Speciale E3 – Ni No Kuni 2 Revenant Kingdom ha una data d’uscita

Durante l’**E3 2017**, **Sony** ha mostrato un nuovo trailer di *Ni No Kuni 2 Revenant Kingdom*, un **RPG** sviluppato da **Level-5** e pubblicato da **Bandai Namco**.
Protagonista sarà **Evan Pettiwhisker Tildrum**, un re ragazzo che viene spodestato e reclama il suo regno. Il gioco sarà in terza persona e i giocatori, oltre ad Evan potranno controllare altri personaggi durante le scene di combattimento. Durante queste battaglie, i giocatori potranno utilizzano le abilità magiche o evocare delle creature conosciute come “**Higgledies**“.
Il gioco uscirà il 10 novembre 2017.

Sony registra il marchio di Shadow of the Colossus

Da poche ore un **rumor** sta girando per il web e pare che **Sony** abbia registrato, poche ore prima della sua conferenza, alcuni marchi molto famosi, cioè: *Shadow of the Colossus*, *Bravo Team*, *Frantics* e *The Inpatient* Knowledge *is PowerKnowledge is Power*.
Che **Sony** non stia preparando qualcosa di grande per questo **E3**? Potrebbe rilasciare una **remastered** o un nuovo titolo? Lo sapremo solamente questa notte, durante la sua conferenza all’E3.
Noi la seguiremo su YouTube insieme a quella **Ubisoft**. Stay tuned.

Sony pronta a entrare nel mobile gaming

Sony sta per entrare nel mondo del mobile gaming e, per farlo, ha da poco istituito una nuova divisione incaricata: **ForwardWorks**. È la seconda volta che **Sony** tenta di entrare nel mondo mobile, dopo il primo, fallimentare tentativo di **PlayStation Mobile**.

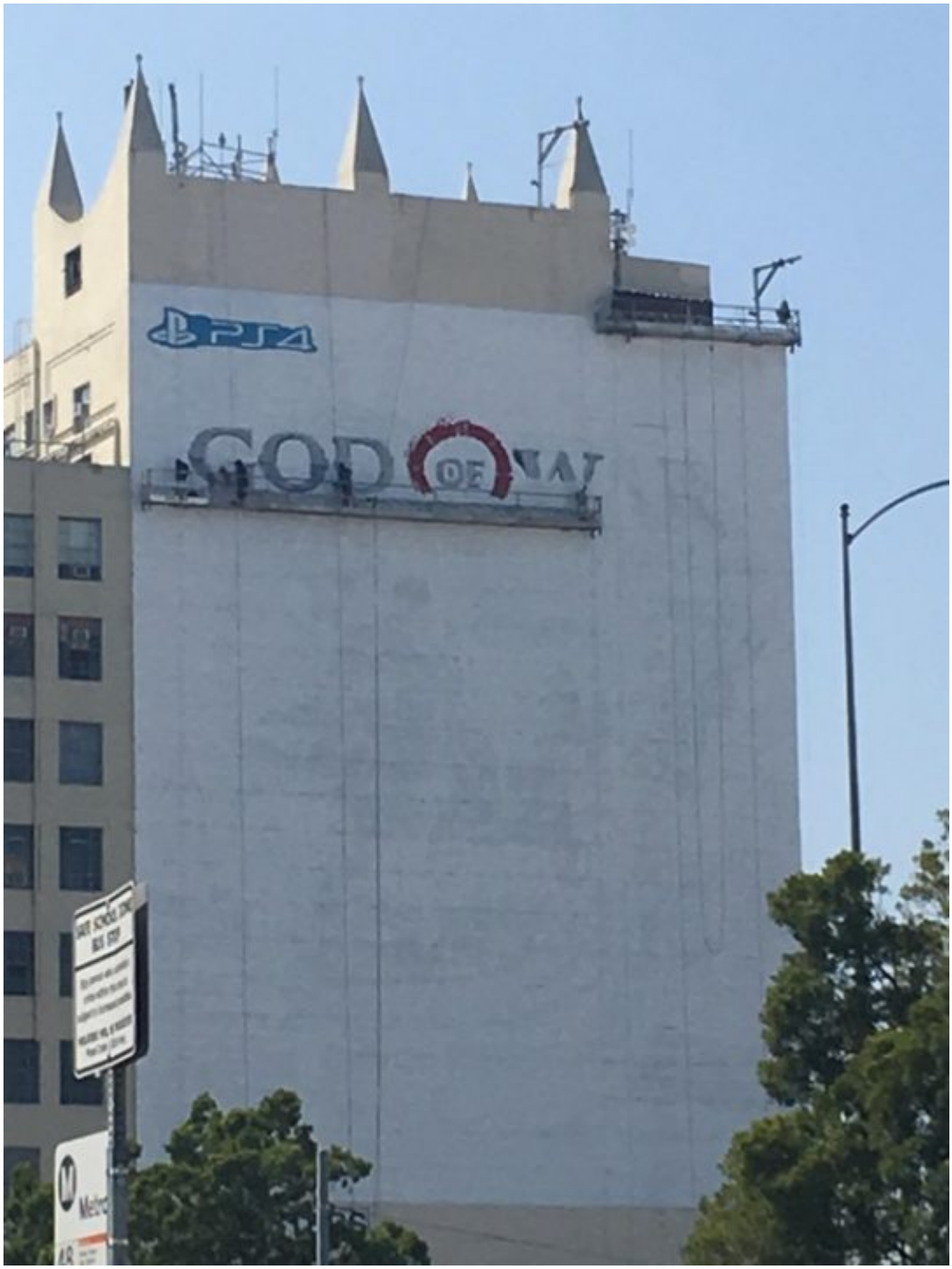
Il quotidiano *The Independent* ha riferito che il compito della nuova divisione sarà quello di "**implementare nuovi servizi verso il mercato degli smartphone in continua espansione**."
Sony Computer Entertainment (che sarà conosciuta come **Sony Interactive Entertainment** dal 1 ° aprile) ha annunciato che **ForwardWorks** potrà utilizzare la proprietà intellettuale di **Playstation** nei suoi giochi per cellulare.
È stato dichiarato, inoltre, che i primi titoli **ForwardWorks** saranno rivolti agli utenti del Sol Levante. Se i risultati dovessero essere soddisfacenti, **Sony** estenderà il progetto al resto del mondo.
Questa nuova divisione sarà guidata da **Atsushi Morita**, attuale presidente di **SCE** in Giappone e Asia.
Che sia finalmente il momento giusto per aggredire questo mercato?

