza dimenticare l'occhio alle varie fazioni politiche di **Tropicco**, fattore fondamentale per una lunga presidenza, o nel peggiore dei casi, dittatura.

Dopo il mezzo passo falso del precedente capitolo, **Tropicco 6** torna in carreggiata, offrendoci uno dei migliori capitoli della serie da lungo tempo, capace di offrire ore e ore di puro divertimento caraibico.



#4 Baba is You

Baba is You, puzzle ideato dal finlandese Arvi “Hempuli” Teikari, ha un’idea semplice quanto complessa allo stesso tempo: per completare i livelli bisognerà “comporre” delle frasi di senso compiuto, usando degli aggettivi trovati in giro per i livelli. Per esempio, se un fiume di lava ci blocca il passaggio, basta mettere in sequenza le parole “*lava is melt*” per veder sparire l’ostacolo. È un titolo originale che, come l’idea del suo creatore, può sembrare semplice ma in realtà nasconde un cuore arduo e complesso, come ogni buon **puzzle game** che si rispetti. Uscito su **PC** e su **Nintendo Switch**, **Baba is You** è una gemma nascosta nel mare delle pubblicazioni indie, che consigliamo ai fan del genere e a chi vuole giocare un titolo che fa della semplicità e dell’originalità il suo punto di forza.



#3 Tom Clancy's The Division 2

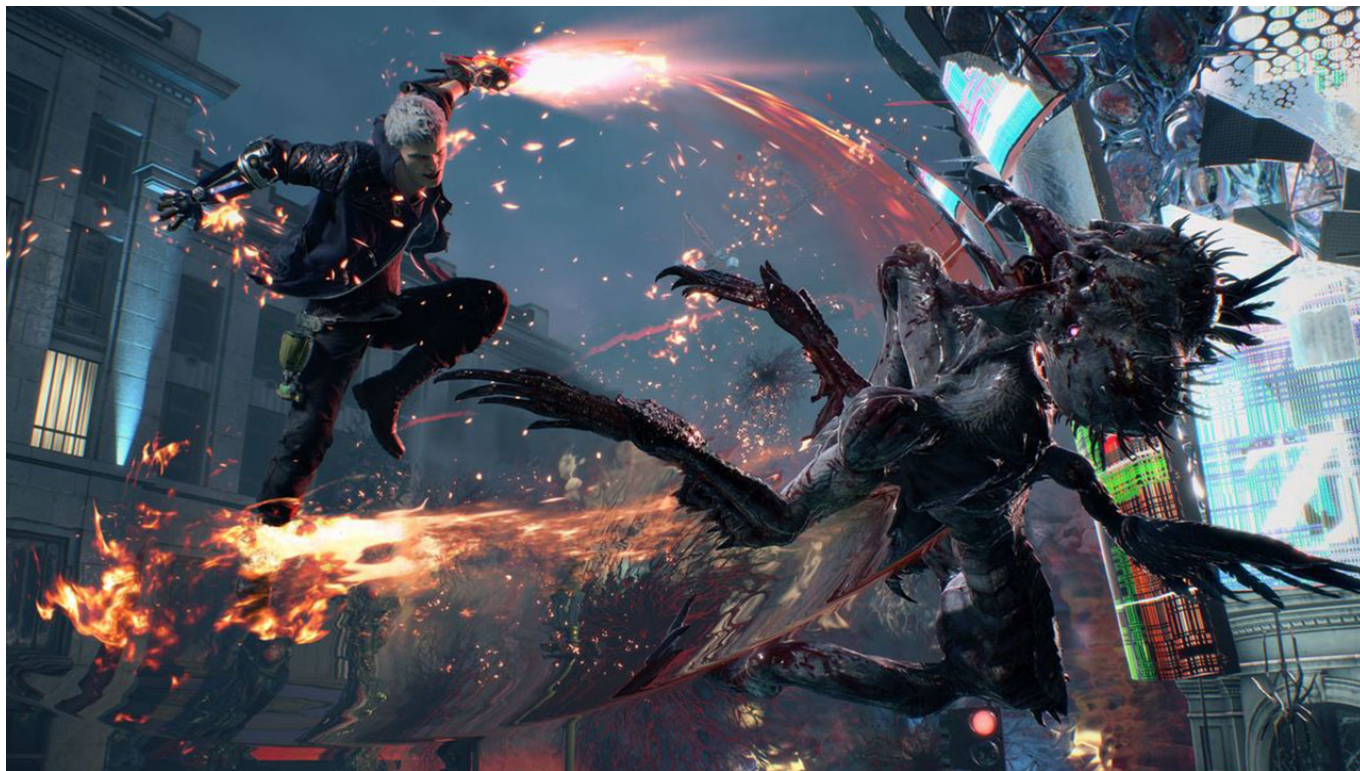
Abbandonata la notte perenne e innevata di New York per l'assolata e verde Washington D.C., **The Division 2** ci riporta a lottare contro il virus scatenatisi nel primo episodio, portandoci nella capitale degli Stati Uniti contesa tra quattro diverse bande in guerra per la supremazia territoriale. Il titolo **Ubisoft** mantiene le promesse fatte durante lo sviluppo e dona ai giocatori un buon ibrido tra gioco di ruolo e shooter con coperture, migliorando i difetti del precedente capitolo. Unica pecca forse un *endgame* ancora non all'altezza dell'offerta, ma **The Division 2** è comunque il miglior *loot shooter* del mercato, riuscendo dove altri titoli ancora non riescono a incidere.



#2 Devil May Cry 5

La rinascita di **Capcom** passa anche da qui: dopo **Monster Hunter: World** e **Resident Evil 7**, tocca a Dante e colleghi portare in alto il vessillo della software house giapponese. **Devil May Cry 5** torna sui nostri schermi più bello che mai, grazie all'uso del **RE Engine**, e soprattutto più spettacolare che mai. Se **Dante** e **Nero** possono eseguire combo in stile picchiaduro, quest'ultimo usando anche la particolare protesi robotiche denominata **Devil Breaker**, particolare è il gameplay del nuovo **V**, un evocatore capace di chiamare in battaglia tre demoni da usare per combattere dalla distanza.

