

Dusty Rooms: uno sguardo al MSX

L'obiettivo di questa rubrica è principalmente quello di far scoprire quelle parti di retrogaming curiose, interessanti e, possibilmente, non ancora prese in esame. Oggi, qui a **Dusty Rooms**, daremo uno sguardo ai computer **MSX**, un sistema ancora non comune e che forse non lo sarà mai, probabilmente per via della sua scheda madre, un prodotto da vendere su licenza a terze parti affinché la producessero con i loro mezzi. Certo, il **Commodore 64**, l'**Amstrad**, l'**Apple II** e i computer **Atari** sono stati sicuramente i più popolari negli anni '80 ma se oggi lo scenario dei personal computer è come lo conosciamo, lo si deve principalmente a queste favolose macchine **MSX** che finirono per dettare degli standard in quanto a formati e reperibilità dei software. Per capire l'innovazione portata da questi computer, utili sia per il gaming che per la programmazione, bisogna dare uno sguardo allo scenario tecnologico di quegli anni.



Non fare il Salame! Compra un computer!

Negli anni '80 i computer cominciarono a far parte della vita di milioni di persone e, sia in termini di costi che di dimensioni, erano decisamente alla portata di tutti; in Nord America si assistette a un'impennata per via del **crollò del mercato dei videogiochi del 1983**, in quanto i genitori erano più propensi a comprare un PC per i loro figli con la quale poter sia giocare che studiare, e in Europa, e molte altre parti del mondo, avevano preso piede ancor prima delle console rudimentali come **Atari 2600**, **Philips Videopac (Magnavox Odyssey 2** in Nord America) o il **Coleco Vision**.

Tuttavia, in negozio, scegliere un computer rispetto a un altro era un'impresa tutt'altro che facile: ogni macchina era in grado di leggere videogiochi e eseguire programmi gestionali, creativi o educativi ma, ogni compagnia, proponeva il proprio sistema e linguaggio di programmazione e perciò, senza uno standard, la compatibilità fra le macchine era pressoché nulla; il tutto era aggravato inoltre dalle centinaia di pubblicità che proponevano sempre il loro computer come il più veloce e generalmente migliore rispetto alla concorrenza. Lo scenario era ben diverso da quello odierno in cui sono presenti principalmente due sistemi operativi dominanti e, indipendentemente dal modello fisico che si prende in esame, è molto più facile orientarsi in un mercato che dà meno alternative e in cui la compatibilità è sempre più ampia.

(Pensate, comprate un Commodore 64 per la vostra azienda ma poi, una volta a casa, accendete la TV e c'era Massimo Lopez che vi proponeva il suo migliore computer SAG e voi entravate in paranoia!)

Negli anni '70 un giovane **Kazuhiko Nishi**, studente dell'**Università di Waseda**, cominciava a interessarsi al mondo dei computer, software ed elettronica con il sogno di costruire una console con i propri giochi e poterla rivendere ma, dopo una visita alla fabbrica della **General Instruments**, capì che non poteva comprare dei chip in piccole quantità per poter sperimentare e perciò dovette rinunciare momentaneamente al suo sogno. Cominciò a scrivere per alcune riviste d'elettronica affinché potesse mettere a disposizione la sua conoscenza per la programmazione ma, se voleva trarne il massimo vantaggio da questa attività, doveva necessariamente fondare una sua compagnia e fare delle sue pubblicazioni. Dopo aver lasciato l'università, **Nishi** fondò la **ASCII** per poter pubblicare la sua nuova rivista **I/O**, che trattava di computer, ma nel 1979 la pubblicazione cambiò nome in **ASCII magazine** che si interessava più generalmente di ogni campo dell'elettronica, inclusi i videogiochi. Con il successo della rivista **Kazuhiko Nishi** poté tornare al suo progetto originale, ovvero creare una macchina tutta sua, ma per farlo aveva bisogno di un linguaggio di programmazione; egli contattò gli uffici **Microsoft** riuscendo a parlare, con la prima telefonata, con **Bill Gates** e più tardi, quello stesso anno, riuscirono a incontrarsi. Entrambi avevano la stessa passione per l'elettronica, più o meno lo stesso background sociale (entrambi avevano lasciato gli studi accademici) e dopo diversi meeting aderirono per fare del business assieme. **ASCII** diventò la rappresentante di **Microsoft** in Giappone e **Kazuhiko Nishi** divenne vicepresidente della divisione giapponese della compagnia americana. Grazie a questa collaborazione **Nishi** poté inserire il **BASIC** nel **PC 8000** di **Nec**, la prima volta che veniva incluso all'interno di un computer, ma nel 1982, quando **Harry Fox** e **Alex Weiss** raggiunsero **Microsoft** per poter creare dei software per il loro nuovo computer chiamato **Spectravideo**, egli vide le basi per coniare il suo progetto iniziale e cominciare a produrre una linea di PC compatibili fra loro visto che la macchina era costruita intorno allo **Zilog Z80**, un processore che faceva da punto in comune fra diversi computer e persino console (essendo incluso nel **Coleco Vision**, console che, prima dell'avvento del **NES**, andava molto forte). **Kazuhiko Nishi** voleva che il suo computer fosse piccolo, come quelli che aveva prodotto alcuni anni prima per **Kyocera**, doveva contenere almeno uno slot per delle cartucce ROM, essere facilmente trasportabile ed espandibile e doveva contenere una versione di **BASIC** migliore dei computer **IBM**; così composto era la sua perfetta visione di computer in grado di poter garantire uno standard fra queste macchine. Poco dopo **Nishi** contattò tutte le più grandi compagnie giapponesi come **Casio**, **Mitsubishi**, **Fujitsu**, **Kyocera**, **Sony**, **Samsung** e **Philips**, rispettivamente, che decisero di investire in questo nuovo progetto; fu così che nacque lo standard **MSX**.



