

## X018: la formica Microsoft

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

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

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

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

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

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

Non poteva mancare ovviamente **Just Cause 4**, probabilmente il gioco più "caciaronone" del momento.

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

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

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

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

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

Infine, piccola carrellata delle altre notizie:

- **State of Decay 2**, si espanderà il **16 Novembre** con un nuovo DLC gratuito denominato **Zedhunter Pack**, contenente nuove armi e aggiornamenti al gameplay.
- **Give With Xbox** è la nuova campagna di beneficenza Microsoft, creata per la raccolta fondi destinati a **Gamers Outreach**, **SpecialEffect**, **Child's Play**, e **Operation Supply Drop**. Per partecipare basta inviare un'immagine con il tag **#givewithxbox**, sfruttando il tema dello stare insieme. Per ogni immagine, Microsoft, destinerà cinque dollari fino a un totale di **1 Milione di dollari** agli enti sopracitati.
- Dalla prossima settimana, tutti gli utenti Xbox potranno contare sul supporto di **tastiera e mouse**. Ovviamente il focus è destinato principalmente agli sparatutto (e cross-platform) come **Fortnite**, che sarà uno dei primi a sfruttare tale novità. Inoltre, **Razer** (nuovo partner Microsoft) realizzerà specifiche tastiere e mouse per console, presentate al prossimo CES di Las Vegas.
- **Xbox Game Pass** si arricchirà di 16 nuovi titoli nei prossimi mesi: **Hellblade: Senua's Sacrifice**, **Agents of Mayhem**, **Ori and the Blind Forest**, **PlayerUnknown's Battlegrounds**, **Mutant Year Zero**, **Void Bastards** e molto altro, proveniente dalla scena indipendente. Inoltre per i nuovi abbonati, sarà possibile provare il primo mese del servizio a solo un dollaro.
- Richiesta da moltissimi utenti, anche **Xbox Game Pass** avrà la sua **App**: sarà possibile sfogliare la libreria Microsoft, selezionare e mettere in download i titoli interessati, al fine di trovarli già pronti sulla propria console. Disponibile ovviamente sia per Android che iOS.

- **Final Fantasy XIII, Final Fantasy XIII-2 e Lightning Returns: Final Fantasy XIII**, saranno inseriti nel catalogo retrocompatibilità Xbox a partire dal **13 Novembre**. Come da abitudine, i titoli subiranno un boost tecnico, per usufruire al meglio della potenza di Xbox One X. Arriveranno nel catalogo anche *Final Fantasy VII, Final Fantasy IX, Final Fantasy X e X-2 e Final Fantasy XII*.
- Ci avviciniamo al **Black Friday** e ovviamente Microsoft non poteva starsene con le mani in mano. Con un video à la **Roberto Da Crema**, "Il Maggiore" **Lawrence "Larry" Hryb**, ha presentato le nuove offerte: meno 100 dollari sulle console, e sconti a partire dal 35% sulla maggior parte della libreria Microsoft.
- **InXile Entertainment** entra a far parte della famiglia Microsoft, conosciuti soprattutto per **Wasteland 2** e altri lavori di natura RPG. Lo studio potrà lavorare autonomamente ma potendo contare sulle ingenti risorse del colosso di Redmond.
- Come per il calciomercato, bisogna aspettare l'ufficialità prima di poter crederci. **Obsidian Entertainment** è ufficialmente di proprietà Microsoft. Fondata nel 2003 e creatori, tra gli altri, di **Fallout: New Vegas** e **Pillars of Eternity**, il nuovo team è subito a lavoro su un nuovo progetto, che probabilmente potremmo vedere solo tra qualche anno.

---

## [Josh Sawyer: perché Obsidian creerà una propria IP](#)

Lo studio **Obsidian**, dopo 14 anni di attività si ritrova in una posizione del tutto nuova: per la prima volta infatti, creerà un sequel per un **IP** proprietaria, dopo aver espresso il suo talento nello sviluppo di videogiochi commissionati da terzi.

Ma ormai siamo vicini all'uscita del secondo capitolo della saga proprietaria di **Obsidian, Pillars of Eternity 2**, con uscita pianificata per il mese di Aprile, dopo aver raccolto 4.4 milioni di dollari sul portale di **crowdfunding Fig**.

**Obsidian** è uno studio ben conosciuto tra i fan degli **RPG**: fondato nel 2003, iniziò a lavorare su **Star Wars: Knights of the Old Republic** che riscosse un certo gradimento tra critica e pubblico; tra i loro lavori di successo, titoli come **Fallout: New Vegas** e **South Park: Il Bastone della Verità**.

