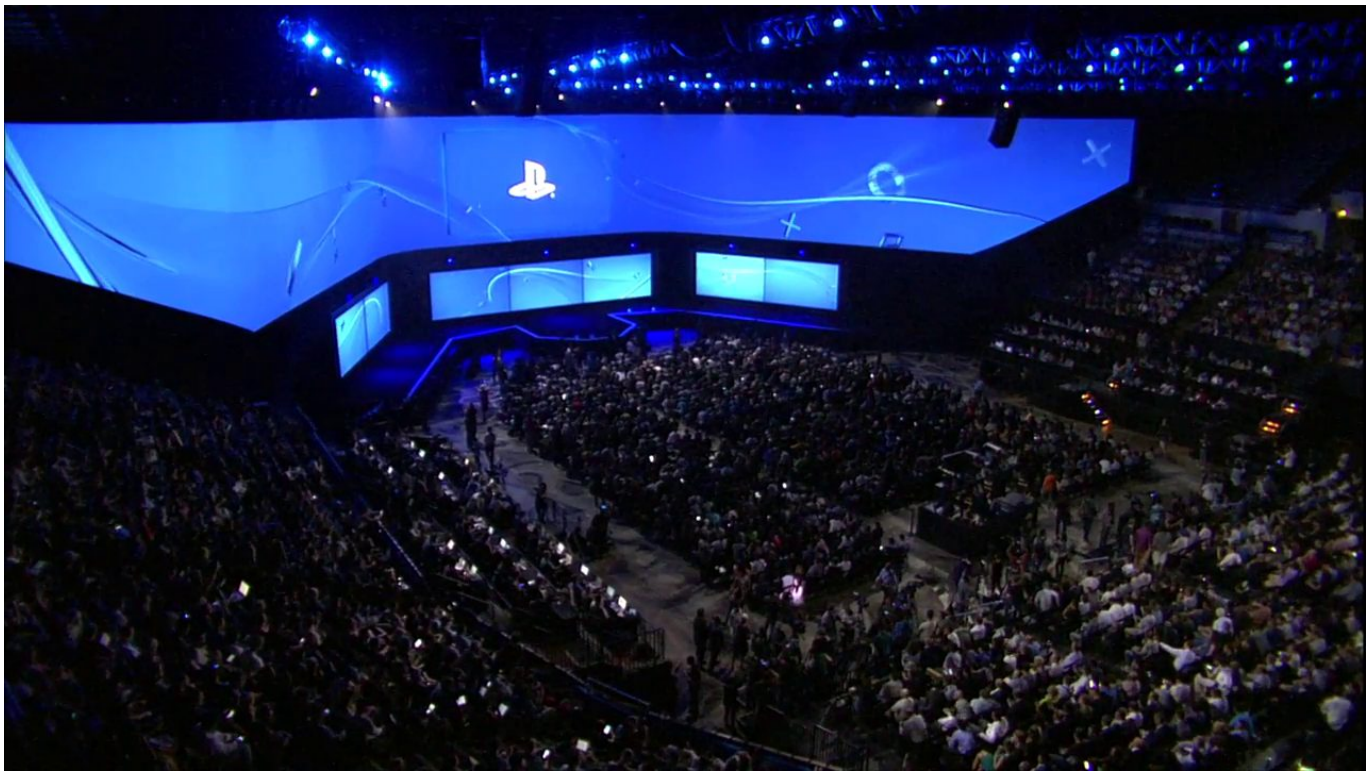
E3, Gamescom e Tokyo Game Show verso il declino?

La **Gamescom** di Colonia si è appena conclusa e ha portato con sé non troppe novità: degne di menzione le nuove schede grafiche della serie **RTX** di **Nvidia**, componenti che, una volta sul mercato, faranno davvero la differenza nel campo del PC gaming. Per il resto, tranne pochissime nuove IP, si è parlato di titoli già esistenti o annunciati durante il trimestre estivo o precedente. Similmente accadde lo scorso giugno, quando molti dei giochi che ci si aspettava di vedere per la prima volta all'**E3** furono invece annunciati pochi giorni prima della conferenza, tra *leak* e pubblicazioni volute dagli stessi produttori, rendendo l'esposizione più un momento di conferma che di novità. Dopotutto siamo nell'era dell'Internet 3.0, divulgare informazioni non è mai stato così immediato e semplice e questa non poteva che essere una delle conseguenze dirette, complice anche il fatto che ormai l'utenza media vuole esige hype costante come fosse una droga, con informazioni sui giochi che fanno leva sull'emotività di ognuno. Viene quindi da pensare che i tre appuntamenti annuali, **Gamescom**, **E3** e **Tokyo Game Show**, per quanto grandi sia per dimensione che per importanza, potrebbero non essere più abbastanza, considerando anche che sono tutti concentrati nel quadrimestre Giugno-Settembre e, come già ribadito, il pubblico ha sempre bisogno di novità. Per coprire il gap durante il periodo invernale e primaverile, oltre ai *leak* e qualche "notizia bomba" di tanto in tanto, alcuni colossi dell'industria creano degli eventi specifici per tenere aggiornati i suoi utenti riguardo a cosa è attualmente in produzione e cosa si vorrebbe produrre: si pensi alla **PlayStation Experience** (che manca da due anni all'appuntamento invernale essendo stata spostata ad agosto) e ai vari **Nintendo Direct**, che in verità non hanno una cadenza fissa e che anzi, vengono letteralmente annunciati da un giorno all'altro, più volte l'anno. Proprio in favore dei Direct, Nintendo si sta pian piano tirando fuori da queste esposizioni, a partire dalla sua quasi totale assenza al prossimo TGS.



