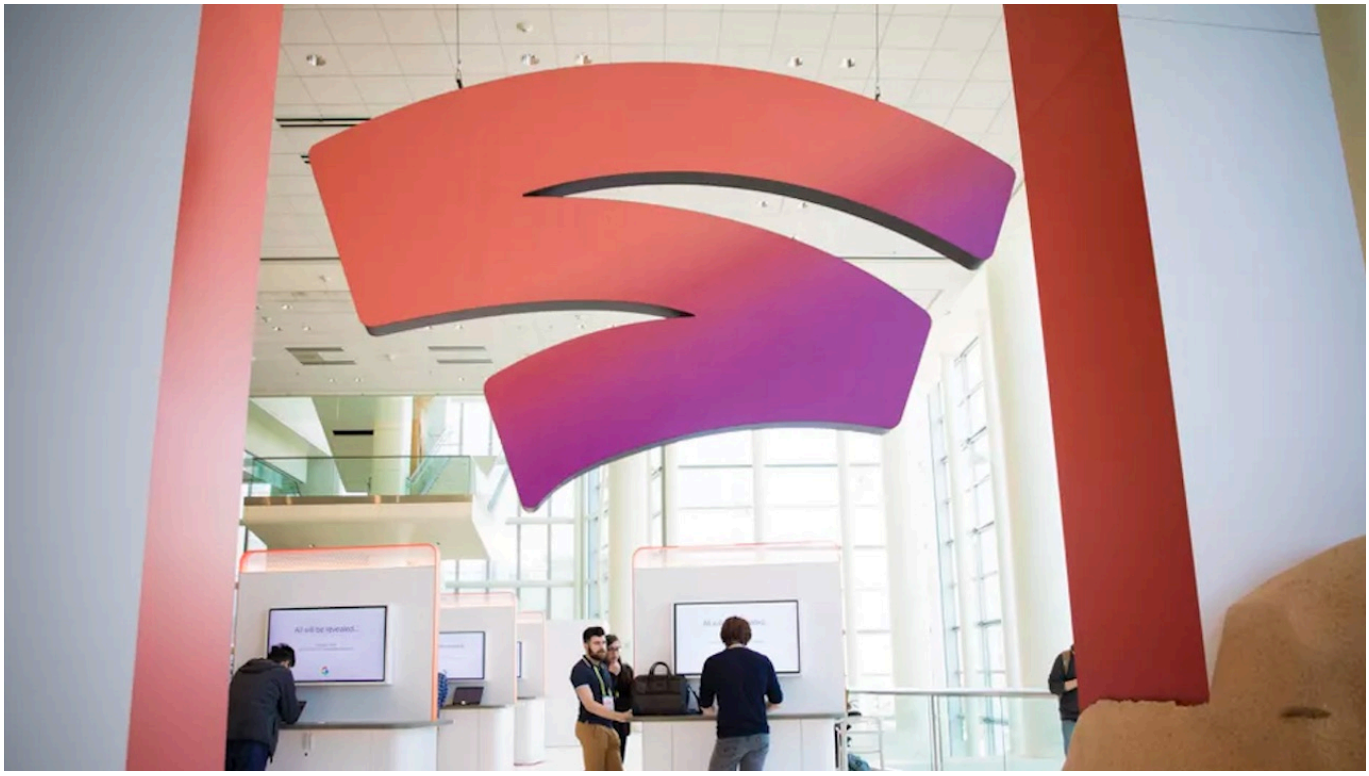
GamePodcast #10 – Dagli eSport, Next-Gen a Doom Eternal

Nella puntata di oggi:
– Ma gli **eSport** possono sostituire gli eventi reali?;
– La rubrica di Gero Micciché (Gameloft): la produzione di un videogame da casa;
– Inizia la nuova generazione: cosa comportano realmente le nuove console?;
– Recensione di ***Doom Eternal***;
– Cosa stiamo giocando?
Tutto questo in compagnia di Marcello Ribuffo, Gabriele Sciarratta e Dario Gangi e Andrea Celauro.
Armatevi di auricolari e restate con noi!
Venite a trovarci sui nostri canali:
TWITCH: http://www.twitch.tv/gamecompassit
FACEBOOK: http://www.facebook.com/gamecompassit
TWITTER: http://www.twitter.com/gamecompassit
INSTAGRAM: http://www.instagram.com/gamecompassit
E sul nostro sito ufficiale: http://www.gamecompass.it

Google Stadia vs. The World

L'avvento di **Google Stadia** ha accelerato i tempi verso un futuro atteso da tutti. Del resto il *digital delivery* è sempre più una realtà prossima, con anche **Sony** e **Microsoft** che cominciano attivamente a sondare il terreno, cercando di capire quanto l'utenza sia ancora legata alla copia fisica o se cominci già a strizzare l'occhio al digitale. Gli approcci sono diversi, ma c'è un dato impossibile da ignorare: le console fisiche esistono ancora e l'avvento di **PlayStation 5** e **Microsoft Scarlett** pare procedere costante.
Google, dunque, è stata fin troppo ambiziosa o Sony e Microsoft sono state troppo conservatrici? Analizziamo in dettaglio la situazione.

Forzare il cambiamento



Da quando il servizio Stadia è stato presentato, la domanda è stata una soltanto: riuscirà Google a gestire centinaia di migliaia di videogiocatori contemporanei sui diversi dispositivi? È una domanda importante, fare il passo più lungo della gamba è un rischio che il colosso di Mountain View non può certo permettersi.
Dal canto suo, la presentazione ha avuto successo, lasciando sbalorditi gli addetti ai lavori e meravigliando i videogiocatori che, improvvisamente, hanno visto cadere le catene che li vincolavano a un singolo hardware. L'importante è giocare, poco importa su quale supporto. Del servizio streaming ancora mancano alcuni dettagli, come la **modalità di pagamento** o se serva o meno il possesso di un gioco, ma di certo le luci della ribalta al prossimo E3 saranno sicuramente puntate verso questo nuovo inizio. LE caratteristiche tecniche ve le abbiamo già raccontate, sono sicuramente molto allettanti e capaci di portare il gaming su nuovi livelli, non solo per chi gioca ma soprattutto per chi sviluppa e produce, cambiando per sempre la faccia del mercato: l'aver disponibile tutto, subito e ovunque eliminerà all'istante aggiornamenti e add-on scaricabili e patch, il rilascio di demo e beta, nonché la distribuzione in generale con i publisher che dovranno cambiare strategia comunicativa, forse più diretta e personalizzata.
Il futuro sembra proprio roseo, un futuro arrivato molto presto e capace di prendere tutti alla sprovvista. Tra questi **Sony**, **Microsoft** e **Nintendo**, con lo sviluppo di nuove console in dirittura d'arrivo, in qualche modo già obsolete.
In questo periodo però, si sta sondando il terreno, con strategie diametralmente opposte: **PlayStation Now** è realtà e sembra funzionare abbastanza bene anche nel nostro paese, anche se ancora non vanta una libreria da capogiro. Il servizio Sony ha permesso a molti utenti PC di saggiare finalmente alcuni dei suoi titoli più importati (*Bloodborne* su tutti), completamente in streaming, un evento totalmente inedito e fino a poco tempo di fa inimmaginabile. **PlayStation 5** è una console fisica, di cui sappiamo già le caratteristiche tecniche, che porta il gaming verso una reale next-gen; a questo punto però, next-gen non è riferito solo alla componente tecnica. Purtroppo **Mark Cerny** non si è sbottonato su streaming e servizi tangenti, ma le peculiarità della nuova console lasciano ben sperare, pur mantenendo un supporto ottico vista anche la **retrocompatibilità con PlayStation 4**.
E Microsoft? Proprio in questi giorni, la presentazione della nuova **Xbox One S All-Digital**, console interamente dedicata al digital delivery. Questa mossa, visto anche il prezzo di **229,99€**, ha lasciato

interdetti i più, visto che la stessa console con supporto fisico ha lo stesso prezzo se non addirittura minore. La via della casa di Redmond è dunque diversa, ibrida, presentando ancora la "classica scatola", quasi per non disorientare l'utenza; una scelta senza dubbio interessante, e tutto questo lascia presupporre come anche Microsoft stia sondando il terreno, in preparazione della sua nuova console.

Il futuro degli altri

Alle 22:00 del 9 Giugno, Microsoft sarà chiamata a rispondere sul campo alla proposta allettante di Google e alle caratteristiche estreme di Sony. È chiaro come la divisione gaming del colosso di Bill Gates abbia imparato dai propri errori, puntando su una maggiore attenzione alla comunicazione e sui feedback della community. Proprio per questo la nuova **Scarlett** (nome ancora in codice delle nuova console) è un passo cruciale per il futuro del mercato, facendo saggiare probabilmente le caratteristiche del **Project xCloud**, definito come il "Netflix dei videogame". Della nuova console si sa poco o nulla: è ovvio che sarà estremamente performante ma non è quello che interessa. Quello che conta adesso è la visione del futuro e l'approccio che Microsoft (come Sony del resto) avrà in questi mesi. Da giugno in poi, infatti, contando che Stadia uscirà a fine anno, potremmo avere un nuovo catalogo di scelta che non si baserà più sulle caratteristiche tecniche o sui titoli esclusivi ma sul tipo e sulla convenienza del servizio offerto. Questo apre un ventaglio immenso di possibilità, fatta di eventuali abbonamenti e fruibilità su diversi dispositivi. A questo proposito **Apple** non è rimasta a guardare: **Apple Arcade** non è ancora stato accostato allo streaming, certo, ma la presenza di un abbonamento per poter usufruire di titoli esclusivi è quasi certo. Questo aprirebbe il mercato a una concorrenza spietata e, nonostante l'approccio sembra essere ben diverso rispetto a Google, la casa di Cupertino sembra voler entrare a gamba tesa, sfruttando nomi altisonanti come **Devolver Digital**, **Sega** e **Konami**, facendosi via via strada nell'intricato mondo del gaming.