Il Re degli hack n' slash è tornato e **Devil May Cry 5** non delude le aspettative dei fan, donandoci un titolo sia bello da vedere che divertente pad alla mano.



#1 Sekiro: Shadows Die Twice

Un giovane shinobi del periodo Sengoku, alle prese con un arduo compito: vendicarsi della perdita del proprio braccio, sostituito da una particolare protesi, e salvare il proprio signore . È questo il prologo di ***Sekiro: Shadows Die Twice***, ultima fatica di From Software e del suo mastermind **Hidetaka Miyazaki**. Nonostante la parentela con la serie dei **Souls** e del genere a essa legato, ***Sekiro*** si dimostra diverso rispetto ai titoli del recente passato, il gioco è più votato all'azione e al combattimento tra spadaccini, ed è possibile eseguire anche delle uccisioni stealth che richiamano un titolo sempre legato agli sviluppatori giapponesi: ***Tenchu***.

Il level design è una delle peculiarità del titolo, con scenari mozzafiato come da tradizione, che ben si sposano con il setting del Giappone feudale. ***Sekiro*** centra il colpo alla perfezione e consacra il lavoro del suo creatore ai massimi livelli, donandoci non solo il miglior gioco del mese, ma anche uno dei migliori titoli del 2019.



[Devil May Cry 5 - I Tre dell'Ave Maria](#)

Devil May Cry è un brand che non ha bisogno di presentazioni ma, qualora vi servissero, be'... tornate indietro, recuperate almeno i quattro titoli principali e poi tornate qui; sicuramente leggerete questa recensione con un piglio un po' diverso. **Hideaki Itsuno** è tornato, e il suo **Devil May Cry 5** sembra raccogliere quanto di meglio la serie abbia prodotto nel corso degli anni: c'è un bel po' del quarto capitolo, la freschezza del terzo, le idee dell'originale e qualche piccolo dettaglio ispirato anche dal **DMC - Devil May Cry** di **Ninja Theory**, lavoro tra i più sottovalutati del settore ma apprezzato dai designer originali. Il secondo capitolo, invece, vanta soltanto qualche accenno, come se tutto fosse accaduto durante una bella sbronza.

Insomma, detta così **Devil May Cry 5** sembra un "more of the same", un titolo che cerca di accontentare i fan della serie con del fan service banale in ricordo dei tempi andati; ma fortunatamente c'è molto, ma molto di più, tanto che l'ultima fatica **Capcom** si candida automaticamente a essere uno dei migliori giochi di questo 2019.

Bastardi senza gloria



Benché non sia l'elemento principale del franchise, gli sceneggiatori hanno avuto comunque l'onere di completare linee narrative rimaste in sospeso. Ma a far la differenza – come sempre del resto – non è “cosa” si racconta ma il “**come**”. Nelle dodici ore circa necessarie a completare la campagna verremo avvolti da sequenze al cardiopalmo e contornate dal solito mood *nonsense*, tamarro e diretto che ci ha accompagnati soprattutto a partire dal terzo capitolo. Oltre a **Nero**, che ritorna da **Devil May Cry 4**, e ovviamente **Dante**, fa la sua comparsa un terzo protagonista misterioso: **V** (una lettera, un perché). Oltre a essere un personaggio funzionale alla narrazione, questi è anche il motore che dà il via alle vicende, con lo scopo di fermare il **Qliphoth**, un ancestrale Albero Sacro. Del suo modo di combattere parleremo successivamente ma, nonostante un'eccessiva rapidità, quasi repentina, nel suo cambiamento di stato, V riesce a far centro, con la sua dose di carisma necessaria all'interno di un roster che vede per protagonista un mostro sacro come Dante e il riuscitissimo Nero. Le vicende si susseguono con ritmi incalzanti, a volte con ritmo frenetico, altre con il giusto tempo, per darci modo di entrare “in intimità” con il personaggio in questione. Tralasciando qualche piccola ingenuità, come le prevedibili reali identità di Nero e V, tutto procede spedito, con una narrazione non lineare e ben congegnata e **su più livelli temporali**, ricca di riferimenti ai capitoli precedenti e ad altre opere come l'**anime**, ripreso più volte grazie anche all'ingresso in-game di **Morrison** (“agente” di Dante), che nel frattempo ha subito un cambio di etnia. Il passato di Dante e dei suoi trascorsi sono sviscerati a più riprese, mostrando anche piccoli traumi e debolezze che arricchiscono ancor di più il background di un personaggio ormai iconico. Non si tratta certo di una scrittura da premio Oscar, sia ben chiaro, ma è comunque sufficiente a rendere *Devil May Cry 5* il migliore dal punto di vista narrativo. Ovviamente non potevano mancare **Trish** e **Lady**, accompagnate in questa occasione da **Nico**, la compagna d'avventura di Nero senza peli sulla lingua che svolge funzione di principale di *comic relief* ma anche da amica fidata, oltre che un ruolo chiave all'interno del gameplay.