Quest'anno la "trinità" degli eventi di settore sta sicuramente ricoprendo una grandissima importanza a livello mediatico (l'E3 2018 è stata l'edizione più seguita dal 2005), ma con l'andazzo

attuale la situazione rimarrà la stessa anche fra tre o cinque anni? O saranno eventi “minori” ma più frequenti come le **Games Week** o eventi proprietari come **Quakecon** (Bethesda) e **PlayStation Experience** a salire alla ribalta? Stiamo entrando in un’era dove lo stesso videogioco, passatempo di nicchia fino a qualche anno fa, sta diventando un media di consumo e di massa, un po’ come i libri e la televisione. Chi dice però che questo vada visto come qualcosa di negativo, quando proprio noi videogiocatori ci lamentiamo del fatto che ciò che ci piace non venga considerato alla stregua di un’opera teatrale o di un film? Per una volta, far diventare qualcosa “di moda” potrebbe rappresentare la scelta giusta.

Detroit: Become Human 13 minuti di gameplay dal TGS 2017

Sony Interactive Entertainment ha oggi rilasciato un video, registrato durante il **Tokyo Game Show** tenutosi la scorsa settimana, della futura esclusiva **PS4** targata **Quantic Dream** ovvero ***Detroit: Become Human***
Il video, con una durata di **13 minuti**, comprende tutta la demo presentata all’evento giapponese ed è incentrato su come le scelte del giocatore influenzino il proseguire del videogioco.
Ancora non abbiamo una data di uscita certa, e probabilmente ne sapremo qualcosa durante il **Paris Games Week 2017**.

Qui il video della demo:

The Legend Of Zelda e PlaystationVR vincitori al Japan Game Awards 2017

Sono stati annunciati oggi da **CESA**, società organizzatrice del **Tokyo Game Show**, i vincitori del **Japan Game Awards 2017**, in una cerimonia che ha premiato i giochi e prodotti rilasciati negli ultimi dodici mesi.
Il vincitore del Grand Prize per la categoria Game of the Year è stato ***The Legend Of Zelda: Breath Of The Wild***, “voto popolare unanime”, come recitava la motivazione letta al momento dell’annuncio del premio.
Il **PlayStation VR** di **Sony** ha invece vinto il Premio Speciale di quest’anno per essersi imposta anche grazie a «una tecnologia audio 3D proprietaria che ha offerto un’esperienza in cui il giocatore si sente all’interno del mondo del gioco, oltre a d aver espanso il potenziale dei giochi e ad

aver presentato ai giocatori nuovi di godere i giochi»
Non poteva di certo mancare all'appello un calcistico, e a ***FIFA 17*** è andato il riconoscimento come miglior prodotto straniero. **Nintendo** ha portato a casa altri due premi con ***Pokémon Sole e Luna***, al quale sono andati il premio per le Migliori Vendite e il il Global Award per la miglior produzione giapponese.
Gli altri premi nella categoria Game of The Year sono andati invece ai seguenti 10 titoli:

- **Overwatch**
- **Nier: Automata**
- **Final Fantasy VX**
- **Resident Evil 7: Biohazard**
- **Horizon: Zero Dawn**
- **Monster Hunter XX**
- **Nioh**
- **Persona 5**
- **The Last Guardian**
- **Pokémon Sole e Luna**

Annunciato Hokuto Ga Gotoku, il gioco di Ken il Guerriero

Tokyo ha ospitato un evento tenuto da Sega al teatro Akahabara UDX, che ha regalato una grande sorpresa per gli appassionati di **Ken il Guerriero**, annunciando ***Hokuto Ga Gotoku***, il gioco ispirato all'universo di *Hokuto No Ken*, famoso manga degli anni '80.
È stato detto che il gioco avrà un **sistema di combattimento** simile a quello di *Yakuza*, ma non sarà certamente una copia di quest'ultimo, lo stile e il combattimento si adatteranno completamente alla nuova IP; inoltre, saranno presenti anche alcuni **minigiochi** che faranno riferimento al mondo di *Yakuza*.
Il gioco verrà pubblicato in Giappone nel 2018 in esclusiva PS4, ma altre informazioni saranno date durante il **Tokyo Game Show**.
Inoltre sono stati annunciati altri due titoli: *Yakuza 2 Kiwami* e *Yakuza Online*.

https://www.youtube.com/watch?v=kBRkpUvWc2Y&feature=share