Nintendo rimane perora in disparte: se è vero che in Giappone è possibile giocare a *Resident Evil VII* e *Assassin's Creed: Odyssey* in streaming su Switch, non si hanno ulteriori notizie sulle prossime mosse del colosso di Kyoto. Il suo approccio è cambiato radicalmente dopo la mala sorte toccata a Game Cube, cercando via traverse (per lo più di successo) per conquistare il pubblico. Ma adesso il mercato sta cambiando nuovamente e i giocatori, come si evince, sembrano attirati dal nuovo Eden offerto dalle nuove tecnologie.
L'avvento di Google Stadia dunque, sembra aver messo tutti sull'attenti, e fare un passo falso adesso decreterebbe un avvio difficoltoso e un gap difficilmente colmabile negli anni a venire. Microsoft, Sony, Apple e Nintendo, sono pronte a darsi battaglia portando la loro visione del futuro in un mercato che aveva disperatamente bisogno di una reale novità. La novità è arrivata, e non vediamo l'ora di entrare in un mondo che fino a pochi mesi fa sembrava fantascienza.

Ratchet & Clank: 15 anni e non sentirli

Sono trascorse un paio di settimane dalla **GDC (Game Developers Conference)**, quando il team **Insomniac**, salì sul palco per parlare dei **15 anni di storia**, di una delle loro IP più conosciute: ***Ratchet & Clank***. Ma gli interventi dello stesso team di sviluppo, sono stati tutt'altro che celebrativi per quanto riguarda la famosa saga.

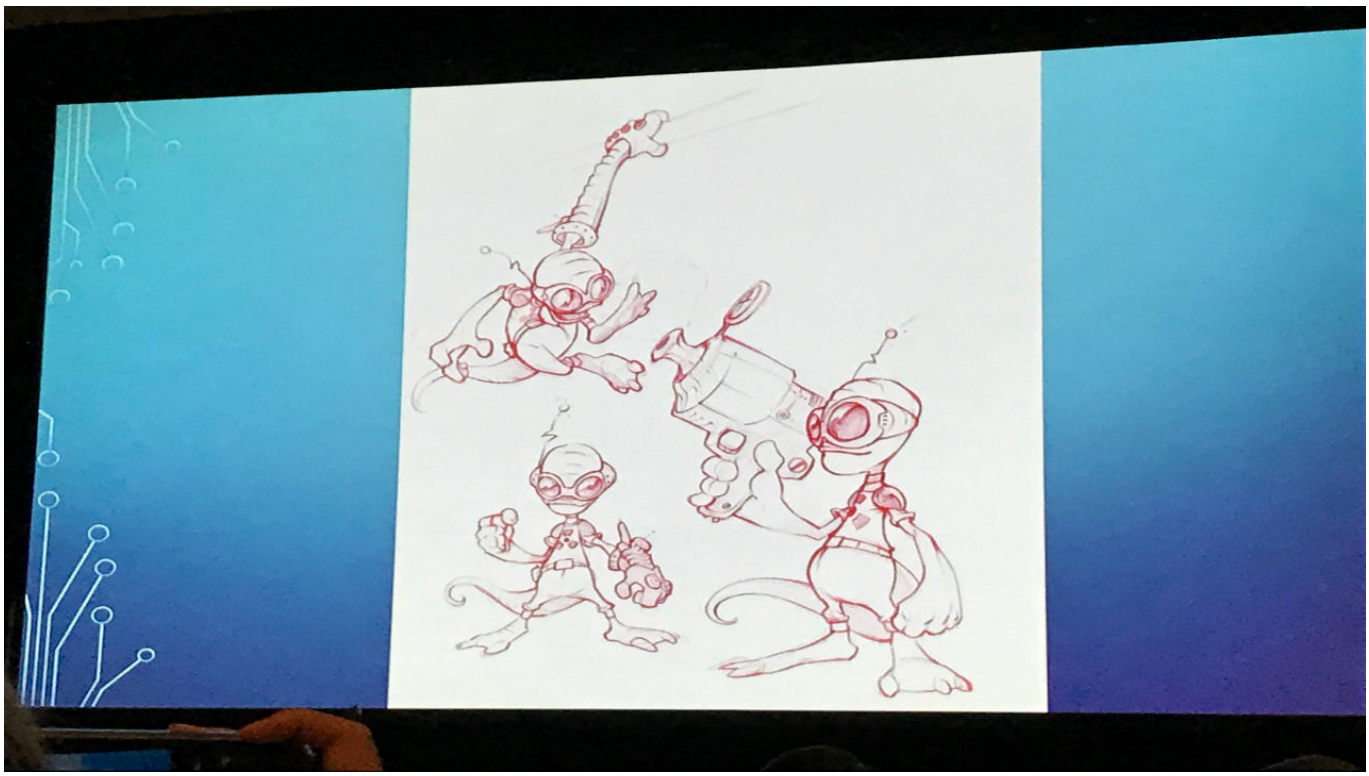
Il regista **Brian Allgier** dice:

> **«Protagonista del gioco, in principio, sarebbe dovuto essere una ragazza con un bastone, una sorta di mash-up tra *Zelda* e *Tomb Raider*, ma quest'idea purtroppo non era ben vista dal team, che avrebbe dovuto lavorare poi sul gioco. A quel punto Ted Price (Presidente di Insomniac) decise di troncare quel concept che era stato intitolato appunto "Ragazza col bastone". Era il 2001, Insomniac aveva 35 dipendenti che stavano lavorando al progetto e avevano bisogno di una nuova idea vincente. Il capo-ufficiale creativo, Brian Hasting, annotò una frase molto generica sulla lavagna degli appunti "un alieno, che gira tra i pianeti raccogliendo armi e gadget", il team accolse positivamente da subito la nuova proposta, era un idea semplice ma aveva funzionato.»**

Dopo aver cestinato un paio di concept, il team riesce a concretizzare finalmente i primi progetti di **Ratchet,** soprannominato **"Lombax"** da **Ted Price**, e del suo aiutante **Clank**. Inizialmente la squadra aveva pensato di metterne uno a capo dell'altro ma poi optarono per porli allo stesso livello. L'intenzione sin da subito, fù quella di creare qualcosa che fosse **un mix tra il poliziesco *Arma Letale* e i cartoni animati del sabato mattina**.
Durante la stesura del prototipo, il team non riuscì a far sì che la tecnologia **PS2** iniziale gestisse correttamente il gioco, per questo motivo quindi lavorò fianco a fianco con **Mark Cerny** per ottimizzare la tecnologia della console Sony, che una volta migliorata, permise finalmente a ***Ratchet & Clank*** di vedere la luce.

> **«Il primo gioco era innovativo e fatto bene – dice insomniac alla GDC – Ma era più un gioco di ruolo e le armi sembravano quasi opzionali. I due personaggi Ratchet e Clank non avevano moltà profondità, anche Ratchet stesso risultava essere borioso, sarcastico e non eccessivamente simpatico».**

Insomniac, decise di concentrarsi sul contorno, personaggi, armi e humor, a partire dal secondo capitolo, ***Fuoco a Volontà*** (2003). Quando successivamente arrivò anche il terzo, ***Up your arsenal*** (2004), fu un vero e proprio successo per il franchise. Finalmente ***Ratchet & Clank*** aveva una propria personalità ben definita: era un gioco in perfetto equilibrio tra un platform e uno shooter, che raccontava una vera storia d'amicizia, con un contorno di armi fantasiose e gadget intelligenti, arricchito dalla possibilità di esplorare i pianeti. Un gioco pieno di colori vivaci e umorismo.



Nel corso del **GDC**, Insomniac ha voluto sottolineare solamente dove e perché, il team ha deluso le aspettative dei propri fan. Dal terzo capitolo in poi, lo studio aveva evoluto con successo la serie da un "**platform con un carattere da sparatutto"**, a uno "**sparatutto con un carattere da platform"**.
Eppure, nonostante tutto, Insomniac stava iniziando a preoccuparsi sempre di più che i giorni del "**personaggio mascotte**" stavano per finire. Sentiva che era necessario cambiare qualcosa per mantenere la serie sull'onda del successo, il tutto racchiuso nelle parole di Brian Allgeier:.

