I 10 giochi più interessanti dell'E3 2018

Tra le **chiacchiere sulle conferenze dell'E3** e una polemica sul mancato gameplay di ***Death Stranding*** o sulla prima persona in ***Cyberpunk 2077***, spesso si adombra la parte più importante della fiera: i videogame.
Di giochi annunciati, mostrati o approfonditi ce ne sono stati tanti. Alcuni per la prima volta, altri sono stati approfonditi, altri ancora sono stati mostrati sotto una nuova luce. Quali sono stati i più interessanti? Abbiamo operato qui una selezione senza pretese di completezza, proiettando un cerchio di luce sui giochi mostrati durante le conferenze e dei quali si è parlato meno di altri ma che, per varie ragioni (da come sono stati comunicati a qualcosa di nuovo che è stato mostrato sino a quelli di cui conosciamo il semplice concept) hanno destato il nostro interesse.

My Friend Pedro

Remake dell'omonimo flashgame della **DeadToast**, Devolver Digital decide portarlo dopo 4 anni su Nintendo Switch e PC e lo presenta nella propria conferenza. Se già il gioco originale aveva un grande potenziale, fra volteggi, sparatorie a doppia arma e virtuosismi parkour, con un art-style rinnovato e maggior lavoro alle spalle ci si può davvero aspettare un titolo frenetico e spettacolare, potenzialmente capace di tenere lontana la noia per ogni minuto di gioco.

Control

Remedy ritorna con un gioco che non pare meno interessante di *Quantum Break* e *Alan Wake*. Presentato durante la conferenza Sony, in *Control* si vestono i panni di **Jesse Faden** (interpretato da **Courtney Hope**, la Beth Wilder di ***Quantum Break***), da poco nominato direttore del Federal Bureau of Control, un'organizzazione governativa segreta dagli scopi misteriosi che sembra essere alle prese con una minaccia paranormale. *Control* pare essere un titolo composito, un live action con componenti à la *Alan Wake* e una struttura da metroidvania con missioni secondarie opzionali, da condurre fino alla fine con poteri telecinetici e parti shooter in un setting artistico ispirato al movimento architettonico brutalista.