(Kazuhiko Nishi e Bill Gates)

Software per tutti!

Come abbiamo già detto, le macchine **MSX** nascono dall'unione di **ASCII** e **Microsoft** nel tentativo di fornire uno standard per i produttori di **PC**. Era parere comune, ai tempi, che "**MSX**" stesse per "**MicroSoft eXtended**" ma **Kazuhiko Nishi**, più tardi, smentì queste voci dicendo che la sigla stava per "**Machine with Software eXchangeability**". Con questo nuovo standard, tutti i computer che esportavano il marchio **MSX** erano dunque compatibili fra loro; perciò, cosa rendeva un'unità uguale a un'altra? Per prima cosa la **CPU 8-bit Zilog Z80A**, chip creato dall'italiano **Federico Faggini** e che ne costituisce il cervello della macchina, poi abbiamo la **VDP (Video Display Processor) TMS9918** della **Texas Instrument** che offre una risoluzione di 256 x 192, 16 colori per *sprite* di 32 pixel, il chip sonoro **AI36910** della **Yamaha** che offre tre canali e tre ottave di tonalità e infine la **ROM** di 32kb contenente il **BASIC** di **Microsoft**; il computer è comprensivo di **tastiera** ed è possibile attaccare **mangianastri**, strumento essenziale per i computer dell'epoca, **lettore floppy**, almeno una porta per i **joypad** e ha anche una porta d'espansione. Tipico di molti **MSX** era un secondo slot per le cartucce che, inserendone una seconda, permetteva miglioramenti, cheat e persino espansioni per un determinato software (dopo vi faremo un esempio). Per via delle diverse aziende che producevano i computer **MSX** è difficile arrivare a un numero preciso di computer venduti nel mondo ma, per darvi un'idea, nel solo Giappone sono stati venduti ben cinque milioni di computer, praticamente la migliore macchina da gaming prima dell'arrivo del **Famicom**. Le macchine ebbero successo anche in altri paesi come Olanda, Spagna, Brasile, Corea del Sud, Arabia Saudita e persino in Italia e Unione Sovietica. Al fine di proporre una macchina sempre più potente, ci furono ben altre quattro generazioni di **MSX**: **MSX2**, rilasciato nel 1985, **MSX2+**, nel 1988, e **MSX TurboR** nel 1990. La differenza nelle prime tre stava nel nuovo processore **Z80** che poteva permettere molti più colori su schermo e una velocità di calcolo maggiore, mentre l'ultimo modello presentava un processore 16-bit **R800** ma purtroppo, essendo a quel punto rimasta solamente **Panasonic** a produrre gli **MSX**, non fu supportato a lungo. Come abbiamo accennato, i computer **MSX** erano le macchine dominanti per i videogiochi casalinghi in Giappone, anche se per poco tempo visto che il **Famicom** arrivò poco dopo, lo stesso anno; tuttavia, nonostante il dominio generale della console **Nintendo**, il sistema fu supportato fino all'ultimo e tante compagnie, come