> **«Adattati o muori, ascolta ciò che i giocatori vogliono, osserva le tendenze e amplifica ciò che contraddistingue il tuo gioco».**

Lo studio sentiva di aver raggiunto il vero successo con ***Up Your Arsenal***, ma la filosofia "adattati o muori" applicata da quel momento, avrebbe inevitabilmente portato a un "crollo". Per evitare che il franchise stancasse i fan infatti, il team di Insomniac, **ispirato dalla serie *Halo***, produsse, nel 2005 sempre per PS2, ***Ratchet: Deadlocked*** (conosciuto anche come ***Gladiator***). Era stato rimosso **Clank** dal nome («non è stato bello», ammette lo studio, che era pesantemente combattuto) e il gioco non includeva il popolare **Qwark**. Insomma, il titolo non aveva più tutte quelle caratteristiche che avevano reso un successo ***Ratchet & Clank*** e il risultato fu infatti, che ai fan non piacque, tanto che sia **Allgeier** che **TJ Fixman** (lo scrittore della serie), ammisero di aver commesso un grande

errore allontanandosi da quella che era l'idea originale della serie, nello sviluppo di questa nuova veste di gioco non proprio azzeccata.

Insomniac, a quel punto, sapeva che in futuro avrebbe dovuto attenersi il più possibile al **DNA del gioco originale**, cosa che fece quando nel 2007, sviluppò il quinto capitolo della serie: ***Ratchet & Clank: Armi di Distruzione***, sui sistemi **PS3**. Fu una sfida ardua per il team, quella di effettuare un restyling completo passando da una generazione a un'altra, ma alla fine riuscì nel proprio intento, creando nuovamente quello che era per i fan il vero ***Ratchet & Clank*** di un tempo, ma questa volta con una veste del tutto rinnovata. Praticamente un successo, o quasi, poiché a molti fan non piacque il finale, che vide **Clank** rapito dal **misterioso Zoni**. Così il team decise di dare qualcosa ai giocatori per rimediare, sviluppando un anno dopo un breve **DLC, chiamato *Alla ricerca del tesoro***, che mise una pezza al buco creato dalla precedente storia, introducendo anche diverse novità al gioco, come i dialoghi, i puzzle-game e altro.

Proprio perché non era un vero e proprio capitolo di ***Ratchet & Clank***, ***Alla Ricerca del Tesoro***, permise al team di osare sotto alcuni punti di vista tecnici, ma anche di dare un filo logico a quello che poi sarebbe stato il successivo, e ultimo capitolo, della serie, **che arrivò poi nel 2009 con *A Spasso nel Tempo***: un successo indiscusso sotto ogni punto di vista che vide, nel finale, anche **l'annientamento del super-cattivo Nefarious in una delle basi spaziali**.

L'epilogo della serie andò talmente bene che Sony pretese da Insomniac che si rimettesse a lavoro su un ulteriore capitolo della serie. Inizialmente cercarono di evitare questa forzatura narrativa che aveva visto il suo capolinea nell'ultimo gioco, **ma alla fine i fan e Sony ebbero la meglio**, convincendo Insomniac a rimettersi in carreggiata e pubblicare **nel 2011, *Ratchet & Clank: Tutti per Uno***, che costrinse anche TJ Fixman a modificare il finale della serie trovando un modo per non far sfuggire **Nefarious** al suo destino che sembrava essere stato già designato, e che, per volere di **Sony**, doveva essere presente nel nuovo titolo. Alla fine, ***Tutti per Uno*** risultò essere uno dei migliori spin-off della serie, ma purtroppo non ebbe il successo sperato. Successo che arrivò invece

due anni dopo, **nel 2013**, con ***Nexus***, ultimo capitolo della serie, una storia breve ma ben sviluppata.

Da quel momento Insomniac e Sony avevano deciso di comune accordo di mettere da parte il franchise.

Almeno finché, **nel 2016**, non venne nuovamente tirato fuori da **Kevin Munroe e Jericca Cleland** che diressero per il grande schermo, ***Ratchet & Clank***: **film d'animazione basato sul gioco**, ma che si allontanò troppo dalla mitologia originale dell'IP per l'adattamento cinematografico.
Allgeier decise così di sfruttare la corrente e creare al contempo anche un nuovo titolo, **per PS4 questa volta: «Un gioco basato sul film basato sul gioco»**, dice scherzando. Proprio per aggirare il problema creatosi con il filo narrativo della pellicola cinematografica, **TJ Fixman** decise di affidare la narrazione a un personaggio improbabile e poco raccomandabile, **il capitano Qwark**, giustificando così alcune eventuali incongruenze narrative.
Il remake di ***Ratchet & Clank*** fù un vero e proprio successo, con numeri che non si vedevano dai tempi dei vecchi titoli su PS2.

Allgeier conclude:

> **«Dove la serie andrà a parare in futuro non è certo, ma una cosa lo è, "adattarsi o morire" è una opzione, ma allontanarsi da quello che è il DNA del gioco, è un errore. Abbiamo imparato tutto ciò che potevamo sulla chiave del successo di *Ratchet & Clank*, lo abbiamo migliorato e aggiornato. Adesso ci spingeremo verso l'ignoto!».**

Annunciati line-up e calendario Sony per il Taipei Game Show 2018

Sony Interactive Entertainment Taipei ha annunciato la line-up e il calendario del l'imminente **Taipei Game Show**.
Vi saranno svariati titoli giocabili per **PS4** e **PlayStation VR**, mentre nulla sembra essere in programma per l'ormai sempre più bistrattata handheld **PS Vita**.

I titoli presenti alla convention asiatica saranno i seguenti:

- Detroit: Become Human
- Gran Turismo Sport
- Shadow of the Colossus
- Bravo Team
- The Inpatient
- Monster Hunter World
- Resident Evil 7 Biohazard Gold Edition
- Street Fighter V: Arcade Edition
- Dissidia Final Fantasy NT
- Secret of Mana
- Far Cry 5

- Moss
- Dynasty Warriors 9
- Attack on Titan 2
- Code Vein
- Sword Art Online: Fatal Bullet
- Dragon Ball FighterZ
- Super Robot Wars X
- Ace Combat 7: Skies Unknown
- Metal Gear Survive
- Zone of the Enders: The 2nd Runner MΨRS
- Hokuto Ga Gotoku
- Valkyria Chronicles 4
- Senran Kagura Burst Re:Newal
- Earth Defense Force 5
- BlazBlue Cross Tag Battle
- Reborn: A Samurai Awakens
- DOOM VFR
- The Elder Scrolls V: Skyrim VR
- NBA 2K18

Il **calendario** sarà invece strutturato come segue:

26 Gennaio

10:00 – 10:30 – Cerimonia d'apertura
11:00 – 12:00 – New Year's PS4 First Plays First Stage
14:00 – 15:00 – Dissidia Final Fantasy NT
16:00 – 17:30 – New Year's PS4 First Plays Second Stage

27 Gennaio

10:00 – 11:00 – Gran Turismo Sport Taiwan Cup Semi-Final
12:30 – 13:30 – Gran Turismo Sport Special Stage
15:00 – 15:45 – Detroit Become Human
16:30 – 17:30 – Comedy! Fun! Family PlayStation VR Games

28 Gennaio

11:30 – 12:30 – Monster Hunter World
14:30 – 15:30 – Dynasty Warriors 9
16:30 – 17:30 – A fun shooter game you can't miss! [Testuali parole di Sony!, *ndr*]

29 Gennaio

12:00 – 14:00 – NBA 2K18 Asian Championship
16:30 – 17:30 – Let's go hunt together and play an action game in the new year! [Anche qui si mantiene un'aura di mistero: che sia il momento di ***Days Gone***?, *ndr*]

I fan abbonati al PlayStation Plus asiatico potranno registrarsi online per i coupon "fast track", che daranno l'accesso prioritario alla prova di svariati titoli. Sarà presente anche un PlayStation Plus Club con demo e altre sorprese.

Il Taipei Game Show è ormai un evento in netta crescita, che tende a diventare sempre più rilevante

nel panorama dell'industry, e sarà un'ottima vetrina per il marchio PlayStation, con molti gameplay e anticipazioni.
Sarà infine una bella occasione per vedere quale entrata a sorpresa si inventerà il presidente di Sony Interactive Entertainment Asia, **Hiroyuki Oda**, già noto per aver aperto le precedenti cerimonie interpretando un cosplay di ***Horizon: Zero Dawn*** e ancora prima di Nathan Drake.

Un evento che avremo tutti i motivi per seguire.

Knack 2

Dopo i risultati non troppo esaltanti del primo *Knack*, **Mark Cerny** ci riprova: se il primo capitolo offriva poca varietà e un gameplay spesso troppo semplificato, con ***Knack 2*** la musica sembra cambiare: il gioco è migliorato sotto tutti i punti di vista, mostrandosi più divertente, longevo e vario, e avvantaggiandosi anche di un prezzo di lancio più adeguato.

Storie di Goblin e antiche reliquie

Le origini del nostro eroe nel bene e nel male la conoscono ormai in molti: Knack è un essere fatto di antiche reliquie di una misteriosa e antica civiltà messe insieme dal **Dottor Vargas**, che hanno preso coscienza in un unico essere dai grandi poteri. Nel primo titolo, Knack si erge a paladino dell'umanità contro i Goblin e contro altri antagonisti che minacciano la terra. La questione qui non è tanto differente: abbiamo una storia adatta alla famiglie, dove gli eroi di turno si trovano nuovamente a dover difendere la terra dal tentativo di dominio dei Goblin, che tornano ancora più agguerriti e in possesso di macchine e robot devastanti. La storia non presenta particolari picchi di originalità, ma scorre lineare e presenta anche una sua discreta solidità, conservando quelli che sono tutti gli elementi tipici del genere, mischiando il tema supereroistico al cartoonesco e non riducendosi a mero pretesto per andare in fondo al gioco: non ci sono particolari colpi di scena, ma il tono leggero risulta piacevole e riesce a offrire svariate ore di svago.