The Awesome Adventure of Captain Spirit

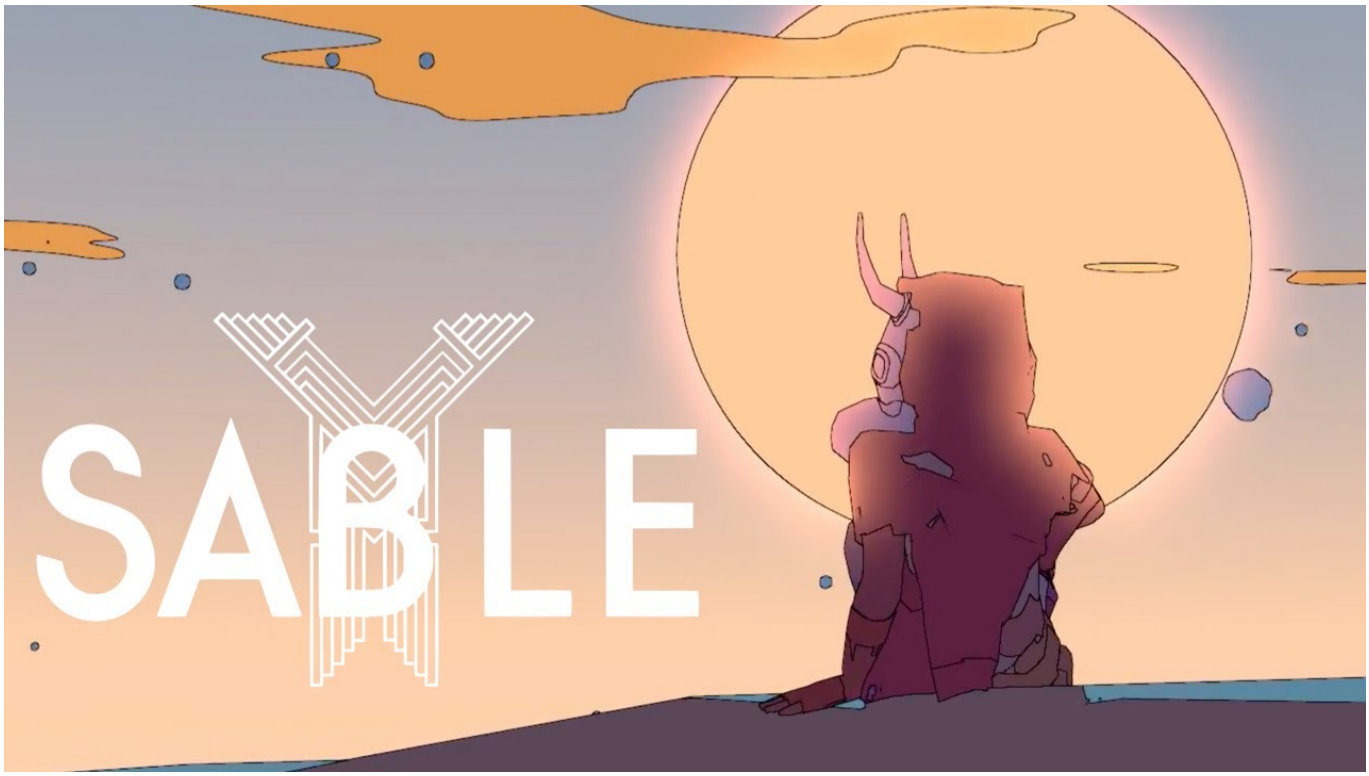
Prima del secondo *Life is Strange*, **Dontnod** ci regala (letteralmente: sarà gratuitamente scaricabile, come specificato nel corso della conferenza Microsoft) un'avventura ambientata nello stesso universo narrativo. Il protagonista è un ragazzino di 10 anni, **Chris**, che vive in una piccola cittadina e diventa Captain Spirit grazie alla forza della propria immaginazione. **Captain Spirit** sarà anche customizzabile nell'aspetto, disegnandolo tramite Chris che potrà applicargli maschera, cappello, colorarlo e altro ancora. Il titolo pare sarà breve, durerà all'incirca due ore, ma avrà un buon margine di rigiocabilità e finali multipli. Come ogni supereroe, Captain Spirit avrò degli alleati, come lo **Sky Pirate**, e un villain, **Snowmancer**.
Non pochi sembrano i richiami a *Life is Strange* in un gioco che appare non lineare, fatto d'interazione, esplorazione e dialoghi, e che pare già essere un inno all'immaginazione e alla fantasia.

Sea of solitude

Una giovane donna di nome Kay soffre di solitudine, e così diventa un mostro in un mondo di mostri. **Cornelia Geppert**, CEO di Jo-Mai, l'ha definito durante la conferenza EA un lavoro molto personale. Quel che è certo è che si tratta di un platform-puzzle esplorativo d'avventura con una forte componente emozionale sulla falsariga di ***RiME***, e che ci sono tutti i motivi per tenervi gli occhi puntati.