Hudson Soft e **Compile**, sfruttarono ogni capacità di questa curiosa macchina; l'eccezione va fatta per **Konami** che, nel 1983, fondò un team dedicato per produrre giochi su **MSX**, un anno prima di firmare per **Nintendo**. Finita la festa, nel 2001 **Kazuhiko Nishi** ha annunciato il revival del **MSX** rilasciando liberamente l'emulatore **MSXPLAYer**, dunque, [eticamente](#), siamo liberi di goderci questi giochi sul nostro PC (anche perché il **Project EGG**, una piattaforma simil **Steam** per i giochi per computer giapponesi, qui non c'è); tuttavia, nulla vieta di recuperare l'hardware originale anche se dovete tener conto dell'alto prezzo dei giochi; un'ultima buona alternativa è recuperare la **Konami Antiques MSX Collection** per **Sony PlayStation** e **Sega Saturn** che vi permetterà di giocare a molti titoli (la versione per la prima è divisa in quattro dischi mentre la seconda include tutti i giochi). Diamo uno sguardo a 10 giochi essenziali di questa macchina (ci scusiamo in anticipo se la maggior parte dei giochi saranno **Konami!**).



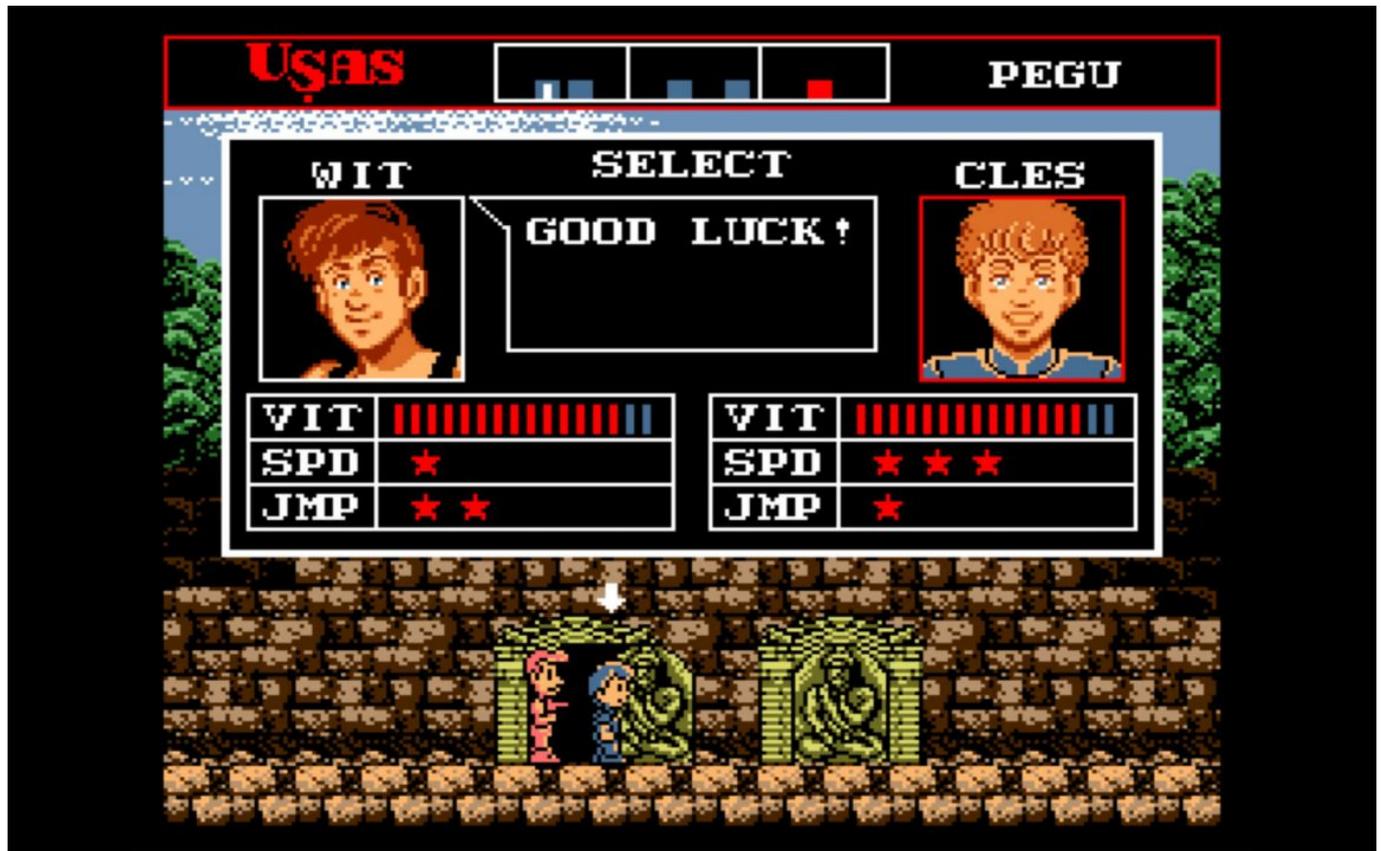
10. King's Valley 2

Un platformer che unisce elementi puzzle alla **Lode Runner**. Per procedere ai livelli successivi servirà collezionare tutte le pietre dell'anima sparse negli stage utilizzando i vari strumenti presenti, cui potremmo utilizzarne solo uno per volta. Man mano che si procede, gli scenari diventeranno sempre più grandi e difficili perciò non bisogna prendere questo gioco sottogamba. Una feature interessante, molto avanti per i suoi tempi, era l'**editor dei livelli**: una volta completati si potevano salvare in un floppy e scambiarli con gli amici.



