

Bloodstained: Curse of the Moon

Koji Igarashi è stato l'innovatore di *Castlevania*, saga che dopo *Castlevania: Dracula X/Rondo of Blood* per **Super Nintendo** e **Nec PC Engine**, si mostrava datata al cospetto delle nuove generazioni di console a 32-bit. Grazie a lui la serie si è potuta catapultare verso il nuovo millennio senza perdere la propria identità utilizzando un innovativo sistema di overworld ispirato a *Super Metroid* (è proprio in ragione del mash-up degli elementi delle due saghe espresso per la prima volta proprio in un *Castlevania* che abbiamo il termine "metroidvania"); a lui dobbiamo tutti i migliori titoli della serie come *Castlevania: Aria of Sorrow*, *Portrait of Ruin*, il multiplayer *Harmony of Despair* ma soprattutto il rivoluzionario *Symphony of the Night*, a oggi l'unico di questi titoli a essere stato sviluppato per una console casalinga (purtroppo). Con l'inizio della nuova decade **Koji Igarashi**, conosciuto soprattutto come **Iga**, fu distolto da **Konami** dalla sua amata serie e messo dietro allo sviluppo di progetti a cui non voleva prendere parte come alcuni giochi mobile o addirittura quelli per il fallimentare **Kinect** di **Xbox 360**; nel frattempo *Castlevania* si avviava verso una nuova era di giochi, quelli del reboot *Lords of Shadow* sviluppato da **MercurySteam**, accolti positivamente da molti ma stroncati pesantemente dagli appassionati di vecchia data.

Iga abbandonò **Konami** nel 2014 e, ispirato da **Keiji Inafune** e dal suo **kickstarter** di successo per *Mighty No. 9*, aprì il suo progetto indipendente per gli appassionati di tutto il mondo: *Bloodstained: Ritual of the Night* venne finanziato in pochissimo tempo, superando il record posto precedentemente dal suo ispiratore, e da allora i fan della saga di *Castlevania* pregano affinché il tempo scorra più velocemente per arrivare a quel "tardo 2018", periodo previsto per l'uscita di questo titolo. Il progetto poneva un obiettivo a 4.500.000\$ per un titolo prequel in stile retrò per **PC** e console ed è stato rilasciato da pochissimo a un prezzo eccezionale: stiamo parlando di *Bloodstained: Curse of the Moon*, gioco della **Inti Creates** con le fattezze di un titolo per **NES**, sia nella forma che nella sostanza. Finalmente, a partire da questo gioco, i fan della saga avranno finalmente ciò che chiedevano a **Konami** da almeno otto anni, con lo stile inimitabile di **Iga** e sfide impervie da affrontare; la scelta di partire con un gioco simil-8-bit non sembrerebbe la più saggia delle idee (giusto per non sfruttare i binari della nostalgia) ma in fondo stiamo parlando di un sideproject e, in ogni caso, anche se non si tratta del prodotto principale, il risultato è più che positivo. È possibile reperire questo titolo sia su **PC** che per tutte le console; noi oggi prenderemo in esame la versione per **Nintendo Switch**.



Praise the moon!