Danzando tra i colori

Non siamo di certo di fronte a un titolo che tende al fotorealismo e, pur non raggiungendo sul piano tecnico le vette di altre esclusive PS4 come ***Horizon: Zero Dawn*** o ***Uncharted 4***, ***Knack 2*** offre una grafica di tutto rispetto: l'enviroment è ben curato, ricco di colori, con vari spazi aperti suggestivi e modelli dei personaggi ben studiati, pur adagiandosi su un art-style probabilmente un po' troppo masticato, elemento che al contrario avrebbe potuto conferire originalità a un titolo da questo punto di vista poco coraggioso. Su PS4 PRO, dove si può scegliere se giocare a **1800p** con

checkerboard rendering e frame rate variabile, oppure **1080p a 60 fps**, il gioco risulta godibile in entrambe le modalità, ma risulta preferibile probabilmente la seconda dove, sacrificando un po' di risoluzione, si ottiene comunque una buona resa grafica godendo di un frame rate certamente più stabile.

Se quindi sul piano visivo *Knack 2* risulta un bel vedere che non va oltre la norma, qualche lode in più può spendersi per il comparto sonoro: le musiche di **Anthony Willis**, suonate dalla **Nashville Scoring Orchestra**, risultano molto appropriate ai vari contesti, innestando in temi "eroici" sonorità giocose, in una piacevole alternanza di epico e brioso nella quale la musica si adatta al ritmo dell'azione di gioco e anche al variare della grandezza di Knack, la cui dimensione può andare da 75 cm a circa 10 metri in relazione alle reliquie acquisite. Il **doppiaggio italiano** risulta ben fatto ed efficace, con voci e intonazioni adatte a ogni personaggio e buone recitazioni che nulla hanno da invidiare a quello originale inglese, confermando che l'ottima scuola di cui gode il Bel Paese nel Cinema ben si adatta anche ai prodotti videoludici.

Agili pesantezze e nuove sfide

Ci sono diverse novità rispetto al primo capitolo anche in termini di gameplay e movenze: il mastodontico Knack si muove più agilmente, la gamma di mosse è più varia, è presente un albero delle abilità da sviluppare nel corso del titolo per potenziare il nostro eroe, le fasi platform sono più numerose e certamente più divertenti; l'inquadratura è rimasta fissa, e la telecamera non presenta problemi neanche quando Knack è alle sue massime dimensioni, risultando invece ben gestita (anche nelle cinematiche: ottima la sequenza a girare quando Knack si introduce nella città dei Goblin con attacco dall'alto). Infine, le fasi action sono migliorate, il gioco non è mai frustrante come accadeva a volte nel precedente capitolo e, pur risultando piuttosto facile per i giocatori più esperti anche al livello di difficoltà massimo, riesce a intrattenere quanto basta chi voglia godersi la storia e, al contempo, giocare a un titolo non troppo impegnativo che mischia l'abilità nelle piattaforme ai

combattimenti.
Le modalità non si fermano alla sola Storia: chi abbia infatti completato il gioco, potrà infatti cimentarsi nelle sfide proposte ripercorrendo alcuni livelli del gioco nelle varie modalità: **Attacco a Tempo**, dove bisognerà completare la sfida entro un tempo massimo, e **Attacco Colosseo**, che consisterà nel contrastare orde di nemici in un'arena entro un tempo massimo.
Resta inoltre ferma la possibilità di rigiocare i vari livelli alla ricerca dei segreti e delle medaglie che permetteranno di sbloccare tutte le mosse per Knack e le 4 armature colorate che potenzieranno il protagonista conferendogli ognuna un'abilità speciale diversa.
Insomma, molto materiale per un prodotto pensato per intrattenere grandi e piccini, i quali potranno divertirsi giocando anche in **cooperativa** (altra novità del titolo) e sfruttando lì le combo assenti nel single player. La longevità si attesta tra le 10 e le 15 ore, che variano in relazione a quanto si voglia esplorare e quanti dei numerosissimi segreti si vogliano trovare per ottenere i relativi potenziamenti.

Due, senza tre

Mark Cerny ci ha riprovato, dicevamo, ma forse i risultati non sono quelli che ci si aspettava: nelle intenzioni di Sony vi era fin dall'inizio probabilmente la volontà di creare un'IP di successo che unisse i gamer di ogni età, partendo dai più giovani. Il primo capitolo non ha mai raggiunto i **2 milioni di unità vendute**, un risultato tutt'altro che desiderabile in poco più di 4 anni, e il secondo non ha ancora raggiunto le 150.000 unità vendute. Difficile aspettarsi un ulteriore sequel, con questi numeri. Eppure questo ***Knack 2*** non è affatto male: le vendite devono aver sofferto della fama del precedente e di un'accoglienza piuttosto fredda da parte della critica che, se da un lato a buon ragione non lo ha esaltato, d'altro canto lo ha accolto in genere con sospetto, a volte bastonandolo anche eccessivamente in termini di voti proprio in ragione del suo risultare un gioco senza guizzi di sorta, pur presentando oggettivamente pochi difetti. I vizi di dell'IP Sony stanno alla base, e sono quelli che, anche in presenza di un buon prodotto, non le consentiranno di affermarsi

nell'immaginario collettivo dei giocatori: Knack è un personaggio piacevole e bonario, ma privo di spessore, un eroe con poca personalità, che risulta a tratti un Frankenstein tenace e un po' tonto, un braccio armato incapace di infiammare i cuori dei fan. La storia sembrano sempre orientarla gli umani, mentre Knack sta lì a fungere da arma, animato da vaghi ideali di giustizia di cui mostra livello di consapevolezza superficiale e trainato soprattutto dalla fedeltà verso i suoi amici. Non tanto diverso da un cane fedele, insomma, e si capisce bene come di fronte a **Nathan Drake, Aloy, Kratos** e altri non riesca a stagliarsi nel Pantheon dei personaggi Sony. Altro vizio di fondo è la storia, dicevano, che pur risultando lineare e priva di grosse falle, risulta troppo semplicistica anche per un pubblico giovane più smaliziato e oggi per certi versi più pretenzioso, che faticherà a stupirsi. Vizi che, come si diceva, indeboliscono un'IP in cui probabilmente Sony non reinvestirà a breve, e che non inficiano però la qualità di fondo di un gioco riuscito, anche grazie all'ottimo lavoro di uno sviluppatore straordinario come **Japan Studio**, che qua ha svolto un buon lavoro, correggendo i difetti del primo capitolo. *Knack 2* è infatti un gioco migliore sotto tutti i punti di vista rispetto al prequel, offrendo tante ore di divertimento rifuggendo la noia e la frustrazione, con ambientazioni varie, un gameplay ben giocabile, con un buon bilanciamento tra action e platform, e, pur non offrendo una grafica memorabile e presentando le maggiori debolezze in termini di screenplay e personaggi, può comunque risultare un buon titolo (dal buon rapporto qualità prezzo, oggi che si trova a 30 €) per tutte le famiglie che vogliano godere insieme alcune ore di divertimento e spensieratezza.

*(Si ringrazia **Alfonso Sollano** per il contributo dato a questa recensione)*

Knack 2 scaricabile gratis sul PS Store per un probabile errore

Knack 2 è appena uscito sul mercato ma a causa di un errore è stato per poco tempo scaricabile gratis sul PS Store di varie nazioni.
I primi a registrare l'errore sarebbero stati gli utenti australiani (come segnalato dalla versione *aussie* di Kotaku), neozelandesi e russi, ma anche in Spagna e in Italia si sono registrati, nelle ultime ore, vari utenti che avrebbero scaricato gratuitamente il gioco con inclusi vari bonus speciali.
Il gioco costa all'incirca 40 $.

E3: panoramica e previsioni

L'**Electronic Entertainment Expo** è ormai forse il terreno più importante per tutti gli operatori del settore. Gli occhi saranno puntati per una settimana su Los Angeles e ogni annuncio ed esibizione dovrà essere ben calibrata: in gioco è la credibilità degli sviluppatori e la buona riuscita sul mercato di ogni titolo. Ci si aspettano non poche novità ma, nel discorso che segue, è bene distinguere tra certezze, speranze e quel possiamo ragionevolmente aspettarci da questo E3, del quale proverò a offrire una panoramica unitamente ad alcune previsioni, prima di passare a quelle degli

altri redattori di **GameCompass**.