Playstation 5 monterà una GPU dedicata

Il portale Tweak Town ha fatto trapelare un rumor, tramite il redattore **Anthony Garreffa**, secondo il quale la prossima console Sony monterà una **GPU** dedicata e non più una **APU** (soluzione che integra CPU e GPU).
Il redattore dice di avere avuto questa informazione tramite un membro non specificato di **Sony,** si tratta ovviamente soltanto di un rumor, nulla è stato confermato da parte di **Sony.**

God Of War già presente a Los Angeles

L’**E3** sta arrivando e iniziano ad arrivare anche i primi poster sugli enormi grattacieli di Los Angeles raffiguranti i videogiochi che saranno presenti alla fiera, o almeno i più importanti. Il primo a spiccare è stato avvistato quello dell’attesissimo nuovo capitolo di ***God Of War***, sviluppato da **Santa Monica** in esclusiva per **Playstation 4**.
Il titolo non ha ancora una data d’uscita, però da un paio di settimane sul sito di *Spielegrotte*, famosissimo retailer tedesco, è comparsa una presunta collector’s edition e una data d’uscita: **15 Gennaio 2018**. Ovviamente non è nulla d’ufficiale quindi per sapere di più sulla nuovissima avventura di **Kratos** dobbiamo attendere la conferenza **Sony**, che si terrà alle 3 del mattino il 13 Giugno.
Vi ricordiamo che seguiremo tutte le conferenze dell’**E3** in diretta sul nostro canale Twitch. Restate sempre aggiornati.



Final Fantasy VII Remake torna all’ovile

Square-Enix decide di riprendere le redini dello sviluppo di ***Final Fantasy VII Remake*** e di continuare a lavorare sul progetto “**in casa**“. Secondo alcuni commenti durante una trasmissione è stato rivelato che Naoki Hamaguchi, responsabile dello sviluppo di ***Final Fantasy Mobius***, avrà un ruolo di punta anche per il nuovo **FFVIIR**.
Questi i commenti di Hamaguchi durante la trasmissione: “Fino a ora lo sviluppo di ***Final Fantasy VII Remake*** era affidato ad aziende esterne. La società, vista la necessità di dover garantire l’alta

qualità del prodotto una volta iniziata la produzione di massa, ha deciso di riprendere in mano il progetto e svilupparlo interamente in casa per garantire la qualità del gioco”.