**Josh Sawyer**, *creative director* del gioco, ha rilasciato alcune dichiarazioni in merito all'uscita imminente del titolo a **Gameindustry**:

«La pressione è più o meno la stessa di sempre dato che conosco le aspettative delle persone a cui piacciono i giochi basati su Infinity Engine; ma anche lavorando sull'IP di qualcun'altro hai delle aspettative ben precise. Lavorando su **Star Wars**, per esempio, saranno sempre presenti fan che esprimeranno un'opinione su questo o quell'altro. È più snervante lavorare su **Pillars of Eternity** perché la responsabilità è tutta nostra, ma nonostante ciò, non sentiamo la pressione perché siamo sicuri di poter fare un buon lavoro su questa, come su qualsiasi altra IP. Quindi da questa prospettiva mi sento totalmente a mio agio nel lavorarci; so solo che non voglio deludere la compagnia e non voglio sprecare la chance per fare qualcosa di buono per i fan.»

Continua poi in merito alle intenzioni dell'azienda per il proseguo della saga:

«Poiché questo titolo è una proprietà intellettuale di Obsidian vogliamo continuare a svilupparlo, sia con questo capitolo che con un potenziale spin-off; vogliamo che rimanga aggiornato e popolare e che continui a crescere col tempo. Perché per uno sviluppatore Indie possedere una IP è una benedizione e se questa è popolare, allora è una doppia benedizione; non possiamo sprecarla.»

Sawyer dimostra quindi di essere consapevole di quanto sia importante questa serie per i ricavi dello studio e per l'ampia libertà nella creazione del titolo che ha a disposizione. Infatti, durante l'intervista allude anche alla frustrazione che si prova nel dover lavorare con i proprietari delle varie IP, forse un po' troppo "protettivi".

«Per grandi IP come *Star Wars* ci sono molte persone alla Lucasfilm, ma ora alla Disney, che sono responsabili per mantenere il DNA della saga e può essere frustrante entrarvi in confitto. Loro vogliono qualcosa che vada bene, ma è un processo molto più difficile perché ciò che pensi sia figo, eccitante e interessante deve andare bene anche a loro per poterlo applicare.»

Ritorna poi sul titolo che sta sviluppando:

«È un gioco che ha cambiato franchise nel corso degli anni e la percezione di cosa va e di cosa non va è cambiata durante questo periodo. È veramente un problema perché quando l'IP di un proprietario può andare in contrasto con la tua idea, devi ricostruire tutto. Ma quando l'IP è tua, tu sei quello che decide quale direzione essa prenderà, e riesci a capire meglio su cosa si sviluppa l'IP; questo aiuta a farla evolvere nella maniera più naturale possibile.»

Ciò che può creare un problema allo studio in questo caso è il fatto che l'intero progetto sia in *crowdfunding* e quindi esiste una fan base che si aspetta un certo tipo di prodotto, questione ovviamente presa in considerazione da **Obsidian**:

«Abbiamo provato ad ascoltare tutti ma ovviamente non possiamo prendere alla lettera tutto ciò che ci viene detto; dobbiamo basarci sulla nostra esperienza e leggere tra le righe. Un'altra cosa che stiamo facendo è affidarci sia al feedback del singolo utente che di quello complessivo della telemetria (Beta Tester).»

Poi sui feedback e sui dati aggiunge:

«I dati ricevuti dai Beta Tester non sono sempre una soluzione, sono solo un altro strumento che ci aiuta a capire che strada intraprendere. Se senti molte persone esprimere un parere ma possiedi dati contraddittori, devi iniziare a chiederti perché ci sono dati che non dicono tutto»

Con *Deadfire*, **Obsidian** è a rischio, perché per la prima volta si mette in gioco da studio proprietario:

«Ho lavorato a vari titoli che, per un motivo o per un altro, sono stati spinti a uscire prematuramente e ne sono consapevole. Con il primo capitolo di *Pillars of Eternity* doveva essere tutto pronto entro l'inverno ma non lo era; lo era a livello tecnico, c'era tutto quello che doveva

**esserci ma non si giocava bene ed era pieno di bug.»**

E conclude:

**«Questa è la nostra IP, qualcosa che facciamo per i fan. Non vogliamo perdere tempo, non vogliamo girare attorno a cose stupide, ma capiamo di aver avuto una chance per dare un'ottima impressione di noi con questo franchise, quindi ci prendiamo più tempo. Il gioco sarà migliore e avrà comunque problemi al lancio, ma questa è la strada migliore da intraprendere. Non avreste voluto vederlo prima del lancio»**