I confermati: i multipiattaforma

Cominciando a ragionare per genere, sappiamo già che ci saranno i due rappresentanti del "**clásico**" degli **FPS**, con Activision pronta a schierare ***Call of Duty WWII***, al quale **EA** dovrebbe rispondere col DLC di ***Battlefield 1***, ***In The Name Of The Tsar***. A confermare il trend favorevole dell'ambientazione nelle guerre mondiali si aggiungerà Square Enix con ***Battalion 1944***, che però non sarà certo il multiplayer online più atteso: l'attenzione di una buona fetta di pubblico sarà infatti focalizzata su ***Destiny 2***, sul quale Bungie dovrebbe offrirci dettagli che andranno ad aggiungersi a quanto già mostrato nel recente reveal, ma anche su ***Far Cry 5***, recentemente ufficializzato da Ubisoft. Ma non sono comunque da sottovalutare titoli come ***Quake Champions*** il quale, pur non essendo destinato all'utenza delle console, ha avuto finora un buon riscontro in fase beta, e ***Insurgency Sandstorm***, che da mod di *Half Life 2* si è trasformato in un titolo di grande interesse per gli appassionati.
Non ci sarà da aspettarsi meno competitività tra i **giochi di corsa**, dove a ***Gran Turismo Sport***, esclusiva PS4, **Microsoft** opporrà il nuovo capitolo di uno dei suoi brand di punta, ***Forza Motorsport 7***. A questi si aggiungeranno titoli come ***DiRT 4***, ***Project CARS 2***, il nuovo ***Need For Speed***, ***F1 2017***, e arcade racing del calibro di ***Micro Machines World Series*** e ***The Crew 2***. Quanto basta per esaltare gli amanti dell'alta velocità, certamente fra gli utenti che avranno più interesse a seguire le presentazioni di Los Angeles di quest'anno.
Un ritorno da salutare certamente con gioia è quello del porcospino più famoso del mondo videoludico, che con ***Sonic Forces*** tornerà a essere presente su PC e su tutte le console, mentre un titolo atteso con sentimenti ambigui dal popolo dei gamer è ***Metal Gear Survive***: riuscirà Konami a sopportare il peso dell'assenza di Kojima? Stando a quanto visto al **Tokyo Game Show 2016**, il titolo parte da premesse che non paiono male ma, quanto all'accoglienza del pubblico, è facile che la percezione sia distorta dalla rabbia dei numerosissimi fan che non hanno digerito la rottura fra lo sviluppatore e il creatore della serie. Ci vorrà uno sforzo di obiettività non da poco per discernere i difetti di *Metal Gear Survive* da quanto effettivamente di buono avrà da offrire.
Molte domande circondano invece ***Assassin's Creed: Origins***: dopo un anno di pausa, Ubisoft vuole certamente riscattarsi delle deludenti vendite di *Syndicate* e ritornare a riscontri di critica e pubblico che non si vedono dai tempi di *Black Flag*. Sul nuovo capitolo di *Assassin's Creed* si è già creata attesa sin dall'easter egg trovato in *Rainbow Six Siege*, scoperta che ha fatto pensare a un'ambientazione in Giappone. Si è poi ipotizzata un'ambientazione in Egitto, si dice che il titolo sarà ambientato tra il 1400 e il 1200 a.C. e pare si useranno le imbarcazioni ma non ci saranno combattimenti navali.
Quel che è certo è che Ubisoft sta muovendosi con i piedi di piombo, nella speranza di creare adeguata attesa da incuriosire il pubblico. Non ci resta che stare a vedere il risultato, perché di certo ci aspettiamo un trailer d'annuncio e magari – anche se la vedo difficile – un piccolo reveal del gameplay.
Il gameplay è stato già rivelato invece per ***Dragon Quest XI***, nuovo capitolo della prolifica serie disegnata da Akira Toriyama che, nonostante l'alto numero di titoli prodotti, continua a rispondere alle attese degli appassionati. Il titolo non arriverà su Xbox One, come del resto ***Shenmue 3***, anch'esso presente all'E3, e che arriverà soltanto su PC e PS4.
Confermati anche ***La Terra di Mezzo: L'Ombra della Guerra***, con il quale Warner Bros. intende bissare l'ottimo riscontro del precedente ***L'ombra di Mordor***, ***Darksiders III*** (del quale IGN ha mostrato un video della pre-alpha che abbiamo analizzato), ***Star Wars Battlefront II***, ***Gwent The***

Witcher Card Game (del quale è già aperta l'open Beta), ***South Park Scontri Di-Retti*** (originariamente previsto pre la fine del 2016), il nuovo ***Harvest Moon: Light of Hope***, con il quale la serie festeggia il ventesimo anniversario (anche questo non sarà presente su Xbox One), e i vari ***Ace Combat 7 Skies Unknown***, ***Kingdom Come Deliverance, Agents of Mayhem, Marvel VS Capcom Infinite*** e ***LEGO Marvel Super Heroes 2*** nonché gli immancabili sportivi ***Madden NFL 18***, ***FIFA 18***, ***NBA 2K18*** e ***NBA LIVE 18***. Mancherebbe solo ***PES 2018***, del quale Konami ha già annunciato la data d'uscita per il prossimo 14 settembre.
Personalmente, i titoli multipiattaforma sui quali nutro maggior curiosità sono ***Call of Cthulhu: The Official Video Game*** – sul quale, da lovecraftiano, spero possa essere finalmente la buona occasione per sfornare un'opera videoludica che renda onore al maestro di Providence, dati i risultati altalentanti delle precedenti – ma soprattutto ***Vampyr***, nuovo titolo di **Dontnod** ambientato nel 1918, in una Londra invasa dalla pandemia di febbre spagnola. Siamo agli antipodi di *Life is Strange* per genere e ambientazione, ma anche qui non mancano ottime premesse riguardo il gameplay e soprattutto riguardo la trama, confermando l'attenzione al piano narrativo mostrata dallo sviluppatore francese sin dai tempi di *Remember Me*.
Occhi puntati su ***Fallout 4 VR***, sul quale ripongo alte aspettative per dare una mossa a un mercato che, già con *Resident Evil VII*, ha risposto positivamente, seppur le vendite sono state frenate da costi di piattaforma non ancora accessibili a tutti.

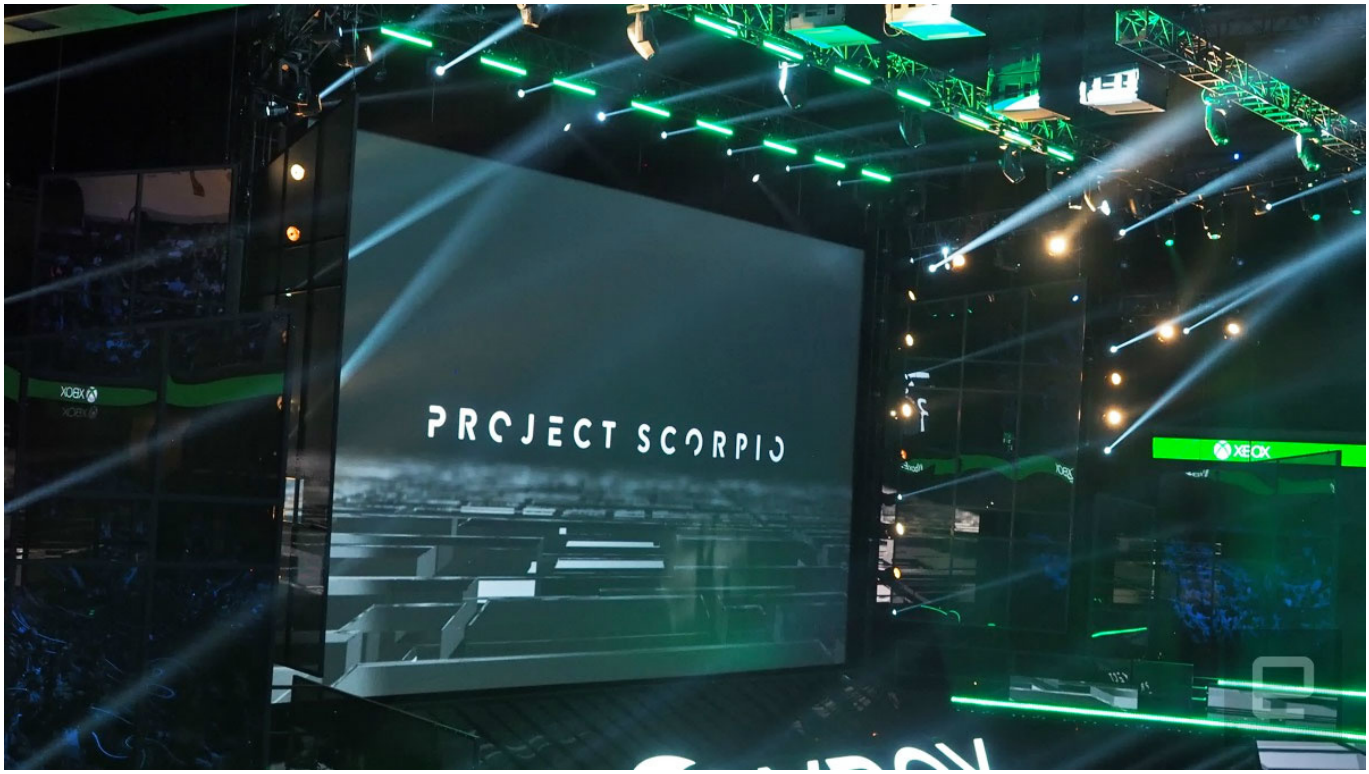
Sony: fra conferme, speranze e scommesse