La **maledizione della luna** scese su **Zangetsu** per mano dei demoni; passò la sua vita a vagando in lungo e in largo per sterminarli tutti e liberarsi di tale fardello. Una sera, però, sentì la presenza di un demonio superiore e così **Zangetsu** partì alla volta di quest'ultimo per eradicare questa terribile dannazione una volta e per tutte. Nella sua via incontrò altri che, come lui, furono corrotti dalla **maledizione della luna**: **Miriam** (che sarà la protagonista del gioco principale), **Alfred** e **Gebel** e insieme collaborarono per mettere fine alla **maledizione** utilizzando i poteri della stessa. Diversamente dal titolo principale che si pone come un **metroidvania**, questo è strutturato come un **Castlevania tradizionale**, ovvero **stage by stage**, e dunque con livelli chiusi con inizio e fine senza alcuna componente di **backtracking**; il gameplay generale ricorda principalmente **Castlevania III: Dracula's Curse**, per l'intercambiabilità dei personaggi durante l'azione, e **Rondo of Blood** per via dei tragitti ramificati che possono nascondere, talvolta, delle belle sorprese. I personaggi, come ci si aspetterebbe da un gioco che pone delle simili premesse, hanno caratteristiche comuni ma anche pregi e difetti, e chi è fan della saga **Konami** può ricollegare immediatamente ognuno dei personaggi ad altri di **Castlevania**: in **Zangetsu** è possibile riconoscere le qualità dell'**Alucard** di **Symphony of the Night** dal momento che, come lui, usa una spada ed è supportato da un buon assetto di armi secondarie (ed altre abilità, sempre molto simili alla controparte **Konami**, se faremo "determinate scelte"); **Miriam** è la classica **Belmont** e perciò usa una frusta, la cui lunghezza permette di mantenere una buona distanza coi nemici, e un bel assetto di armi secondarie, ha il salto più alto del team ed è l'unica che può fare delle scivolate verso il basso (premendo giù e salto); **Alfred** è un mago e, esattamente come **Sypha Belnades**, può contare sul suo utilissimo assortimento di magie (utilizzabili con i punti magia, comuni anche agli altri per ciò che riguarda l'utilizzo delle loro armi secondarie) anche se il suo attacco principale è molto lento e perciò può rimanere indifeso di fronte agli attacchi nemici per non poco tempo; infine, **Gebel** ha le stesse caratteristiche dell'**Alucard** di **Castlevania III**, dunque ha un colpo che spara 3 proiettili, che non possono sfondare i muri, e la sua unica abilità secondaria è la trasformazione in pipistrello che gli permette di esplorare certe sezioni in lungo e in largo.



What a horrible night to have a curse.

In questo scenario pressoché familiare torna anche la “fisica” classica della serie **Konami** (come il salto non orientabile in aria o il balzo all’indietro quando si viene colpiti). Questi elementi potrebbero essere senz’altro positivi per dei veterani ma i nuovi giocatori, specialmente quelli che di recente si avvicinano al retrogaming, potrebbero identificare queste caratteristiche come difetti, soprattutto se congiunti alla difficoltà generale del titolo; pertanto, prima di cominciare l’avventura, il gioco permette uno “style” per **veterani**, con le caratteristiche sopraelencate, e uno per **casual** in cui le vite sono illimitate e l’essere colpito non fa sobbalzare all’indietro (non c’è alcuna penalità nella scelta di questa modalità). La concezione di vita è ben diversa da quella proposta in **Castlevania III** in cui, come in questo titolo, si avanzava in team: ogni personaggio ha una sua barra della vita e dunque la vita può ritenersi persa quando a tutti i personaggi vengono abbattuti; ciò significa che più saranno i personaggi nel nostro team, più lunga sarà la singola vita. La sfida che ci viene posta nei livelli, molto bilanciata grazie all’assortimento dei character disponibili, è idillicamente quella di una volta e tutto ciò rappresenta un paradiso per gli appassionati della saga **Konami**: nessun passo o nessun salto può essere fatto se non dopo un’analisi più o meno accurata dell’ambiente e ogni nostro avanzamento potrà rivelarsi un successo o un fallimento; saranno tante le volte in cui, a volte persino a carambola, perderemo tutti i personaggi ma, da buon titolo retrò, la difficoltà riesce a farci arrabbiare quel tanto che basta per farci riprovare quel livello ancora una volta con più dedizione e caparbia per poi, alla fine, superarlo, senza mai gettarci nell’abisso della frustrazione.

In **Bloodstained: Curse of the Moon**, come abbiamo accennato, il percorso è ramificato ma non sempre la strada più astrusa si rivela quella con più sorprese; nel 95% dei casi, gli **oggetti speciali** per aumentare la vita massima, i punti magia massimi, l’attacco e la difesa si trovano sempre in punti comunicanti della mappa e perciò lo scegliere un percorso anziché un altro dipende, per lo più, dalle abilità dei personaggi del team. Il consiglio stesso del gioco è quello di seguire il **percorso più rapido**, segnalatoci sempre da uno scheletrino che lo indica al giocatore negli incroci, ma seguirlo non è sempre possibile; potrebbe servirci una scivolata di **Miriam** o un passaggio in volo con **Gebel**

e quando loro non ci sono, in realtà, siamo costretti a prendere il percorso più lungo. Ad ogni modo non è sempre detto che questo sia il più cattivo poiché magari ci sono meno nemici o abbiamo la possibilità di racimolare qualche punto in più per racimolare vite extra o qualche cuoricino per riempire la barra della vita. Inoltre, soprattutto nei primi tre livelli, il nostro team si andrà formando livello dopo livello e perciò non sempre ci ritroviamo con le abilità adatte per passare attraverso certi punti.