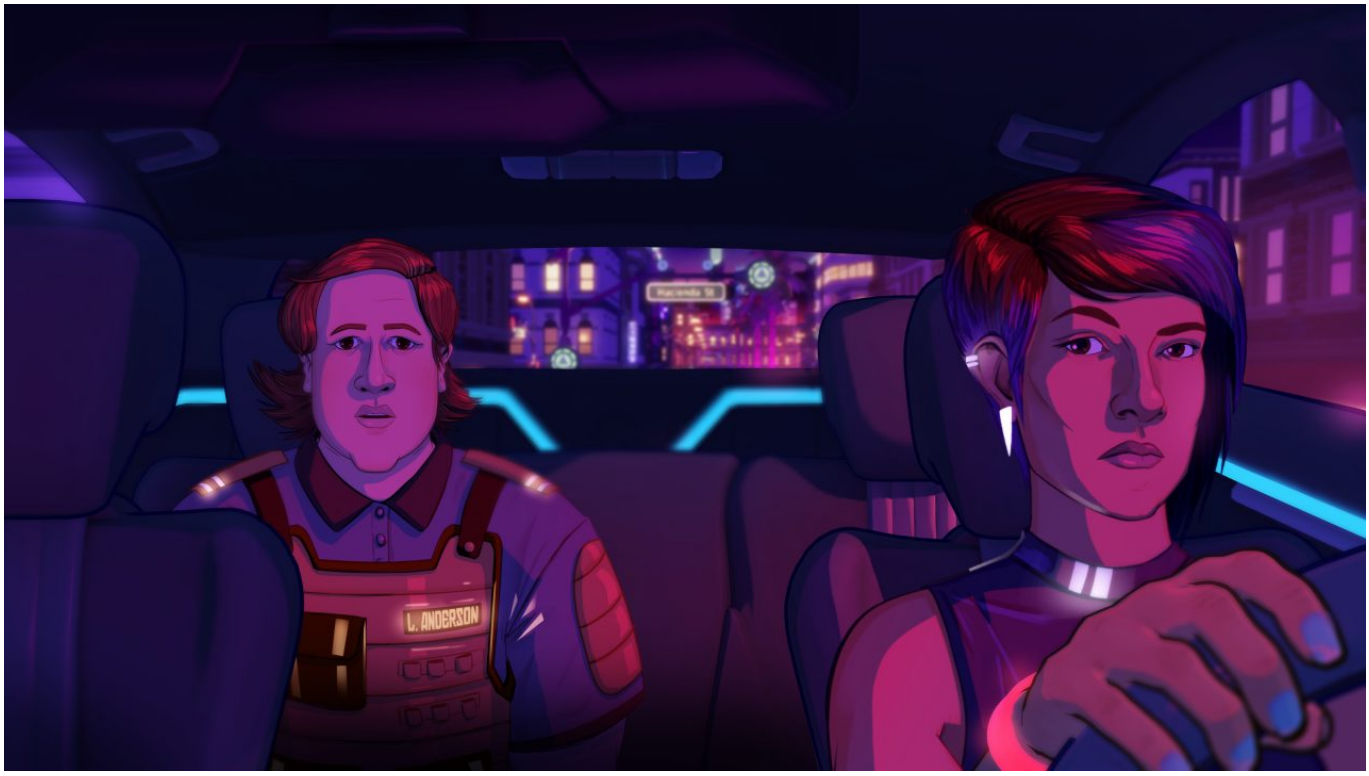
Night Call

Una delle sorprese migliori è un'avventura narrativa che ci vede a Parigi, come tassista notturno che si trova a ottenere informazioni su un serial killer e su misteri da risolvere inerenti gli omicidi. Nel titolo sviluppato di BlackMuffin Studio e Monkey Moon, e presentato al PC Gaming Show, sarà possibile condizionare gli accadimenti tramite interagendo con oggetti e personaggi e, tra comparto artistico e premesse narrativa, c'è tutta la base per una gioco story driven di sicuro interesse.