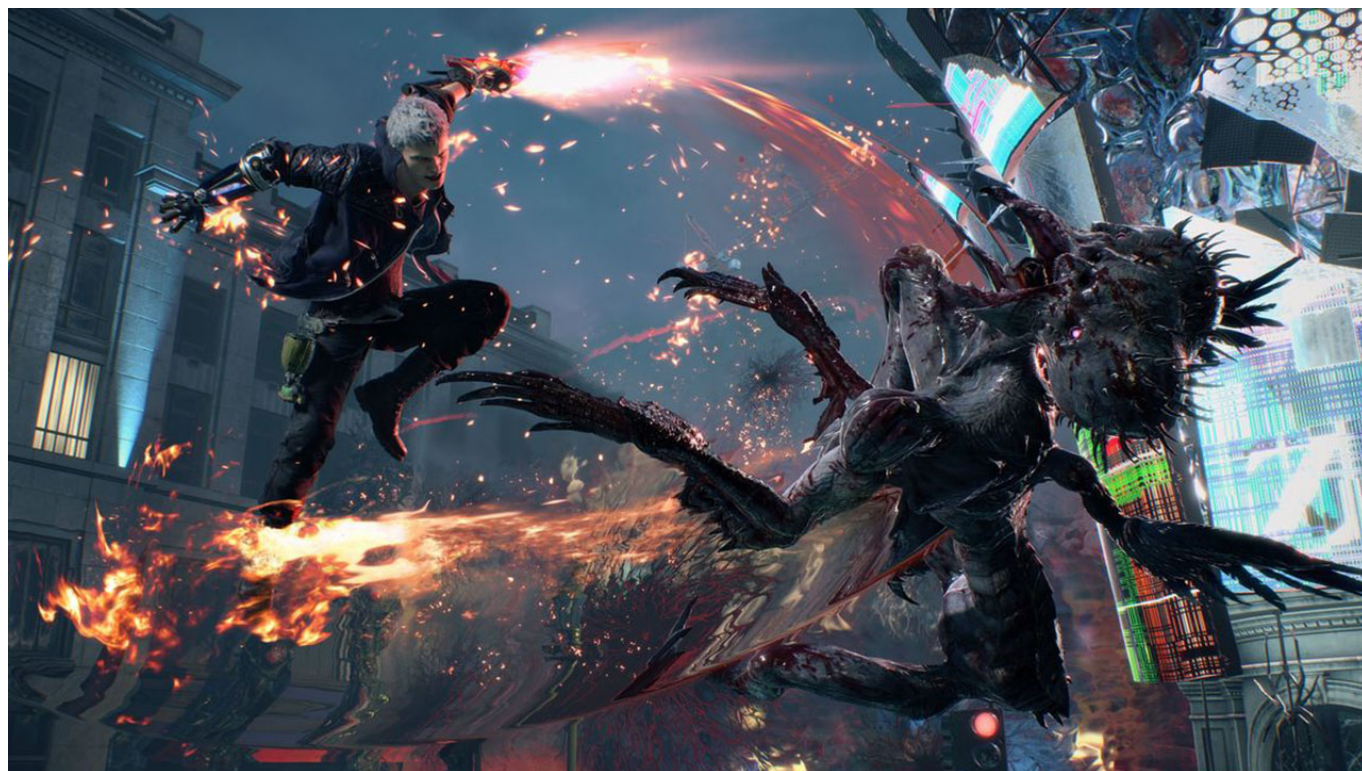
Col sorrisetto, sulla faccetta



È chiaro come in un *hack 'n' slash* il gameplay svolga un ruolo chiave. *Devil May Cry 5* riprende lo stile e le meccaniche del precedente capitolo ma reinterpreta in una nuova salsa, sfruttando anche la maggiore potenza dell'hardware attuale. Abbandonata la telecamera fissa, ci si ritrova all'interno di un'orgia adrenalinica di colori, suoni e botte da orbi che Capcom ci ha saputo regalare spesso, anche se qui siamo su ben altri livelli. Aver **tre personaggi giocanti** significa avere tre differenti approcci al combattimento: partendo dal nuovo arrivato **V**, ci troviamo ad avere a che fare non con il "solito" mezzo demone armato di lama ma con **un evocatore**, in grado di richiamare due creature più una speciale, vecchie conoscenze del capitolo originale. Lo stile di V è totalmente diverso rispetto a qualunque altro personaggio della serie: a combattere saranno i demoni evocati, mentre "l'uomo misterioso" starà a distanza, agendo solo in caso di colpo di grazia. Ma ricordiamoci che si tratta pur sempre di *Devil May Cry* e anche qui le cose si fanno interessanti: come da abitudine (e vale anche per Nero e Dante) abbiamo a disposizione una caterva di combo e colpi speciali da sbloccare grazie all'ausilio di **Gemme Rosse** (la moneta in-game); ne consegue che la varietà di abilità presenti tange i picchiaduro più affermati, dovendo di volta in volta imparare le combinazioni presenti, accordare il più possibile armi e combo, annullare l'animazione del personaggio e così via. Con V tutto questo risulta forse un po' troppo facilitato, raggiungendo molto spesso il Grado SS senza particolari difficoltà. Non che manchi tecnicismo, ma l'utilizzo di più creature, unita alla capacità di effettuare un'eliminazione dopo l'altra, facilita un po' le cose.

Nero è semplicemente Nero. Persa la possibilità di utilizzare il **Devil Bringer**, è costretto a usufruire di protesi speciali costruiti dalla sua fedele Nico. I **Devil Breaker**, diventano così un'idea geniale, in grado di variare l'approccio ai combattimenti come raramente visto in altre produzioni: essi hanno abilità diverse ed è possibile portarne sino a otto se sbloccati gli slot necessari; ognuno di loro ha capacità uniche come la possibilità di lanciare scariche elettriche in grado di stordire i nemici, fermare il tempo o trapanare per bene. La loro varietà è molto ampia possedendo a loro volta un'abilità speciale devastante che se usata causerà la distruzione dell'arto meccanico. Proprio la loro

distruzione diventa un elemento attivo del gameplay di Nero in quanto l'unico modo per cambiare Devil Breaker è quello di sacrificarlo. Se a prima vista questa scelta può sembrare limitante, giocando ci si accorge come tutto abbia un senso logico: oltre a portare un certo tatticismo nella scelta delle protesi da utilizzare a inizio missione, le esplosioni hanno sempre un effetto attivo, danneggiando i nemici, aiutando quasi a non interrompere le combo. Inoltre c'è da considerare che inserendo la possibilità del cambio, Nero sarebbe stato sin troppo simile a Dante, capace di cambiare stile, influenzandone il moveset. Ma lo vedremo dopo. Ogni Devil Breaker è dotato di un **rampino**, capace di far attrarre verso di noi ogni nemico e sbilanciarlo oppure di lanciarci verso il malcapitato con tutta la nostra furia.