9. Treasure of Usas

Un *action platformer* poco conosciuto ma comunque molto curioso che potrebbe interessare molto ai fan di **Uncharted** e **Tomb Raider**. **Wit** e **Cles** sono due cacciatori alla ricerca del tesoro di **Usas** e dovranno attraversare cinque città antiche per poterlo ritrovare. Il primo ha una pistola e migliori abilità nel salto mentre il secondo è un maestro di arti marziali e più agile. Le loro abilità sono migliorabili collezionando le monete negli stage e il gioco presenta la curiosa meccanica degli umori: nello stage infatti, sono sparse le cosiddette **carte dell'umore** che, una volta raccolte, cambieranno i nostri attacchi. Una vera chicca se siete amanti di **Castlevania** o **Mega Man**.



8. Penguin Adventure

A **Hideo Kojima** game... ebbene si! Prima di **Snake** e i loschi tipi di **Death Stranding** (di cui non sappiamo ancora nulla) il noto programmatore ha prodotto questo gioco "puccioso" in cui dobbiamo far riunire **Pentaro** alla sua amata principessa. Nonostante il gioco abbia una struttura **arcade** apparentemente semplice, ovvero una sorta di **platformer automatico simil 3D** (oggi potremmo definirlo un **runner** per smarphone), questo gioco ha molte meccaniche intriganti come **un in-game store, warp zone**, tanti **easter egg** e persino un **finale alternativo**. Mai giudicare un libro dalla sua copertina!