Passando sul terreno delle esclusive, **Sony** ha già confermato vari titoli attesissimi, a cominciare da ***Crash Bandicoot N. Sane Trilogy***, del quale ci si aspetta una presentazione in pompa magna prima dell'uscita del 30 giugno, e dal DLC ***Uncharted: The Lost Legacy*****:** su questo sarà curioso capire come **Naughty Dog** intenda far in modo che **Chloe** non faccia sentire la mancanza dell'iconico **Nathan Drake** come protagonista.
Un titolo nel quale Sony sembra credere molto è anche ***Days Gone***, nuovo post-apocalittico open world nel quale si sarà alle prese con l'ennesima epidemia atta a trasformare la gente in zombie. Il titolo ha le premesse di tanti altri videogames del genere, e ci si chiede fino a che punto così tanti cloni possano avere vita lunga: la speranza è che Sony mostri davvero qualcosa di nuovo, non emerso dalle anteprime sinora pubblicate.
Previsti anche ***Dreams***, il nuovo sandbox di **Media Molecule** (già sviluppatori dei primi 2 *Little Big Planet* e di *Tearaway*) e ***Knack 2***, con il quale Sony – che ha promesso di farsi perdonare gli errori del passato – spera di riprendere un capitolo di lancio della propria console che non ebbe grandissima fortuna fra il pubblico a suo tempo. La domanda è: se ne sentiva davvero il bisogno?
Domanda da non porsi invece per il nuovo ***God of War***, sul quale non è ancora emerso molto, ma dai pochi dati a disposizione riguardo l'ambientazione (la mitologia norrena) dovrebbe certamente trattarsi di un sequel. Certo è che il ritorno di **Kratos** è fra i più attesi e, visto il livello medio finora offerto dalla saga, ci si può aspettare un titolo non da meno.
Personalmente, l'esclusiva PS4 per me più attesa è ***Detroit: Become Human***, nuova opera di **David Cage**, che con la sua **Quantic Dream** ha dimostrato di saper dare importanza alla narrazione e alla scrittura – con risultati in verità altalenanti – offrendo storie ben scritte e dalle ottime premesse che a volte finivano col perdersi in scelte pacchiane (vedi ***Fahrenheit***) ma sempre indubbiamente di grande interesse. La protagonista di questo titolo sarà l'attrice statunitense **Valorie Curry**, la Charlotte di *The Twilight Saga: Breaking Dawn – Parte 2* e la Emma Hill di *The Following*, già vista nella tech demo ***Kara***.
Un coinvolgimento di attori hollywoodiani che non può non far pensare alla medesima scelta operata

da Hideo Kojima in ***Death Stranding***, titolo ancora avvolto nel mistero, di cui si conoscono però i volti di alcuni character, prestati da professionisti del calibro di **Norman Reedus**, **Mads Mikkelsen** e **Guillermo Del Toro**, sul quale non sappiamo ancora cosa aspettarci. Probabilmente a questo E3 non avremo una data d'uscita, ma speriamo quantomeno in un'anticipazione riguardo il gameplay e non nel terzo trailer visionario ma poco esplicativo.
Grandi aspettative sono al contempo riposte in ***Last of Us 2***, probabilmente il titolo più atteso di casa Sony ma che rappresenta certo un terreno minato: la speranza è quella di un'opera dalla storia solida ai livelli della precedente ma che apporti anche alcune innovazioni nel gameplay, allontanando Naughty Dog da stilemi che, tra *TLOU* e l'intera saga di *Uncharted*, rischiano di risultare abusati. Non mi auguro un cambiamento radicale nel gameplay, basterebbero innovazioni e cambi di giocabilità all'interno dello stesso titolo, per spezzare la formula di gioco.
Grande curiosità da parte mia per il nuovo ***Spider-man***: è vero che pochi titoli sui supereroi – a parte i ***Batman*** di **Rocksteady** – hanno esaltato la comunità dei videogiocatori, ma è pur vero che il potenziale offerto dall'Uomo Ragno in termini di storia e gameplay pare ancora inespresso. **Insomniac** potrebbe riservarci belle sorprese in tal senso.
Chiudiamo il capitolo PS4 con la sincera speranza che ***Bloodborne 2*** si riveli una realtà e non solo un rumor, e con due pronostici che sono piuttosto le due scommesse su cui Sony dovrebbe assolutamente puntare: la prima riguarda la dimensione **portable**, sulla quale a Tokyo hanno probabilmente ancora tanto da dire, avendo tutto il potenziale per offrire un modello che riscatti dalle precedenti, non proprio esaltanti, esperienze di PSP e PSVita. A parer mio Sony questo lo sa – e Nintendo pare averlo confermato – e potrebbe annunciare novità sul tema, con una nuova console portatile che sparigli un mercato in cui sembra dominare la grande N. Ma Sony è anche certamente consapevole di non poter lasciare in sordina un'**esperienza VR** che, se non ravvivata, rischia di non fornire i frutti sperati. L'E3 è il momento giusto per dare agli utenti delle risposte e dimostrare che la VR è ancora il futuro. Certo sarà necessario incentivare le terze parti a sviluppare giochi per questa piattaforma e soprattutto renderla più accessibile agli utenti in termini di costo, ma i tempi e la tecnologia sembrano maturi.

Microsoft: sotto il segno dello Scorpione

Sono sicuro che anche **Microsoft** sia consapevole di tutto ciò; sempre in termini di aspettative, sono pronto a scommettere che a Redmond abbiano già in serbo alcune novità in tema VR che, combinate alla potenza di **Scorpio**, potrebbero offrire la miglior esperienza sulla piazza nel campo della realtà virtuale. Chi pensa che Microsoft sia stata lì a studiare una console potentissima solo per mostrare i muscoli a Sony sottovaluta a parer mio **Phil Spencer** e soci, i quali hanno invece pensato una console capace di offrire tantissimo in termini di potenza e innovazione. In previsione dell'apertura di un mercato che se ben stimolato si rivelerà essere molto redditizio per il settore videoludico – a dispetto di quanto sostengono coloro che vedono per la VR lo stesso destino del presto tramontato 3D – Xbox Scorpio ha tutto il potenziale per essere la prima console atta a superare gli attuali limiti del VR su console e a lanciare davvero il mercato. Certo, tutto bello sul piano tecnico, ma anche qui Microsoft dovrà fare i conti col prezzo di vendita (una delle principali incognite di Scorpio) e con le terze parti: attualmente Sony surclassa letteralmente Microsoft in termini di **esclusive**, la rottura con Platinum Games e la cancellazione di ***Scalebound*** sono stati solo la goccia che ha fatto traboccare il vaso, e gli annunci di esclusive (per Xbox e PC) come ***Crackdown 3***, ***Gigantic***, ***State of Decay 2*** e dell'interessantissimo ***Sea of Thieves*** paiono un po' pochino per spostare un ago della bilancia che, in questa generazione, pende ancora a favore dei concorrenti nipponici.



Outsiders: il ruolo di Nintendo

Sappiamo che Nintendo non terrà una sua press conference all'E3. Con pochi i titoli condivisi con le altre piattaforme fra quelli già annunciati (i già citati *Sonic Forces*, *Harvest Moon: Light of Hope*, *Dragon Quest XI* e *NBA 2K18*), la grande N punterà certamente sulle proprie esclusive, a cominciare da ***ARMS***, anomalo gioco pugilistico in cui Nintendo Switch avrà l'occasione di esaltare le potenzialità dei Joy-Con. Il gioco sarà in vendita dal 16 giugno e l'E3 pare la miglior occasione per lanciarlo in grande stile. Così come anche ***Splatoon 2***, divertente third person shooter in uscita il 21 luglio, e gli attesissimi jrpg ***Xenoblade Chronicles 2*** e ***Fire Emblem Warriors***. Giochi annunciati già al lancio della console che in quest'occasione potranno essere meglio presentati, come ancora ***Super Mario Odyssey***, il gioco che dovrebbe convincere i giocatori a regalarsi Switch a Natale e sul quale potremmo aspettarci l'ufficializzazione di una data d'uscita.
Queste le esclusive Nintendo confermate, ma sarei pronto a scommettere che a Kyoto abbiano in serbo qualche scommessa: oltre al già vociferato ***Pokémon Stars***, gioco che tiene sulle spine un'intera comunità di appassionati, potrebbe esserci l'ufficializzazione di ***Mario + Rabbids Kingdom Battle***, un crossover che ha già destato curiosità e che Ubisoft e Nintendo non hanno smentito né confermato. Il **Nintendo Spotlight** del 13 giugno potrebbe essere il momento giusto per annunciarlo come – e qui mi lancio in un'ipotesi ardita, ma che reputo plausibile – potrebbe essere il momento buono per annunciare una versione di ***Super Smash Bros.*** per Nintendo Switch. Del resto, sono convinto che prima o poi il fortunato fighting game vedrà la luce sulla nuova console, così come ***Super Mario Maker***. Che l'E3 sia il momento giusto per degli annunci bomba?