Ma che *Devil May Cry* sarebbe senza una spada? La **Red Queen** di Nero torna più in forma che mai, con la sua peculiarità di poter essere caricata (sino a un massimo di tre volte) rendendola ancor più potente. La combinazione di Red Queen e dei Devil Breaker trasforma Nero in una macchina di morte quasi esilarante: Nero si diverte e con lui ci divertiamo anche noi. Pad alla mano, l'utilizzo del nuovo ammazza demoni è una gioia per gli occhi e per il cervello, restituendo feedback puramente adrenalinici capaci di assuefare ogni videogiocatore. E non siamo ancora arrivati alla parte migliore. Ovviamente **Dante** riesce a regalare le migliori soddisfazioni, non migliori rispetto a Nero ma semplicemente diverse, probabilmente per l'affezione all'iconico personaggio. Dante è in tutto e per tutto il **figlio di Sparda** che conosciamo, capace di intercambiare in tempo reale armi e stile come solo lui sa fare. Passare dalla **Rebellion** (la celeberrima spada di Dante) alla **Balrog** (una sorta di armatura per gli arti) e **Cavaliere R**, in poche parole uno "moto - sega" (!) è puro piacere, intenso come un Ferrero Rocher fondente (molto buono). Tutto diventa, dopo aver fatto un po' di pratica - soprattutto ne **Il Vuoto** - pura tecnica e istinto, una combinazione che raramente, ma molto raramente troverete in altre opere simili.

È un titolo che come da tradizione predilige l'attacco più che la difesa e ovviamente non ci si può staticamente difendersi: l'importanza alla **schivata** è infatti relativa e seppur presente, attraverso una combinazione di tasti, difficilmente sarà un'opzione presa in considerazione.

L'attenzione riservata al puro combattimento è andata anche verso la realizzazione di ambienti strutturati con cognizione di causa e benché presentino il più delle volte il sistema classico di "corridoio-arena", il **level design** riesce a sorprendere, invogliando in qualche modo l'esplorazione alla ricerca di oggetti utili alla missione. Questo in certi frangenti diventa fondamentale in quanto in

questo capitolo sono state **completamente rimosse le Stelle di cura** e di ricarica del Devil Trigger. Dunque la barra vita che abbiamo è quella che ci dobbiamo tenere, sfruttando eventualmente la trasformazione in demone per rigenerarla. A far da contraltare però vi è una **maggiore disponibilità di Gemme Dorate** (una sorta di vita in più) oltre a un numero infinitamente più alto di gemme rosse, visto anche la presenza dei tre personaggi giocabili. Il titolo è estremamente equilibrato e nonostante sia presente la possibilità di effettuare degli acquisti attraverso **microtransazioni**, non se ne sente mai il bisogno.

Piccola nota anche all'aggiunta del cosiddetto **Cameo System**, in cui uno o più giocatori reali possono intervenire in partita, trasformando in certi frangenti, *DMC* in un cooperativo online. Questo sistema, però, benché discretamente interessante, è un elemento quasi superfluo e che non incide in alcun modo sull'andamento della partita, se non per qualche piccolo aiuto in caso di numerosi nemici.

In ogni caso **Devil May Cry 5**, in ogni sua traslitterazione di gameplay, è puro piacere e se non vi diverte, allora il problema siete voi.

Un Giappone che funziona



Il **RE Engine** si mostra in tutta la sua potenza, rendendo *Devil May Cry 5* una gioia per gli occhi, soprattutto su PC. La modellazione dei personaggi, così come le animazioni rendono il tutto molto verosimile, enfatizzato da animazioni facciali tra le migliori viste finora. Tutto risulta pulito e fluido e su PC perfettamente ottimizzato, segno che in Giappone forse stanno cominciando a prendere a cuore la comunità di “pcisti”. Proprio questa versione risulta essere di gran lunga la migliore rispetto alla versione console, garantendo una maggiore cura per i background e soprattutto per gli effetti, dal **motion blur** all'**occlusione ambientale**, tra l'altro presenti con opzione “variabile” nel menu apposito, permettendo una gestione adeguata di questi anche per macchine non performanti.

Spiccano, come già accennato, i modelli e le animazione dei personaggi, non solo durante le cutscene (splendide, coreografiche e ricercate) ma anche durante il gameplay, tra evoluzioni pittoresche e violenza inaudita.

Anche la componente audio non è da meno, con l'ormai iconica **Devil Trigger** del duo **Casey e Ali Edwards** e le musiche d'accompagnamento diverse per ogni personaggio ma che hanno in comune il crescendo parallelamente al livello di stile ottenuto. Ne consegue che la musica accompagna direttamente, ma in maniera naturale, l'azione, creando un mix perfetto e adrenalinico. Rispetto al reboot di Ninja Theory (*DMC - Devil May Cry*) **il gioco non è doppiato in italiano** ma soltanto in inglese e giapponese, con sottotitoli. La sincronia con il labiale è perfetta in entrambi i casi, piacevole e godibile in entrambe le lingue.

In conclusione

Devil May Cry 5 è l'ulteriore conferma del periodo d'oro di **Capcom**: nonostante sia un sequel di una saga quasi ventennale riesce nell'intento di accontentare tutti, dai fan più esagitati ai neofiti, che magari potranno recuperare i prequel. Una trama funzionale ma ben sceneggiata accompagna tre differenti gameplay di altissimo livello, rendendo questo quinto capito forse il migliore hack 'n' slash degli ultimi dieci anni. Soltanto qualche leggero difetto sporca un titolo da eccellenza assoluta e che forse aprirà le porte a un nuovo **remake** sulla falsa riga di *Resident Evil II*: quello dell'originale **Devil May Cry**.

Processore: Intel Core I7 4930K

Scheda video: Sapphire Radeon RX 580 8GB NITRO+ Special Edition

Scheda Madre: MSi X79A

RAM: Corsair Vengeance 16GB

Sistema Operativo: Windows 10

X018: la formica Microsoft

L'**X018** di Microsoft era molto atteso, soprattutto dopo un E3 interessante e che ha posto ottime basi per la prossima generazione. E proprio come una formica, che in inverno deposita risorse per il prossimo periodo florido, Microsoft effettua altri piccoli passi per cambiare un'immagine che forse si era un po' distaccata all'essenza del gaming. Tanti sono stati gli annunci ma soprattutto, si è intravista la voglia di rimboccarsi le maniche, mettendo subito in chiaro l'intento della casa di Redmond: si gioca, prima di tutto. E **Lawrence "Larry" Hryb** ha cercato sin dall'inizio di mostrare come la divisione gaming di Microsoft sia pronta a dar battaglia a Sony e Nintendo nel prossimo futuro, confermando anche l'acquisizione esclusiva dei servizi di **Obsidian**. Ecco dunque tutte le

novità mostrate a Città del Messico.