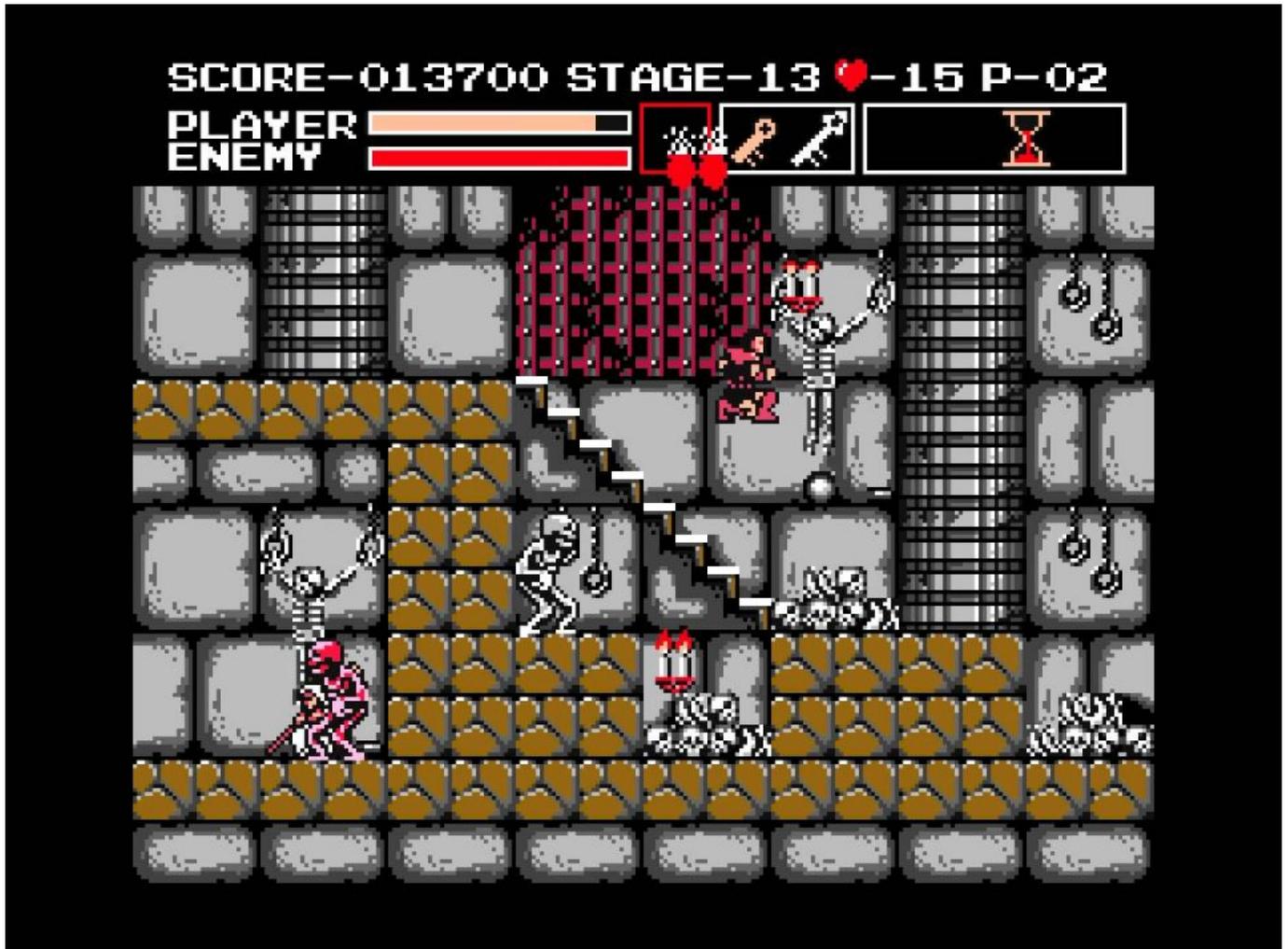
7. King Kong 2

Essendo liberamente ispirato al film *King Kong Lives* (o *King Kong 2*), controlleremo **Hank Mitchell** alla ricerca di **Lady Kong**. Raccomandiamo questo titolo ai fan del primo *The Legend of Zelda* in quanto molto simile e con tante caratteristiche interessanti che lo rendono davvero un bel gioco. Siate sicuri di trovare la **rom "patchata"** poiché non è mai stato rilasciato in Europa.



6. Vampire Killer

Sembrirebbe un porting per **MSX2** di *Castlevania* per **NES** ma così non è; sebbene il gioco abbia più o meno la stessa grafica, esso presenta un gameplay totalmente diverso. Questo titolo, anziché concentrarsi nelle sezioni di *platforming*, è più basato sull'esplorazione e il *puzzle solving*: per avanzare bisognerà trovare la *skeleton key* e per farlo ci serviranno armi, oggetti e chiavi per aprire forzieri contenenti power up che si riveleranno utili allo scopo. Il gioco ha un *pacing* ben diverso dall'originale per **NES** ed è raccomandato ai giocatori più pazienti (anche perché le vite sono limitate e mancano i continue) ma anche ai più accaniti fan della saga.



5. Aleste

Unico gioco non **Konami** di questa lista, è uno *shoot 'em up* sensazionale di **Compile**; uscito originariamente per **Sega Master System**, questa versione presenta due stage extra e una difficoltà più abbordabile. Di questo gioco stupiscono principalmente la grafica, la strabiliante colonna sonora resa con un chip FM montato sulla cartuccia e l'azione velocissima (tipica della serie) che dà vita a battaglie in volo spettacolari. Provare per credere!