Predictions

Quello che abbiamo fornito è un quadro tra certezze e ipotesi di quanto troveremo all'E3. Ho già elencato alcune mie previsioni riguardo le esclusive. Tra i multipiattaforma che potremmo trovare a Los Angeles si potrebbero aggiungere ***The Evil Within 2*** , titolo sul quale Shinji Mikami sarebbe già al lavoro, ***Code Vein***, sul quale ci si aspetta un ulteriore reveal da parte di Bandai Namco, dopo la diffusione del trailer a inizio maggio, e ***Wolfenstein: The New Colossus***, lavoro di Bethesda sul quale si vocifera dallo scorso E3. Nonostante il rinvio alla primavera 2018, sono convinto che avremo un assaggio di ***Red Dead Redemption 2***, che mi aspetto esaltante come non mai. Si parla di ***Resistance 4***, di un nuovo ***Batman***, chiamato ***Insurgency***, di ***Borderlands 3*** e addirittura di un nuovo ***Splinter cell*** ma, a dirla tutta, non reputo molto probabile la presenza degli ultimi 4 titoli. Come del resto reputo, ahimè, improbabile la presenza di ***Cyberpunk 2077***, essendo CD Project Red concentrata sul nuovo *GWENT* per questo E3. Un sogno, che è anche un consiglio? Il seguito di ***Beyond Good & Evil***, con il quale Ubisoft potrebbe riscattare il nome di un titolo di gran valore che, a suo tempo, non ebbe gran fortuna commerciale. Chissà che oltralpe non ci abbiano già pensato.

Ma adesso parola (e vaticini) ai redattori di **GameCompass**.

Simone Bruno

Fare pronostici in prossimità dell'Expo dell'intrattenimento elettronico si rivela spesso una mossa azzardata e quasi sempre poco remunerativa, nel senso che tutto ciò che poi succede a **Los Angeles** nei giorni fra il **13 e il 15 giugno** quasi mai rispetta le aspettative e raramente ci sorprende.
Ciò non toglie che sognare sia molto divertente, un po' come scrivere la letterina al tizio con la barba pur sapendo di essere stati troppo cattivi durante l'anno, alla luce di quel piccolo lume di speranza che però sopravvive sempre fino alla fatidica notte di Natale.
Quindi la sparo grossa: ***Cyberpunk 2077***.
Sappiamo che durante lo sviluppo di *The Witcher 3* un team interno a **CD Project Red** era già a lavoro su questo nuovo gioco di ruolo. A quanto pare il progetto dovrebbe già essere in dirittura d'arrivo, visto che il gruppo ci lavora su da almeno cinque anni. Sappiamo inoltre che è coinvolto nello sviluppo il creatore del GDR originale ***Cyberpunk 2020***, Mike Pondsmith, che fino al 2005 lavorò alla terza edizione del suo set di regole.
Cosa mi fa strano? Conoscendo le ambientazioni fantasy tanto care allo *studio polacco* mi sarei aspettato che il gioco avrebbe fatto leva su un altrettanto importante set di regole, quello di ***Shadowrun*** il quale, al contrario di *Cyberpunk 2020*, prevede la presenza delle tipiche razze fantasy e della "magia" all'interno della stessa ambientazione d'ispirazione "gibsoniana".
Cosa mi aspetto? Che sia la volta buona in cui un sia un videogame a dare l'input per una rinfrescata al gioco di ruolo cartaceo e che, ovviamente, venga svelata la data di rilascio!

Giuseppe Dalli Cardillo

Manca davvero pochissimo all'appuntamento di giugno e l'hype è per me alle stelle con gli oltre 200 espositori che si preannunciano. Dalla manifestazione mi aspetto tanto. La nuova consolle Nintendo ha ormai qualche mese di vita e dopo **Zelda**, unico titolo finora degno di nota, mi aspetto dalla casa nipponica la presentazione di nuovi giochi davvero trainanti per Switch, magari qualche sessione di gioco di Mario e un possibile brand nuovo di zecca che ci faccia tornare bambini come solo mamma Nintendo sa fare.
Dopo gli annunci di Microsoft e Sony, mi piacerebbe vedere qualche gioco che davvero sfrutti il **VR** e che ci dia una valida ragione per comprare nuovi costosi dispositivi. Finora abbiamo assistito a simpatici esperimenti, ma un gioco davvero rivoluzionario è mancato, e sarebbe ora di dare una sferzata al settore. Rifacendomi a quanto detto da Todd Howard nel 2016 alla domanda sull'arrivo del nuovo capitolo di ***The Elder Scrolls VI***: "Penso che sia bene in questi momenti dire ai nostri fan che in realtà abbiamo altri due grandi progetti che stiamo creando, che sono più grandi di qualsiasi cosa abbiamo mai fatto. La gente probabilmente ne sentirà parlare anche prima di *Elder Scrolls 6*." Queste cose, dette nel giugno 2016, hanno preceduto la pubblicazione di **Quake Champions** e **Dishonored 2,** dunque il prossimo sulla lista dovrebbe essere proprio ***The Elder Scrolls VI*** e chissà che all'E3 non venga almeno mostrato un trailer del gioco che mi renderebbe davvero felice. Non dimentichiamo poi il nuovo ***Far Cry 5***, da poco annunciato da Ubisoft.

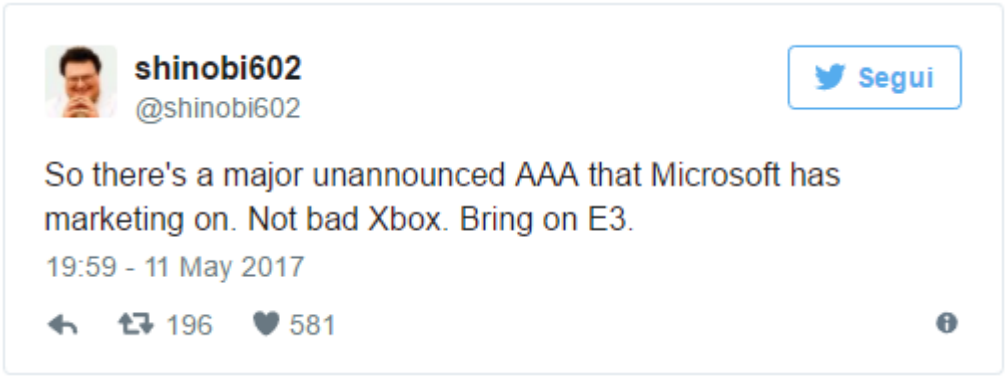
Dario Gangi

L'E3 di quest'anno mostra la presenza di giochi che suscitano in me un certo interesse.
Partiamo con ***Call of Duty WWII***, gioco che accoppia due degli argomenti che amo di più: gli FPS e la Seconda Guerra Mondiale. Il gioco mi è piaciuto molto Death Stranding e non vedo l'ora di saperne di più e vedere qualche gamepaly.
Un titolo che mi ha interessato fin dal suo primo teaser è stato ***Code Vein***: il soulslike è un genere non esattamente nelle mie corde, ma l'ambientazione, i personaggi e soprattutto la storia che pare esserci dietro mi fanno aspettare con un certo hype questo titolo.
Death Stranding è un gioco ancora avvolto nel mistero, mostrato già allo scorso E3, ma ancora non hanno detto nulla sul gioco in sé: speriamo che quest'anno le cose cambino.
Altro titolo che non vedo l'ora di poter giocare è ***The Last of Us: Part II***: ho amato il primo capitolo e spero che la stessa cosa succeda con il secondo. Per questo E3 mi aspetto di vedere una data, almeno l'anno d'uscita.
Purtroppo l'annuncio del possibile rinvio di ***Kingdom Hearts III*** ai prossimi 3 anni mi ha fatto storcere il naso: *Kingdom Hearts* è una saga che mi ha emozionato sin da quando ero bambino e sapere che la Square Enix sta lavorando su un terzo capitolo mi ha fatto fare i salti di gioia. Aspetto l'uscita di questo titolo ormai da anni, e spero in un'imminente uscita.
Pensavate che mi fossi dimenticato di lui, eh? E invece l'ho lasciato per ultimo: ***Destiny 2***, IL GIOCO per me più atteso in tutto il 2017. Sono passati ormai 3 anni da quando ho giocato la prima volta al primo capitolo e adesso non vedo l'ora di provare la beta del nuovo sparatutto e averlo tra le mani. Spero Bungie faccia un lavoro impeccabile, visti i pessimi risultati di Destiny nel suo primo anno di vita. Sono molto fiducioso.

Vincenzo Greco

L’appuntamento più importante nel mondo dell’industria dei videogiochi è ormai alle porte. Le **Big Three** (in questo caso **two**, e poi spieghero il perchè) stanno riscaldando i motori lanciando ormai giornalmente “frecciatine” giornalistiche che puntano ad alzare l’hype dei già fans e, in generale, dei videogamers. Da **Microsoft** mi aspetto l’ovvia apertura della conferenza incentrata su **Scorpio**, la nuova console, e di quanto questa si differenzi per prestazioni dalle rivali, specialmente dalle console **Sony** (**PS4** & **Ps4 PRO**) che hanno spinto fin dall’inizio della gen la **Microsoft** in una guerra a suon di risoluzioni e framerate sulle performance. Guerra che ha visto fino a oggi la **MS** perdente ma ora pronta a prendersi indietro con la forza il trono della console più potente sul mercato. Sono sicuro che **Phil Spencer** premerà l’acceleratore sulla **VR** e su tutto quello che gira intorno all’ecosistema **Xbox**. Grande attenzione sarà posta sul nuovo **GamePass**, un servizio *à la* **Netflix** che permetterà sotto abbonamento di poter giocare mensilmente a più di 100 giochi. Mostreranno ***Forza MotorSport 7*** in **4k@60**fps, ***Crackdown 3*** , ***State Of Decay 2*** e l’attesissimo ritorno in produzioni AAA dello studio **Rare** (ex gioiello di casa **Nintendo**, acquisito in seguito da **MS**) con il loro MMO piratesco ***Sea of Thieves***.