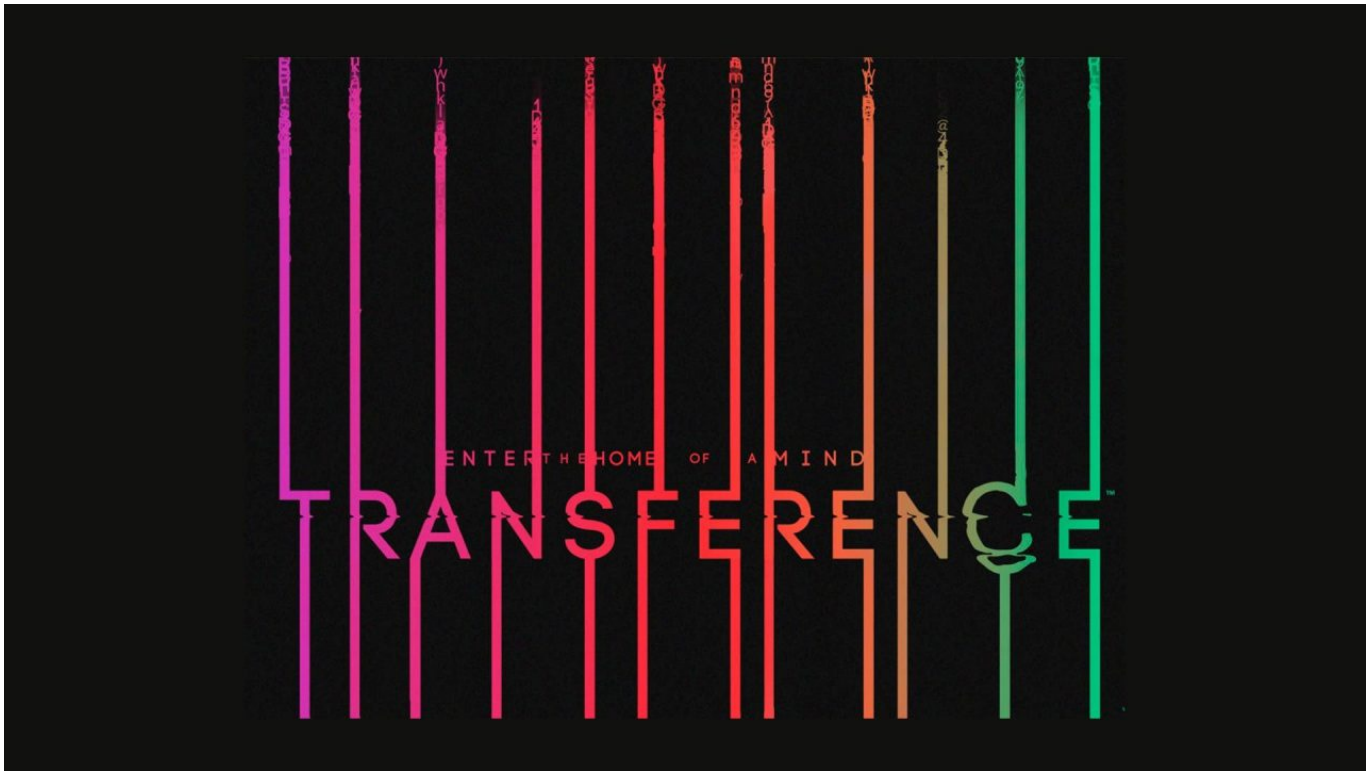
Sable

A primo impatto ha ricordato a molti ***Journey***, far colori suggestivi e una componente esplorativa che lo avvicinerebbe di più a ***Breath of the Wild***. Ad ogni modo potrebbe essere un exploration game bellissimo, anche grazie a un comparto artistico fortemente ispirato a grandi fumettisti europei (vedi **Moebius**). Ci si chiede come due sole persone abbiano già potuto creare tutto questo, e non vediamo l'ora di poterne sapere di più per capire fino a dove sono riusciti a spingersi.



Neo Cab

Pur essendo ambientato in un futuro dal sapore fortemente cyberpunk, questo è un titolo che potrebbe essere fra i più attuali sul piano tematico: i developer di Change Agency hanno spiegato che il tema centrale del gioco è «come le emozioni possono impattare sulle performance lavorative». Anche qui, come in *Night Call*, vestiamo i panni di un autista, uno dei pochi rimasti in un mondo in cui la maggior parte dei guidatori umani sono stati soppiantati da intelligenze artificiali. «In ***Neo Cab*** you're one of the proletariat who are just riding the line of capitalism» dice il creatore **Patrick Ewing**, non negando un certo legame a giochi come ***Papers, Please***. Tutto questo non vi fa venire una matta voglia di giocarci?