4. The Maze of Galious - Nightmare II

Concepito originariamente per competere con *Zelda II: The Adventure of Link*, *The Maze of Galious* è un difficilissimo **metroidvania** per i più allenati. In questo popolarissimo titolo per **MSX**, bisognerà esplorare un castello immenso alla ricerca delle dieci sub aree, dove risiedono demoni da sconfiggere, ma anche degli oggetti sparsi nel castello che espanderanno le abilità dei nostri **Popolon** e **Aphrodite**. *The Maze of Galious* è il secondo titolo della saga **Nightmare**, il cui primo titolo era un **top down shooter** alla *Ikari Warriors* e il terzo un **RPG** (per **MSX2**), ed è certamente il più bello. Nel 2002, questo titolo è stato soggetto di un curioso remake non ufficiale e il suo acclamato gameplay è stato ripreso nel similissimo *La Mulana*, considerato il suo sequel spirituale. Se siete fan dei **metroidvania** questo è certamente un titolo da giocare, anche per coloro che apprezzano le vere fide come *Ghosts 'n Ghouls*, il già citato *Zelda II* o, chissà, magari anche *Dark Souls*! Vi raccomandiamo di giocarci con un *walkthrough* o almeno una mappa del castello; se siete dei masochisti fate pure senza!



3. Nemesis 2 e 3 + Salamander

Un pari abbastanza assurdo ma vi assicuriamo che non c'era modo per rendere giustizia a questi tre spettacolari titoli. I primi due sono dei sequel di **Gradius** mentre il **Salamander** proposto su **MSX** è completamente diverso dalla controparte per **NES**. Questi titoli della saga di **Gradius** su **MSX** presentano, insieme a delle colonne sonore squisite espresse con l'esclusivo chip **SCC**, un gameplay profondissimo attraverso power up espandibili, oggetti e sezioni bonus nascosti nei livelli e lo storytelling più dettagliato della saga. In **Salamander**, inoltre, per ottenere il finale migliore bisognerà inserire la cartuccia di **Nemesis 2** nel secondo slot per completare il vero livello finale e mettere fine alla minaccia dei **bacterion**; altro che **DLC** e **Amiibo**! **Nemesis 2** e **Salamander** sono i titoli più difficile mentre **Nemesis 3: The Eve of Destruction** è il più accessibile, perciò, se volete provarli, vi consigliamo di partire da lì. Tuttavia, dovrete abituarvi allo scrolling "scattoso" di questi titoli in quanto gli **MSX**, prima della seconda generazione, non erano in grado di offrire un'azione fluida e senza problemi;



2. Metal Gear e Metal Gear 2: Solid Snake

È più che risaputo che la saga di *Metal Gear* ha origini nel **MSX2** e che quelli per **NES** non sono i veri punti iniziali della saga (per *Snake's Revenge*, sequel non canonico del primo titolo, **Hideo Kojima** non era neppure stato chiamato per lo sviluppo del gioco). Entrambi i *Metal Gear*, soprattutto il secondo, sono dei giochi incredibili per essere dei giochi in 8-bit e, nonostante in molti ignorino questi due titoli, sono fondamentali per la fruizione dell'intera saga. Molte degli elementi visti in *Metal Gear Solid* come le chiavi sensibili alla temperatura, l'assalto all'interno dell'ascensore, l'abbattere l'Hind-D con i missili stinger e lo sgattaiolare nei condotti d'aria erano già stati introdotti in *Metal Gear 2: Solid Snake*; altri due titoli immancabili per **MSX** e giocabili persino in *Metal Gear Solid 3: Subsistence*. Non avete scuse per non giocarli!



1. Space Manbow

Questa rubrica si chiama **Dusty Rooms** e, pertanto, lo scopo è quello di farvi riscoprire titoli dimenticati e particolarmente interessanti; considerate quest'ultima entrata come un nostro personale regalo. **Space Manbow** è uno *shoot 'em up* strabiliante pieno d'azione e retto da una grafica dettagliatissima per essere un gioco 8-bit, una colonna sonora spettacolare resa col chip **SCC** e un gameplay vario e mozzafiato, reso ancora più intrigante grazie allo scrolling fluido del **MSX2** (cosa di cui i titoli di **Gradius** non poterono godere). Nonostante le lodi di critica e fan, **Space Manbow** rimane, a tutt'oggi, relegato a **MSX** e **Konami**, al di là di qualche cameo in qualche altro titolo, non ha mai preso in considerazione l'idea di un sequel (anche se ne esiste uno non ufficiale fatto dai fan uscito tanti anni dopo su **MSX2**), né allora né tanto meno adesso. Diamo a questo capolavoro l'attenzione che merita!