Alcuni tweets dal famoso insider **Shinobi602** confermerebbero anche la presenza sul palco di un gioco AAA non ancora annunciato prodotto da un third party (*Splinter Cell* is back baby??) e di un regalino indirizzato ai fans dalla **343i** riguardante *Halo*.



La **MS** sembrerebbe sia riuscita ad accaparrarsi i diritti di marketing del nuovo ***Middle-earth: Shadow of War***, quindi molto probabilmente vedremo un trailer sul palco. Ancora nessuna certezza invece su dove verrà svelato il primo in-game trailer di ***Cyberpunk 2077*** dei polacchi **CD Projekt RED**: dovessi scommettere, conoscendo la vicinanza del team con la casa di Redmond, punterei sicuramente sul palco Microsoft, dopotutto hanno sempre annunciato i loro titoli durante la conferenza **MS.** Dal paese del Sol Levante vedo la **Sony** puntare molto (ma anche per il 3° anno consecutivo) sull'ultimo *God of War* dei **SSM.** Con molta probabilità vedremo qualcosa su *Kingdom Hearts 3* e ri-vedremo *Days Gone* e *Death Stranding* (ancora non si sa nulla sul gioco!) ideato dal mitico **Hideo Kojima**. Attesissimo è *Spider-Man*, gioco anch'esso presentato durante lo scorso E3 ma che forse vedrà questa volta la presenza di un gameplay trailer. Avendo pagato i diritti di marketing esclusivo su moltissime uscite multipiattaforma mi aspetto sul palco il famosissimo *Destiny 2* dei **Bungie** e probabilmente il nuovo *Battlefront*: giochi sui quali questa volta la Sony dovrà rinunciare, promuovendo la propria piattaforma, al motto "best place to play" viste e considerate le differenze tecniche della nuova console MS rispetto la loro top di gamma PS4 PRO. Mi aspetto una megaton finale con l'annuncio inaspettato di qualche esclusiva ovviamente proveniente da sviluppatori giapponesi o un teaser della **PS5** per allontanare l'inevitabile pressing mediatico della **Scorpio** sulla **Ps4 PRO**. Si chiude con *The Last of Us: Part II* e *Red Dead Redemption 2* – e giù le lacrime gente.
Dall'E3 Nintendo, oltre ***Mario+Rabbids Kingdom*** (crossover che unirà l'universo Nintendo con quello Ubisoft), non mi aspetto purtroppo nulla e non perché la casa nipponica non abbia novità da mostrare ma solamente perché ha da tempo perso interesse in questa manifestazione, preferendo i propri "**Direct**" privati.

Valerio Palumbo

Il gioco che aspetto di più da tanti anni è ***Kingdom Hearts 3***: sono usciti molti capitoli, ma finalmente sembra avvicinarsi il momento dell'uscita. Spero vivamente che durante l'E3 ci siano informazioni al riguardo.
Altro gioco su cui vorrò sapere di più è ***Code Vein***: amo i giochi dallo stile ispirato aDark Souls. Spero parleranno anche del famigerato remake di ***Final Fantasy VII***, o comunque di qualunque accenno a una saga che amo. Infine, sono incuriosito anche dal nuovo ***God Of War***, dove vedremo il nostro caro Kratos nelle vesti di padre, almeno così pare. In ogni caso, sono molto in hype per questo E3 e spero che non deluderà nessun tipo di giocatore.

Marcello Ribuffo

Sicuramente quello che mi aspetto sono i titoli dedicati alla **nuova Xbox** – che quasi certamente non si chiamerà "Scorpio" – come *Forza Motorsport 7* e magari qualche nuova esclusiva. Vorrei vedere qualcosa di molto vicino al fotorealismo e soprattutto nuove feature introdotte grazie alla potenza della nuova macchina: intelligenza artificiale, fisica realistica e maggiore interazione con personaggi e ambienti; sono, secondo me, le priorità di questa nuova *gen* che si appresta ad arrivare.
Tanti giocati su *God of War*, *The Last of Us 2* e *Wolfenstein: The New Colossus* e magari il nuovo *Red Dead Redemption*. Focus anche su ***Assassin's Creed: Origins****,* dove siamo alla prova del nove per un franchise che aveva assolutamente bisogno di una svecchiata e curiosissimo di vedere sia ***System Shock 3*** che il nuovo progetto segreto di Bioware (che spero vivamente non sia un nuovo *Dragon Age)*.
Per quanto riguarda il "non succede, ma se succede…", scommetterei sull'annuncio di **Playstation 5** a fine conferenza Sony.

Alfonso Sollano

Io mi aspetto una conferenza **Microsoft** centrata sulla potenza di **Scorpio** e giochi che ne esaltano le caratteristiche come ***Forza motorsport*** che gira a 4k/60 fps. Riguardo al resto, non mi aspetto grosse novità.
Per quanto riguarda **Sony**, oltre i giochi già annunciati quali *God of war, The last of us 2, Death stranding*, spero di vedere un *Bloodborne 2* (la speranza è l'ultima a morire), mentre non mi aspetto l'annuncio di **Playstation 5**, ma forse un assaggio di quello che sarà in grado di fare.

Daniele Spoto

Col recente progresso videoludico si può dedurre quanto la grafica e l'evoluzione della tecnica green screen stiano divenendo l'epicentro della nextgen portandomi solo a fantasticare su quali titoli potrebbero essere annunciati in questo E3.
Uno tra questi è ***Until dawn 2***: la **Supermassive Games** ha fatto sognare e rabbrividire con il primo titolo e aspetto almeno di poter vedere un accenno. Nuove immagini riguardanti il sequel di ***The Last Of Us*** saranno il principale motivo per il quale quest'anno sarò incollato all'E3. Sono poco speranzoso invece nel dare fiducia a Kojima riguardo il suo ***Death stranding***: lo aspetto come pochi ma escludo ci faccia vedere qualcosa riguardante il gameplay. Il mio vero amore nostalgico cade sul remake di ***Crash Team Racing*** fantasticando da ora quale tipo di struttura abbia il multiplayer.

Gabriele Tinaglia

Durante la conferenza di Sony spero vengano mostrati più dettagli sul nuovissimo capitolo di ***God Of War***, magari un gameplay. Attendo impazientemente anche un trailer del fantastico ***The Last Of Us: part II***, vista la bellezza del primo capitolo che ho praticamente "divorato" in pochissimo tempo su ps3 e ps4. Un titolo che aspetto dai tempi della ps3 è ***Resistance 4***, dopo aver amato i primi tre

capitoli spero ormai da molti anni in un quarto capitolo. Spero vivamente che mostrino qualcosa che riguardi ***Death Stranding***, il prossimo "capolavoro" (si spera) del grandissimo Kojima.

Vincenzo Zambuto

In un annata come questa, ricca di soprese e meraviglie videoludiche, con l'avvento dell' **E3**, la fiera più attesa del momento, c'è da aspettarsi tanta altra roba.
Principalmente sono due titoli per **PS4**, che non sono neanche stati confermati, a farmi fremere di più. Forse proprio perché sono celati ancora all' ombra del mistero, o forse perché hanno fatto pienamente parte della mia infanzia. Sto parlando di ***Spyro the Dragon***, riguardo il quale si rumoreggia su una possibile remastered HD, o ancora su un nuovo ***Splinter Cell*** da parte di *Ubisoft*, questo sarebbe davvero un ritorno esplosivo! Credo sarebbe una forte emozione per molti poter rivedere Sam Fisher impegnato in una nuova avventura in *nextgen*.
Pur non essendo un fan *Microsoft*, visti i buchi lasciati in passato nel panorama videoludico, mi incuriosisce moltissimo il settore **VR** in progettazione, con i suoi "*motion controller*" *Microsoft* promette di offrire una delle esperienze più complete di **Realtà Virtuale**, garantendo un immersività senza eguali. Inutile parlare di project scorpio, considerato che si conosce solamente la scheda tecnica, non mi aspetto niente più di una nuova console che credo avrà la stessa "*fortuna*" della *xboxone*.
Nintendo, la grande casa nipponica di *Kyoto*, offrirà, invece, sicuramente qualche succulenta novità, anche se pur non partecipando attivamente alla manifestazione di **Los Angeles**. I titoli che hanno catturato la mia attenzione, principalmente anche per il loro trascorso, sono sicuramente ***Xenoblade Chronicles 2,*** meraviglioso *JRPG* storico e, possiamo dire FINALMENTE, ***Super Mario Odyssey,*** che farà nuovamente uscire allo scoperto i fan che, all'epoca, amarono immensamente ***Super Mario 64*** e ***Super Mario Sunshine,*** proprio come il sottoscritto!

Vi ricordiamo che la redazione di GameCompass seguirà **in diretta** le **conferenze dell'E3 –** di cui sul nostro sito trovate **una lista completa** unitamente alla **lista completa dei titoli presenti all'E3**– che potrete commentare con noi in tempo reale sui nostri canali YouTube e Twitch.