Il gioco base non è lunghissimo, **nove livelli in tutto** (come ogni tostissimo gioco per NES è possibile completarlo in una sola seduta), ma grazie a i **finali alternativi**, la **modalità boss rush** e alle **campagne principali** differenti verrà incentivata di non poco la rigiocabilità: c'è la modalità **normale**, che è il gioco base, la **nightmare**, che continua letteralmente la storia della prima campagna (passando, comunque, dagli stessi nove livelli), e la **ultimate** che è uguale alla prima ma con **Zangetsu** a pieni poteri (chi giocherà, ovviamente, capirà). Completare gli stessi nove livelli più volte potrebbe sembrare ripetitivo ma il gioco sorprende così tanto che saremo, inevitabilmente spinti a completare il gioco nei modi più diversi possibili; al di là della semplice scelta di prendere un percorso alternativo, ci sono altre decisioni da compiere come se portare con noi o meno un determinato personaggio a bordo del team oppure, in fase di reclutamento, uccidere quest'ultimi a sangue freddo!



Un capolavoro vintage moderno

Visivamente abbiamo un bellissimo capolavoro che ricorda un gioco per NES ma, come avviene per **Shovel Knight** o **Axiom Verge**, nulla di ciò che vediamo potrebbe girare originariamente per una macchina 8-bit in quanto le loro palette di colori, livelli di scorrimento e la memoria generale (che permettono livelli vasti e dettagli grafici, per l'epoca, impossibili) non consentivano simili stravaganze.

Azzecatissime le **ambientazioni**, che richiamano sempre i più classici film horror e l'immaginario dei romanzi gotici inglesi, bellissimi gli sprite dei nemici ma soprattutto spettacolari quelli dei

personaggi principali che richiamano in tutto e per tutto lo stile di quelli *Castlevania*; i contorni rossi di **Zangetsu**, blu di **Miriam**, gialli di **Alfred** e grigi di **Gebel** servono a dare un'aura di personalità ai (non-parlanti) personaggi di questo gioco e, per noi, ritocchi del genere sono veramente dei tocchi di classe, in puro stile **Konami**. Gli artwork usciti col gioco sono curati da **Ayami Kojima**, che ha curato le illustrazioni di moltissimi altri titoli della saga di *Castlevania*, e da **Yoshitaka Amano**, illustratore che ha collaborato più volte con **Square-Enix** per diversi progetti, e ovviamente richiamano quello stile tipico della saga madre che prende sia dall'anime che dagli stili di pittura più classici.

La **colonna sonora**, composta da **Michiru Yamane**, compositrice storica della saga, **Ippo Yamada** (*Mega Man X2*, *Azure Striker Gunvolt*, *Mighty No. 9*) e **Jake Kaufman** (*Shantae and the Pirate's curse*, *The Legend of Kay*, *Shovel Knight*) è un pieno ritorno alle sonorità rock/metal/neoclassiche tipiche della saga storica e, come ci si può aspettare da una tale line-up, il risultato è semplicemente strabiliante. Un deciso passo avanti rispetto alle colonne sonore scialbe e inutilmente atmosferiche messe nei giochi del reboot *Lords of Shadow*. Insieme a degli **effetti sonori di qualità**, fra cui alcuni campionamenti vocali usati quando verremo colpiti, possiamo sentire con chiarezza un massiccio uso dei **chip sonori** più comuni nelle macchine 8-bit come quello del **NES**, del **Game Boy** e forse anche del **VRC6**, chip sonoro montato all'interno della cartuccia di *Castlevania III* per **Famicom**.