Honorable mentions

Che dire? Dieci posizioni sono veramente poche per una console che ha dato così tanto ma qui, vi vogliamo dare un altro paio di titoli da rivisitare su **MSX**:

- **Snatcher & SD Snatcher**: altri due titoli di **Hideo Kojima**. Il primo è una visual novel mentre l'altro ricalca la stessa storia ma in veste RPG. Recuperate il secondo su **MSX2** ma giocate **Snatcher** altrove in quanto la versione per **MSX** è incompleta e inconcludente.
- **Xevious: Fardraut Saga**: da un semplice *coin-op* per arcade a uno **SHMUP** moderno con trama ed espansioni varie. Un titolo decisamente da recuperare!
- **Eggerland 2**: il secondo gioco della saga di **Lolo e Lala**. Un puzzle game da capogiro per riscoprire le origini dello studio **Hal**.
- **Ys (I, II & III)**: una delle saghe RPG più strane e sottovalutate di sempre. Giocare questi titoli su **MSX** non è raccomandabile per via della barriera linguistica ma il loro aspetto su questo computer è decisamente sensazionale.
- **Quarth**: un puzzle game **Konami** molto interessante che metterà alla prova il vostro ingegno. Un'altro bel gioco da recuperare

(Per finire, vi lasciamo con questa bella intervista con Bill Gates e Kazuhiko Nishi riguardo i computer MSX)

(E questa fantastica pubblicità italiana!)

Sekiro: Shadows Die Twice

Presentato allo scorso VGA con un piccolo teaser, il nuovo titolo **From software**, come da tradizione, ha aperto le porte a mille speculazioni e desideri: la scritta "shadows die twice" poteva riferirsi a qualsiasi cosa, se armati di di buona fantasia. *Demon Souls II*, *Dark Souls IV*, *Bloodborne II* e *Tenchu* erano le idee più gettonate, sino a quando la possibilità che si trattasse di una nuova IP si fece strada. **Sekiro: Shadows Die Twice** è il nuovo titolo From, fresco fresco di presentazione alla conferenza Microsoft e che ha incuriosito non poco, non solo per la struttura da *souls-like* ma anche per la partnership con **Activision**, un'associazione che probabilmente nessuno poteva immaginare.

Sembra Tenchu ma non è

Il trailer mostratoci mostra già molte delle caratteristiche del nuovo lavoro From Software, a cominciare dall'ambientazione che nei primi istanti, molti utenti, collegarono a un nuovo *Tenchu* appunto, ma anche a *Nioh II*, giusto perché non si sa mai.

Il **Giappone Feudale** non è certo un periodo storico poco sfruttato ma da quanto si è potuto vedere, il lavoro fatto sugli scenari e la ricercatezza dei dettagli è sempre di primo ordine, pur non vantando una potenza grafica d'eccezione. Gli ambienti sembrano decisamente più vasti e sviluppati anche in altezza, involgiando il giocatore all'esplorazione, pur facendo attenzione ai mille pericoli presenti sul suolo giapponese.

Tutto richiama, in forma più o meno voluta, le gesta intraprese nei vari *souls*, a cominciare dal protagonista, un anonimo guerriero (o qualunque altra cosa visto che probabilmente saranno presenti diverse classi) che dovrà compiere il proprio destino, anche se ancora del contesto narrativo non si sa praticamente nulla, se non per il fatto che saremo chiamati a salvare il nostro maestro, vendicandoci di chi ci ha mozzato il braccio a inizio trailer. Anche la resurrezione del nostro alter ego presenta caratteristiche particolari: forse, invece di ritornare al "classico falò" potremo riprendere immediatamente dal punto in cui ci abbiamo lasciato le penne, magari con qualche malus non meglio specificato. Si tratta ovviamente di speculazione, ma nei titoli From è la norma.



Il problema del rampino

Uno degli elementi che ha colpito maggiormente è il **braccio meccanico** del protagonista, che sembra esser munito di numerosi gadget o che comunque potranno esser inseriti all'interno di esso. Una sorta di coltellino svizzero malefico che permette di utilizzare uno scudo (molto simile a quello di Kratos nel nuovo *God of War*), un'accetta e, soprattutto, un **rampino**. Quest'ultimo elemento è quello che lascia un po' perplessi i puristi, abituati a procedere guardinghi lungo le vie di Lordran, Drangleic e così via. Il suo utilizzo è chiaro: **velocizzare il gameplay e permette nuove strategie**. È possibile utilizzarlo in aperta esplorazione, raggiungendo mete altrimenti inavvicinabili, e soprattutto in combattimento, catapultandoci verso i nemici anche da lunghe distanze. Se questo elemento si sposa bene con il genere è ancora presto per dirlo, ma potrebbe portare una ventata di aria fresca in un contesto forse fin troppo statico.