Si comincia con ***Playerunknown's Battlegrounds***, che entra nel **Game Pass** a partire dal **12 Novembre**. Aggiunta interessante, considerando che tra un mese il battle royale arriverà su PlayStation 4, approfittando dunque ancora di questo mese d'esclusiva.

La prima **World Premiere** arriva dagli ex di **Irrational (Blue Manchu)** e disponibile subito sul Game Pass dal day one, un **roguelike**, simile a ***Prey: Mooncrash***: ***Void Bastard*** si presenta completamente in cell shading e ispirato da pezzi grossi come ***Bioshock*** e ***System Shock 2***. Questo shooter in prima persona arriverà come esclusiva temporanea sulla console di Redmond.

Crackdown 3 è già leggenda, forse per i motivi sbagliati ma qui, all'X018, è stato finalmente mostrato con un trailer a dir poco fuori di testa. **15 Febbraio 2019** (nel Game Pass dal day one) è la data di rilascio, scelta infelice considerando l'uscita di numerosi AAA molto attesi. Il multiplayer (denominato ***Wrecking Zone***) vede due **squadre 5vs5** affrontarsi in un ambiente completamente distruttibile. Ovviamente tutto risulta estremamente frenetico ma visivamente interessante una volta cominciato a devastare l'intero ambiente di gioco. Le perplessità permangono ma, nonostante tutto, la sua uscita è giù una buona notizia di per sé. Contento anche **Phil Spencer**, che forse si è liberato di un peso.

L'altra **World Premiere** riguarda ***Sea of Thieves*** e il suo nuovo DLC ***The Arena***, un PvP dedicato al combattimento tra team per recuperare tesori inimmaginabili. ***The Arena*** sarà **disponibile gratuitamente agli inizi del 2019** come riferito anche dai producer **Craig Duncan** e **Joe Neate** sul palco. ***Sea of Thieves*** è stata la riscossa di **Rare** e questa introduzione, richiestissima dai fan, non è altro che la dimostrazione di come il team dia molta importanza ai feedback dei giocatori. Ogni match si presenterà diverso e avvincente, cambiando modo di approcciare il titolo. Nuove informazioni arriveranno nei prossimi giorni, facendo il punto sui prossimi aggiornamenti.

Jump Force trova il suo spazio grazie a un nuovo trailer in anteprima, presentando le versioni **SSGSS** di **Goku** e **Vegeta**, oltre alla trasformazione **Gold** di **Freezer**. Dunque anche ***Dragon Ball Super*** trova spazio nel nuovo picchiaduro che racchiuderà i combattenti di **Weekly Shonen Jump**, che ha sfornato la maggior parte dei nostri eroi preferiti. È probabile che i Saiyan non saranno gli unici a sfruttare questo tipo di boost; attenderemo notizie in merito prossimamente. Anche qui, uscita prevista per il **15 Febbraio 2019**.

Non poteva mancare ovviamente ***Just Cause 4***, probabilmente il gioco più "caciaroni" del momento. Il nuovo trailer World Premiere ha visto susseguirsi sul palco **Francesco Antonini**, creative director di questo titolo targato **Avalanche**. Il **rampino**, introdotto nel terzo capitolo, torna ulteriormente potenziato, trasformando il titolo in una festa per youtuber e streamer di varia natura. Il **4 Dicembre** è il giorno prefissato per trasformare l'**isola di Solis** nel nostro parco divertimenti.

Devil May Cry 5, previsto per l'**8 Marzo 2019**, si arricchisce di una nuova modalità, denominata **The Void**, praticamente la modalità allenamento. Lo storico ideatore **Hideaki Itsuno** e **Matt Walker**, il producer, hanno unito le forze per creare l'atmosfera perfetta per il team a lavoro sul quinto capito della saga dedicata a Dante & Co.

Kingdom Hearts III ha il suo trailer all'X018, presentando un nuovo personaggio: **Winnie the Pooh**. Il trailer presenta anche alcuni elementi di trama, con i piani malvagi di **Maestro Xehanort** e dell'**Organizzazione XIII**. L'uscita è sempre prevista per il **29 Gennaio 2019**.

The Forge è il primo DLC di sette di **Shadow of the Tomb Raider**. Sul palco, il narrative director **Jason Dozois** e il senior associate producer **Jo Dahan** hanno commentato le nuove **meccaniche co-op**. L'espansione è prevista per il **13 Novembre**.

Il **13 Dicembre** sarà il turno della prima espansione di **Forza Horizon 4**, denominato **Fortune Island**, in cui verranno implementati nuovi tracciati e nuove vetture. Ambientato nelle isole nordiche della Gran Bretagna, questo DLC metterà alla prova i videogiocatori con condizioni meteorologiche avverse, tra tempeste e persino aurore boreali. Inoltre, anche **Ken Block** tornerà protagonista con **cinque nuove vetture** che faranno sfoggio nel prossimo video *Gymkhana*.

Infine, piccola carrellata delle altre notizie:

- **State of Decay 2**, si espanderà il **16 Novembre** con un nuovo DLC gratuito denominato **Zedhunter Pack**, contenente nuove armi e aggiornamenti al gameplay.
- **Give With Xbox** è la nuova campagna di beneficenza Microsoft, creata per la raccolta fondi destinati a **Gamers Outreach**, **SpecialEffect**, **Child's Play**, e **Operation Supply Drop**. Per partecipare basta inviare un'immagine con il tag **#givewithxbox**, sfruttando il tema dello stare insieme. Per ogni immagine, Microsoft, destinerà cinque dollari fino a un totale di **1 Milione di dollari** agli enti sopracitati.
- Dalla prossima settimana, tutti gli utenti Xbox potranno contare sul supporto di **tastiera e mouse**. Ovviamente il focus è destinato principalmente agli sparatutto (e cross-platform) come **Fortnite**, che sarà uno dei primi a sfruttare tale novità. Inoltre, **Razer** (nuovo partner Microsoft) realizzerà specifiche tastiere e mouse per console, presentate al prossimo CES di Las Vegas.
- **Xbox Game Pass** si arricchirà di 16 nuovi titoli nei prossimi mesi: **Hellblade: Senua's Sacrifice**, **Agents of Mayhem**, **Ori and the Blind Forest**, **PlayerUnknown's Battlegrounds**, **Mutant Year Zero**, **Void Bastards** e molto altro, proveniente dalla scena indipendente. Inoltre per i nuovi abbonati, sarà possibile provare il primo mese del servizio a solo un dollaro.
- Richiesta da moltissimi utenti, anche **Xbox Game Pass** avrà la sua **App**: sarà possibile sfogliare la libreria Microsoft, selezionare e mettere in download i titoli interessati, al fine di trovarli già pronti sulla propria console. Disponibile ovviamente sia per Android che iOS.
- **Final Fantasy XIII**, **Final Fantasy XIII-2** e **Lightning Returns: Final Fantasy XIII**, saranno inseriti nel catalogo retrocompatibilità Xbox a partire dal **13 Novembre**. Come da abitudine, i titoli subiranno un boost tecnico, per usufruire al meglio della potenza di Xbox One X. Arriveranno nel catalogo anche *Final Fantasy VII*, *Final Fantasy IX*, *Final Fantasy X* e *X-2* e *Final Fantasy XII*.
- Ci avviciniamo al **Black Friday** e ovviamente Microsoft non poteva starsene con le mani in mano. Con un video a la **Roberto Da Crema**, "Il Maggiore" **Lawrence "Larry" Hryb**, ha presentato le nuove offerte: meno 100 dollari sulle console, e sconti a partire dal 35% sulla maggior parte della libreria Microsoft.
- **InXile Entertainment** entra a far parte della famiglia Microsoft, conosciuti soprattutto per **Wasteland 2** e altri lavori di natura RPG. Lo studio potrà lavorare autonomamente ma

potendo contare sulle ingenti risorse del colosso di Redmond.

- Come per il calciomercato, bisogna aspettare l'ufficialità prima di poter crederci. **Obsidian Entertainment** è ufficialmente di proprietà Microsoft. Fondata nel 2003 e creatori, tra gli altri, di **Fallout: New Vegas** e **Pillars of Eternity**, il nuovo team è subito a lavoro su un nuovo progetto, che probabilmente potremmo vedere solo tra qualche anno.

E3 Real Time: Conferenza Microsoft

La **conferenza Microsoft** di questo 2018 parte a bomba con il trailer di **Halo: Infinite**, che si annuncia già la grande novità della serata. Tutto si limita però a un breve trailer, che basta già per infiammare il pubblico: entra quindi Phil Spencer a far gli onori di casa, preannunciando **50 videogiochi, 18 esclusive e 15 world premiere**.

Si parte subito con **Ori and the Will of the Wisps**, ancora una volta sviluppato da Moon Studios. Il secondo episodio della serie era già stato annunciato e non risulta una sorpresa. Non c'è ancora una release date, ma un orizzonte d'attesa si profila: entro il 2019 il titolo dovrebbe essere disponibile su PC e Xbox.

Ed ecco la prima world premiere della serata: **Sekiro: Shadows Die Twice**, nuovo souls-like di **From Software** di cui si era visto un video rivelatore mesi addietro. Si svela dunque il mistero del teaser con i kanji sullo sfondo. Non *Bloodborne*, non *Tenchu*, ma una nuova IP, che non sembra abbandonare la sua forte impronta Miyazaki.

Entra dunque **Todd Howard**, game designer di **Bethesda** che introduce il nuovo **Fallout 76**, che sarà quattro volte più grande di un normale titolo della serie. I pre-order si apriranno il prossimo **15 giugno**, come dice il trailer che segue sulle note di **Country Roads** di **John Denver**:

Segue il trailer di **The Awesome Adventure of Captain Spirit**. L'art-style vi ricorda qualcosa? Già, **Life is strange**, e siamo proprio da quelle parti: il gioco in questione è uno spin-off sviluppato sempre dai tipi di **Dontnod**, e sarà rilasciato a fine mese, già il **26 giugno**, e sarà **gratuito** (avete letto bene: gratuito).

Il momento che molti aspettavano: **Crackdown 3**, in uscita il **22 Febbraio 2019**, qui in un trailer che vede **Terry Crews** distruggere qualunque cosa gli capiti sotto tiro.

Anticipata da un leak, è confermata: **Nier: Automata** con tanto di DLC Become As Gods che uscirà su Xbox One. E c'è la data d'uscita: **26 giugno 2018**.

Trailer bomba di **Metro Exodus**, con colonna sonora dei Massive Attack, in uscita il **22 febbraio 2019**.

Rientra Phil Spencer e, dopo un breve preambolo, lancia il trailer di **Kingdom Hearts III**, in uscita a **gennaio 2019**. Dal trailer risalta una grafica migliorata, personaggi come **Ralph Spaccatutto** e alcuni della serie **Frozen**.

Il trailer successivo viene immediatamente annunciato. Si tratta di un'esclusiva già nota, il recente **Sea of Thieves**, adesso impreziosito da 2 DLC: **Cursed Sail** e **Forsaken Shores**, in uscita rispettivamente a luglio e settembre.

Dopo un rapido trailer di **Battlefield V**, abbiamo un racing game, uno dei più classici e inossidabili: **Forza Horizon 4**

Ralph Fulton, creative director di **Playground Games**, ha il compito di introdurlo illustrando varie caratteristiche di gameplay mentre alcuni giocatori testano a video il gioco in multiplayer. L'improvement grafico è lampante, si intravede un gioco fluido ed estremamente dinamico, con ampia varietà d'ambienti e cambi di clima dinamici. Fulton parla di una esperienza di guida completamente nuova, con ampio spazio per le potenzialità creative della community. L'uscita sarà prevista per il **2 ottobre 2018**, e sarà incluso nel Game Pass.