Sembra proprio che l’attenzione di Naoki Mamaguchi adesso sia focalizzata su ***FFVIIR***, visto anche il nuovo elenco di reclutamento per le varie posizioni del team di sviluppo.
Tutt’ora non si conoscono le posizione prese da Square-Enix nei confronti delle vecchie collaborazioni esterne come per esempio la **CyberConnect 2**.
Si sa inoltre che ***Final Fantasy VII Remake*** è attualmente in sviluppo per **PS4.**

Red Dead Redemption 2 rinviato al 2018

Rockstar Games sposta il lancio del secondo capitolo di ***Red Dead Redemption*** all’anno prossimo, precisamente alla **primavera 2018**. La software house spiega che il gioco, per offrire la migliore esperienza di gioco possibile, ha necessariamente bisogno di più tempo per essere sviluppato. Per questo si scusa con i suoi fan dicendo:”Siamo davvero dispiaciuti per la delusione a causa di questo ritardo, ma crediamo fermamente che un gioco si debba rilasciare solo una volta pronto. Non vediamo l’ora di rilasciare importanti news sul gioco questa estate. Nel frattempo, per favore, godetevi questa nuova selezione di screenshot di ***Red Dead Redemption 2***“.

E3 2017: ecco le date delle conferenze

Ecco tutte le date per le conferenze dell’**E3 2017**, di cui indichiamo l’ora italiana:

Electronic Arts: sabato 10 giugno, ore 21:00
Microsoft: domenica 11 giugno, ore 23:00
Bethesda: lunedì 12 giugno, ore 04:00
PC Gaming Show: lunedì 12 giugno, ore 19:00
Ubisoft: lunedì 12 giugno, ore 22:00
Sony: martedì 13 giugno, ore 03:00
Nintendo: martedì 13 giugno, ore 18:00

Di seguito la **tabella ufficiale**:

GameCompass seguirà in diretta le principali, in particolare:

Possibile il ritorno di Spyro the Dragon?

Al momento si tratta solamente di rumor, ma la notizia ha iniziato a prender piede dal momento che la divisione Olandese di **Sony**, in occasione dell'evento "**Eurovision Contest**", ha presentato un'immagine con le proprie icone aziendali, tra cui **Sackboy** (*Little Big Planet*), **Kat** (*Gravity Rush*), **Kratos** (*God of War*), **Parappa the Rapper** (dell'omonimo gioco), **Crash** (*Crash Bandicoot*) e poi lui, il piccolo draghetto viola **Spyro**.

Che sia un rumor o meno lo scopriremo a breve, visto l'imminenza dell'**E3**. D'altro canto, dopo una lunga assenza di 4 anni, ossia dall'uscita della trilogia sul **PSN** per **PS3**, noi ci auguriamo che **Spyro** possa far presto ritorno sulle nostre **PS4** per poter rivivere le sue avventure in nextgen.

What remains of Edith Finch

A distanza di due anni dalla versione *PS4* di **The Unfinished Swan**, capolavoro indie di **Giant Sparrow** uscito su Playstation 3 nel 2012, tornano i ragazzi di *Santa Monica* e questa volta anche su PC, grazie all'intervento "a sorpresa" del publisher *Annapurna Interactive*, compagnia

cinematografica americana che da qualche tempo si occupa anche di videogames.

Un racconto dell’Orrore

What Remains of Edith Finch è nient’altro che una collezione di racconti brevi, i quali narrano le storie dei membri di una famiglia “maledetta” e delle loro rispettive morti, ambientate nello stato di Washington.
Il gioco si apre *in medias res*, col nostro protagonista in viaggio su un battello verso una destinazione a noi sconosciuta.
In mano teniamo un mazzo di *calle bianche* che già preannuncia i futuri sviluppi della narrazione e un diario, il diario di Edith Finch. Aprendolo veniamo catapultati all’interno del racconto stesso, nel quale tutto comincia con *la casa*.