Transference

Lo ammetto, lo aspetto già dallo scorso anno, quando ancora nulla era già stato mostrato di quest'opera in VR. Che a questo E3 si è svelata ancor più interessante nel corso della conferenza Ubisoft, rivelando la sua natura psicologica e cinematografica, con vari puzzle da risolvere e una grafica che sembra promettere il meglio.

Tunic

Un RPG isometrico in purissimo stile zeldiano, un action fantasy con una volpa per protagonista e un art-style accattivante, il tutto sviluppato da un solo developer, Andrew Shouldice. Della storia si sa poco, ma con queste premesse volete non dargli fiducia?

Battletoads

Di questo titolo non sappiamo davvero NIENTE, se non che sarà il remake di una grande esclusiva NES, e che sarà cooperativo e in 2.5D. L'originale è un gioco ormai iconico, noto per la sua difficoltà, ma tutt'altro che perfetto dal punto di vista del game e level design. Sarà l'occasione per un sfornare un videogame con un buon livello di sfida e più equilibrato dal punto di vista strutturale?
Mentre aspettiamo la risposta, gioiamo per il ritorno dell'IP!

Ovviamente mentre scrivevo questa selezione mi sono venuti in mente un'altra decina di titoli presentati che vale la pena seguire. Ma ve li dirò in settimana, in un altro articolo!

Speciale E3 2018: la conferenza Devolver Digital

Dopo il successo dello scorso **E3**, torna quella banda di matti di **Devolver Digital**, con la promessa

di fare una conferenza più esagerata e soprattutto più violenta dello scorso anno. Promessa mantenuta, ma andiamo con ordine.

La solita esageratissima e sboccatissima **Nina Struthers**, ci introduce al primo gioco, ***SCUM***, un **open world surival** sviluppato da **Gamepires** in collaborazione con **Croteam,** che sarà disponibile in *early access* su **Steam** a partire da **agosto 2018**.

Il prossimo "titolo" annunciato è **Lootboxcoin**: le virgolette sono obbligatorie, visto che si parla di una moneta di plastica in vendita sul sito di **Devolver Digital** e che cambia di valore dopo ogni ora. Chiaro riferimento al mondo selvaggio delle **criptovalute**, oltre che alle amate/odiate ***lootbox***, il tutto condito dalla solita ironia degli americani.

Ma torniamo subito in carreggiata con ***My Friend Pedro***, un frenetico ***twin stick shooter*** in arrivo per **Nintendo Switch** e **PC** che ricorda molto le sparatorie viste nei film di **John Woo**.

Arriviamo quindi all'ultimo annuncio della conferenza, condita sempre dal solito piglio ironico dei texani, dove dal **Devolver Digital Entertainment System Classic**, la loro prima retroconsole (che in realtà è un **Sega Dreamcast**, ma non ditelo alla Struthers) esce fuori ***Metal Wolf Chaos XD***, remaster del titolo cult a cura di **From Software** che arriverà entro la fine dell'anno su **Xbox One**, **Playstation 4** e **PC**, supportato dal geniale dominio internet **mechamericagreatagain.com**, chiaro riferimento allo slogan elettorale dell'attuale presidente americano **Donald Trump**.

Che dire di **Devolver Digital**, a parte che si conferma come l'editore più folle ma anche più attento alle novità del mondo indie, e non solo, in circolazione?
Abbiamo avuto due novità, nella forma di ***SCUM*** e ***My Friend Pedro***, oltre all'atteso remake di ***Metal Wolf Chaos***. Forse l'unica pecca della conferenza è stata l'assenza del titolo cardine della libreria dei texani, ovvero ***Serious Sam 4***, ma considerando che sarà giocabile in fiera, attendiamo con fervore.

Detto questo, l'appuntamento è per il prossimo anno, dove troveremo una **Nina Struthers** ricostruita dopo l'attacco da parte dello stagista che ha perso il braccio lo scorso anno. E chissà quali altre sorprese ci aspettano…