Rientra Phil Spencer, ribadendo ai giocatori di voler rendere Xbox «the best place where you can play». I **Microsoft Studios** si espandono e Spencer annuncia delle vere e proprie bombe di mercato, con l'ingresso di **The Initiative**, **Undead Labs**, **Playground Games** e soprattutto di **Ninja Theory**. L'ultimo neo-studio nella lista di quelli che si uniscono a Redmond è **Compulsion Games**, che si concentrerà su giochi molto story-driven, non ultimo quello di cui vediamo il successivo trailer: **We Happy Few**, in uscita già ad **agosto 2018**.

Parte così il trailer di **Playerunknown's Battleground**, con 4 nuove mappe ambientate sulla neve, in linea con la prossima uscita: **inverno 2018**.

Ci spostiamo in Giappone, con **Tales of Vesperia**, RPG targato Namco uscito su PlayStation 3 e Xbox 360 nel 2008 e che qui torna in una interessante **definitive edition**. La release è prevista per il **prossimo inverno**.

Momento che molti aspettavano, arriva **The Division 2**, con due interessantissimi trailer, il secondo dei quali mostra scampoli di gameplay. Il gioco sembra seguire la falsariga del primo con svariati miglioramenti, a partire dall'impianto grafico, ma anche piccole nuove funzionalità che lo rendono molto interessante anche per i fan della prima ora.

Entra quindi **Ashley Speicher**, Head of Engineering di Xbox Game Pass, il servizio Netflix-style che si va ancora arricchendo, raccontando di come si è lavorato molto sul machine learning per garantire una miglior esperienza agli utenti. La grande notizia è l'ingresso del **FastStart**, tecnologia che renderà possibile avviare i giochi al doppio della velocità attuale, già da giugno, e un'altra novità: l'arrivo della **Halo: Masterchief Collection**. Anche **Forza Horizon 4** e **Crackdown 3** saranno presenti nel servizio già dal giorno della release.

Saranno disponibili da oggi inoltre per Game Pass tre ottimi titoli: **The Division**, **Elder Scrolls: Online** e **Fallout 4**.

Segue un trailer illustrativo dei migliori titoli che includerà il servizio online di Microsoft, ma soprattutto segue il trailer di ***Shadow of the Tomb Raider***, titolo sviluppato da **Eidos Montréal** con **Crystal Dynamics** e distribuito da **Square Enix**. Il gioco si presenta in gran forma in questo nuovo trailer cinematografico e le attese sono altissime.

Il trailer successivo è invece un gioco di skate (non è ***Skate 4***) seguito dal trailer del MMORPG ***Black Desert***. Ma è subito dopo che la conferenza si accende, con uno spettacolare video del nuovo ***Devil May Cry 5***, che viene introdotto da un trailer, che anticipa l'intervento di **Matt Walker** e **Hideaki Itsuno**, rispettivamente producer e director dell'ultimo capitolo dell'IP targata Capcom. Itsuno definisce questo capitolo il migliore della sua carriera.

Torna il grandissimo successo indie ***Cuphead***, di cui verrà rilasciato nel 2019 il DLC ***The Delicious Last Course***.

Subito dopo è il turno di un titolo Zelda-like con protagonista una volpe che avevamo già visto, un ***Tunic*** che si mostra come un action-adventure isometrico dallo stile 3D interessante, un gioco creato da un singolo developer, **Andrew Shouldice**, che sta facendo un gran lavoro, come dice orgogliosamente Phil Spencer alla fine del trailer.

È Spencer stesso a introdurre il nuovo titolo di **Bandai Namco**, uno spettacolare crossover che vede insieme ***Naruto***, ***One Piece*** e ***Dragon Ball*** in scenari metropolitani, con incontri spettacolari: ***Jump Force***, in uscita nel 2019.

“Non c'è nulla di permanente eccetto il cambiamento”, recita la frase di Eraclito con cui esordisce il seguito di un noto titolo zombie-survival, ***Dying Light 2*** introdotto da un guest d'eccezione: **Chris Avellone**, creatore di straordinarie IP come ***Planescape Torment*** e narrative designer di questo titolo, che parla della sua nuova creazione mentre scorrono le immagini di gameplay del gioco di **Techland**.

L'incredibile viene subito dopo con un annuncio straordinario: il ritorno di ***Battletoads*** previsto per il 2019. Del gioco si vede ben poco, ma è un momento che non può non emozionare tutti i gamer che ricordano la vecchia IP sviluppata da Rare su NES.

Lanciato il trailer di ***Just Cause 4***, previsto per il **4 dicembre 2018**, nel quale si vede un pregevole uso della fisica e una lotta estesa anche contro spaventosi eventi naturali.

Trailer brevissimo, ma molto ben accolto è quello di ***Gears POP!***, dove le note action figure di Funko si troveranno protagoniste di un interessante shooter.

A presentare il gioco, Rod Fergusson, studio head di The Coalition, che parla di un gioco tattico, con strategia a turni, con una forte ispirazione al primo ***Gears of War***: viene così introdotto ***Gears Tactics***.

Ma è anche l'occasione per presentare un nuovo titolo della serie ***Gears***, precisamente il **quinto** della serie principale: ecco a voi ***Gears 5***.

Torna Spencer sul palco e orgogliosamente parla del grande lavoro dei tecnici di Microsoft, in particolare mettendo al centro la **divisione AI**, che si occuperà di rendere ancora migliore l'intelligenza artificiale dei titoli sviluppati, e dichiarando che il team è già al lavoro sulla **prossima Xbox**.

Arriva dunque il momento per la bomba della serata: finalmente arriva **Cyberpunk 2077**, titolo in lavorazione da anni negli studi di **CD PROJEKT RED**. Il titolo è presentato da un trailer cinematografico che introduce al mondo di gioco, un ambiente futuristico, distopico e immancabilmente di genere cyberpunk, uscito da un immaginario affine a Philip K. Dick e **Blade Runner**. Quello che vediamo ci porta a Night City, in California, e il REDengine 4, motore proprietario di CD PROJEKT RED, mostra un'ottima resa: ma è solo cinematografica, del gameplay ancora nessuna traccia, come del resto della release date.