La Casa dei Finch

Edith ci racconta di essere l’ultima erede della casa appartenuta per secoli alla sua famiglia, un edificio dalla forma bizzarra sul quale scorcio si apre appunto la prima parte giocabile del titolo. E così, nei panni di una diciassettenne *Edith*, ci ritroviamo a percorrere il viale alberato e tortuoso che porta all’ingresso della magione mentre la nostra voce (in inglese), accompagnata dalle parole scritte (in italiano) che appaiono all’interno dell’ambientazione nella quale ci muoviamo, a volte fluttuanti, altre appiccicate agli oggetti, ci guida e pian piano ci introduce alla storia dell’infanzia trascorsa in questo luogo che, Edith stessa ci confessa, *“mi metteva a disagio in un modo che non avrei saputo esprimere a parole”*.
Parole che invece trova adesso, al momento della narrazione: *“Avevo paura della casa”*.

Il Sublime

Da qui in poi gli elementi del gotico e nello specifico del gotico americano ci sono tutti e si susseguono in maniera concitata, come in *"Una discesa nel Maelström"*, in un *racconto fantastico* a spirale discendente bilanciato e sostenuto dal nostro moto a spirale ascendente, all'interno della vecchia dimora dalla cantina al piano più alto, che ci permette di visitare le stanze di ciascuno degli antenati e parenti di Edith (fra cui quella del fratello scomparso *Milton*, che chi ha giocato il precedente titolo *The Unfinished Swan* collegherà certamente), curate tutte nei minimi particolari e nelle quali si susseguono storie di *"vita e di morte, follia e sanità e soprattutto razionalità e irrazionale, realtà e immaginazione-visione"*.

Nel *Trattato del Sublime*, l'autore è del parere che l'opera sublime mostra le capacità di creare con la lingua quelle realtà difficili da catalogare e confinare entro precisi limiti e definizioni.
Ed è così che **Ian Dallas**, creative director di *Giant Sparrow*, descrive il proprio gioco: un "Sublime horror", citando il lavoro di *Lovecraft* ed indirettamente quello di tutti i suoi maestri, da *Hawthorne* a *Dickinson* ed *Edgar Allan Poe*.

Cosa rimane del videogioco

Abbiamo parlato di letteratura, di filosofia, di narrazione. Ma cosa resta di Edith Finch, al giocatore? Restano una direzione artistica straordinaria e una grafica molto curata e accattivante, un level design ben congegnato e un sistema di controllo semplice e intuitivo. Ma in un'epoca in cui opere come questa vengono etichettate distrattamente come *walking simulator*, definizione che lascia abbondantemente trasparire il preconcetto secondo il quale un'opera ludica non possa essere tale nella sua manifestazione più semplice, ovvero quella di *gioco* a fini ricreativi e di svago, *ludus* in cui è prevalente la libera elaborazione della fantasia, ci rendiamo conto di quanto risulti difficile convincere il *giocatore* del fatto che anche una minima interazione che sia il movimento o la risoluzione di semplicissimi enigmi e puzzle ambientali, o una ricercata varietà nei *mini-giochi* di cui questa è costellata possano conferire all'opera il titolo di videogioco e, di contro, quanto sia invece naturalmente accettato che nell'annoverare fra le opere videoludiche propriamente dette un mero **cineblockbuster interattivo** come può essere *Uncharted 4* non sorga mai alcuna piccola incertezza. A ciò si aggiunga poi la durata dell'esperienza, **poco meno di tre ore nella sua totalità**, e si capirà benissimo perché questa è una di quelle perle che spesso vengono snobbate o trascurate dal grande pubblico. Ma a proposito di quest'ultimo dettaglio lasciamo chiudere il discorso a chi dell'argomento nello specifico s'intende, ovvero il mai troppo citato Edgar Allan Poe con:

L'Elogio del racconto

"Il comune romanzo presenta problemi a causa della sua lunghezza. Poiché non può essere letto in una seduta, si priva da sé, com'è ovvio, dell'immensa forza che gli deriva dalla totalità. […] In un racconto breve, invece, l'autore ha la possibilità di sviluppare la pienezza dei suoi scopi, qualunque essi siano. Nel corso di un'ora di lettura ***l'anima*** *del lettore è in balìa dello scrittore."*