Ovviamente si tratta di scontri all'arma bianca, abbastanza spettacolari e che si avvicinano più a *Nioh* che ai *Souls*. Più dinamicità e spettacolarizzazione del tutto (... Activision) potrebbe risultare una carta vincente, soprattutto per avvicinare utenti fin troppo spaventati dal freddo approccio dei classici titoli From.

Elemento da non trascurare e che anzi ha avuto una certa enfasi nel trailer, è la **componente stealth** che sembra collocata direttamente nelle fasi di gioco. Appiattirsi lungo i muri o trovare vie alternative (di conseguenza maggiore complessità nel *level design*) sembrano tecniche utilizzabili a discrezione del giocatore, anche se il loro reale impatto resta da valutare.



In conclusione

Il nuovo lavoro di **Hidetaka Miyazaki** ha attirato la nostra attenzione, nonostante l'ambientazione, inevitabilmente, sa di già visto. Poco più di due minuti di trailer ci hanno dato alcune risposte ma, come da tradizione, ci ha lasciato anche con il doppio delle domande, a cominciare dal processo di resurrezione. Gameplay più spettacolare e nuove idee sono in grado di collocare *Sekiro: Shadows Die Twice* a metà strada tra un *souls-like* e un action, e potrebbero essere le giuste scelte per attirare maggior pubblico, pur non perdendo di vista gli affezionati, proponendo maggior libertà d'azione in un mondo che non aspetta altro di essere esplorato.

[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.

[Speciale E3: Cyberpunk 2077 ufficialmente annunciato](#)

Alla conferenza E3 di Microsoft è presente anche **CD Projekt Red** con *Cyberpunk 2077*, che finalmente si mostra in un trailer davvero molto interessante. Purtroppo non abbiamo alcuna data, ma molto hype.

[Speciale E3: Just Cause 4 e Gears](#)

Annunciato con un trailer **Just Cause 4** che arriverà il 4 dicembre 2018 e subito dopo viene presentato **Gears Pop** molto ispirato al primo **Gears of War**, oltre a **Gears 5** che arriveranno entrambi nel 2019

[Speciale E3: Microsoft annuncia Jump Force](#)

Durante la sua ricchissima conferenza, Microsoft annuncia un multiplatforma: **Jump Force**, una diretta risposta a *J-STARS Victory VS+*. **Jump Force** dovrebbe contenere tutti i protagonisti e antagonisti dei principali manga pubblicati da Shonen Jump. Quelli confermati sono *Dragon Ball*, *Naruto*, *One Piece* e *Death Note*.

[Speciale E3: Dying Light 2, DLC per Cuphead e Tunic](#)

Continuano gli annunci, calando leggermente il tono con un **DLC** per **Cuphead** dal titolo ***The delicious last course*** in arrivo nel 2019 e una nuova IP, **Tunic**, dalle apparenze Zeldiane, a cui segue la presentazione del trailer di **Dying Light 2** e l'intervento di **Chris Avellone** a riguardo con la visione di alcune parti di gameplay

[Speciale E3: Devil May Cry 5 e due nuovi trailer](#)

La conferenza non sembra volersi fermare e continua con i trailer di **Shadow of the Tomb Raider** e di **Black Desert**, un **MMORPG** ambientato nel deserto e la presentazione di **Devil May Cry 5** che viene così confermato.

[Speciale E3: Gamepass viene migliorato](#)

Xbox Gamepass viene sensibilmente migliorato dopo gli annunci di questa sera, saranno infatti resi disponibili **Tom Clancy: The Division**, **Fallout 4** ed **Elder Scroll** già da oggi e i nuovi **Crackdown** e **Forza Horizon 4** senza dimenticarci la **Halo collection** dal giorno della release.

[Speciale E3: Annunciato The Division 2](#)

La conferenza sembra proseguire nel segno delle **World Premiere**, annunciato **The Division 2** con un lungo trailer che fa vedere l'ambientazione e alcuni frammenti del gioco che fanno sembrare il titolo in una fase di sviluppo avanzata, la dinamiche di gioco non si discostano molto da quelle del primo capitolo della saga