Termina così una delle migliori (se non la migliore) conferenze Microsoft di questa generazione. Alcuni messaggi emergono chiari: a Redmond non si sono affatto arresi a un mercato che li vede indietro nei numeri di vendita. Probabilmente consapevoli del fatto che il rapporto di 1 a 2 con il principale competitor, quella Sony che ha venduto **circa 80 milioni di PS4 contro i circa 38 milioni di Xbox One**, è ben difficile da recuperare, Microsoft dà forti segnali al pubblico dei gamer. Tante IP, tanto spazio alle terze parti, ma anche un'attenzione alle esclusive. Investire su **5 nuovi studios**, ognuno con peculiarità e specializzazioni differenti, è un segno importantissimo di riscossa, e soprattutto l'ingresso di un team come **Ninja Theory**, che ha dato ottime prove in questi ultimi tempi, è un avvertimento alla concorrenza. Microsoft c'è e ha intenzione di continuare a servire i gamer. Anche i momenti di speaking sono stati ben calibrati, Spencer ha fatto gli onori di casa equilibrando il marketing e la concretezza, dando spazi ai giochi ma non sottovalutando l'importanza del lavoro sulla AI (sulla quale sta lavorando un team dedicato) e sulla nuova Xbox, che è probabilmente il punto d'arrivo. Sarà probabilmente Microsoft, questa volta, a dettare il cambio di passo. E noi saremo qui ad aspettarlo.

[Hideki Kamiya spera in un cambiamento totale per Devil May Cry 5](#)

Oggi **Hideki Kamiya**, director del primo **Devil May Cry**, si è affidato a **Twitter** per esprimere la sua opinione sul tanto chiacchierato nuovo capitolo della saga. Mentre Kamiya specificava che quel che aveva scritto era solo un'idea (nemmeno tanto gradita), ha spiegato che ci potrebbero essere delle modifiche nella direzione artistica del gioco, prendendo spunto da quanto avvenuto ai cambiamenti effettuati su **God of War** di **Santa Monica**.

I'm just throwing some ideas out there, but I think it's about time DMC got a game design revision. Looking at current global trends and the amazing graphics in recent Capcom games, the next DMC game could do with a full model change, like the new God of War.(1/2)

— 神谷英樹 Hideki Kamiya (@PG_kamiya) [January 12, 2018](#)

Ha continuato dicendo che invece di creare un altro **hack'n'slash** in stile anime, questa volta **Capcom** potrebbe creare un gioco d'azione **realistico** e **cinematografico**.

Instead of being an anime-style hack 'n' slash, maybe Capcom will turn DMC5 into a realistic, cinematic action game...?(2/2)

— 神谷英樹 Hideki Kamiya (@PG_kamiya) [January 12, 2018](#)

[Leak su Devil May Cry 5 svela il ritorno di Dante](#)

Un curioso leak è apparso online contenente informazioni che riguardano la storia del non ancora annunciato **Devil May Cry 5**, il possibile gameplay e un accordo di esclusività per **Playstation 4**.

Il leak è apparso sul forum di [ResetEra](#) come post dell'utente **Son of Sparda** ma, anche se non ci sono state ancora conferme a riguardo, il noto analista del settore e amministratore del forum **Daniel Ahmad** ha detto di «aver trovato abbastanza ragioni» per permettere la pubblicazione del post.

Stando al leak, **Devil May Cry 5** riprenderà la storia da dopo **Devil May Cry 4**, suggerendo un allontanamento dallo stile di **DmC: Devil May Cry** di **Ninja Theory**, tornando dunque ad un approccio più familiare e tradizionale. **Hideaki Itsuno**, che ha diretto tutti i titoli della saga eccetto il primo e **DmC: Devil May Cry**, riprenderà il suo ruolo per **Devil May Cry 5** e **Reuben Langdon** tornerà a prestare la sua voce a **Dante**. Il titolo conterrà inoltre il più alto minutaggio per le cutscene della serie, suggerendo una grande attenzione alla storia rispetto ai titoli precedenti.

Dovrebbero esserci potenzialmente 3 personaggi giocabili fra cui **Dante** e **Nero**, quest'ultimo suggerito dal leaker come uno dei più probabili. **Devil May Cry 5** mostrerà inoltre una "nuova faccia" di **Dante**, "la più seria" che abbia mai mostrato. «**Dante** farà fuori i suoi nemici sempre col suo tipico fare esagerato ma questo gioco sarà comunque molto introspettivo», ha detto il leaker.

In termini di gameplay **Devil May Cry 5** introdurrà un nuovo sistema di telecamera dinamica, uno style system migliorato che farà reagire i nemici diversamente a seconda dello stile utilizzato e una distruzione ambientale dinamica. Anche se non sarà un open world, il team di **Itsuno** starebbe lavorando a dei livelli molto grandi simili a **Dragon's Dogma**. I boss saranno un punto focale del gioco, una delle boss fight si sposterebbe addirittura da un ambiente di gioco all'altro durante la battaglia. Ci si aspetta inoltre che la versione per console giri a 60 fps.

Il gioco sarebbe in sviluppo ormai da due anni e, stando a quanto riferito, con un debut trailer pronto per essere lanciato. Questo titolo doveva essere presentato al **Playstation Experience** di Dicembre ma, dopo il feedback negativo ricevuto all'**E3 2017**, il team avrebbe deciso di spostare la presentazione per l'**E3 2018**. **Sony** starebbe inoltre finanziando il gioco parzialmente, con buona probabilità per assicurarsi una qualche esclusività per **Playstation 4**. Il leaker aggiunge che il gioco

«potrebbe essere esclusivamente per **PS4**», forse per un determinato periodo di tempo o addirittura per sempre.

Anche se il leak non è stato confermato, ci sarebbero diversi rumor a sorreggere l'imminente uscita di **Devil May Cry 5** e questo post sarebbe una fonte ben documentata e credibile. Anche se **DmC: Devil May Cry** aveva certamente i suoi ammiratori, i fan di lunga data non vedevano l'ora di sapere che il vecchio Dante sta per fare il suo ritorno dunque, se questo leak risulterà vero, aspetteremo con ansia nuove informazioni sul gioco nel 2018.