Duole dire però che il gioco, momentaneamente (visto che nella title screen si legge "ver 1.1"), non è in italiano, e l'inglese inserito nel gioco è molto artistico e delicato e dunque, molte volte, le didascalie e i dialoghi non risultano direttamente fruibili a chi non abbia una buona conoscenza della lingua inglese; siamo a un livello molto classico, non arcaico ma comunque non vicino a quello moderno, adatto a chi abbia un background nella letteratura inglese classica (dal *Frankenstein* di **Mary Shelley** all'*Heart of Darkness* di **Joseph Conrad**, per intenderci). Comunque sia, gli elementi della trama, al di là della barriera linguistica, sono molto criptici e con buona probabilità, anche se c'è ben poco storytelling, questo titolo ci prepara semplicemente a ciò che sarà il futuro *Bloodstained: Ritual of the Night*; magari adesso la storia non ci è chiara ma con la release del gioco principale probabilmente tutto prenderà forma.



Castleplagio?

È inutile sottolineare ancora quanto siamo rimasti soddisfatti da ***Bloodstained: Curse of the Moon*** che con un prezzo di lancio di **9.99€** risulta quasi regalato; tuttavia c'è un problema non da poco. Col conteggio Word di questo articolo il termine "Castlevania" (prima di questo) appare ben 14 volte, mentre "Bloodstained" solamente 4: e questo pare sintomatico dell'anima poco originale del titolo. È vero che il progetto nasce principalmente per dare ai fan della famosa saga **Konami** ciò che per circa 8 anni non è stato ancora consegnato però forse **Koji Igarashi** sta semplicemente sviluppando un "**Castlevania** con un altro titolo". Questo gioco ha senz'altro un forte carattere e una personalità ben definita, però ogni tanto sembra essere ai limiti dell'autoplagio, portando un carico di innovazione prossimo allo zero; da qui si nota forse troppo l'intento di questo titolo (e, si presagisce, anche del prossimo ***Bloodstained: Ritual of the Night***) a soddisfare più un bisogno nostalgico piuttosto che quello di portare qualcosa di nuovo sul tavolo. A ogni modo, parliamo di un sideproject di un progetto più grande: ciò che è stato presentato qui si attesta comunque a livelli altissimi e la presentazione retrò generale può anche giustificare, in qualche modo, l'assenza di particolari innovazioni; dunque, amanti di **Castlevania** e non, lasciatevi consumare l'anima da questo fantastico gioco e date un sostanzioso assaggio a ciò che sarà il prossimo ***Bloodstained: Ritual of the Night. Curse of the Moon*** è un titolo solidissimo e **Konami** dovrà fare più di un **[Castlevania Grimoire of Souls](#)** per contrastare questo fenomeno imminente, che si rivela in conclusione davvero spettacolare!

Bulb Boy

Avete presente quei giochi da giocare quando siete soli a casa? Possibilmente di notte, con le luci spente e nel pieno silenzio? Bene, **Bulb Boy**, della compagnia polacca **Bulbware**, è esattamente quel tipo di gioco, un titolo in grado di spaventarti con animazioni, un crescendo sul piano dell'intensità ed elementi ambientali così bizzarri tanto da farti rimanere basito, inorridito ma al contempo affascinato! In compagnia del solo testone luminoso di **Bulb Boy** ci siamo addentrati in questa particolarissima avventura grafica per **Nintendo Switch**: cosa c'è dietro a questo oscuro titolo dalle fattezze ludico-cartoonesche ma allo stesso tempo orripilante, oscuro e incredibilmente bello? Scopriamolo insieme, e dato che ci spaventa farlo da soli... teniamoci per mano!



Presenze inquietanti

Una sera **Bulb Boy**, tolta la dentiera al **Nonno**, accudito il **cane volante** (che c'è? Non ne avete mai visto uno?) e spento il televisore va a dormire; poco dopo essersi messo a letto, la sua casetta viene inglobata da una forza malefica, riempiendo la casa di **mostri** di ogni tipo; anche se parecchio impaurito, **Bulb Boy** si arma di coraggio e decide di andare alla ricerca del suo caro **cagnolino** e del generoso **nonno** all'interno della sua abitazione invasa dagli orribili mostri. Il gioco si pone come un **punta e clicca**, nel quale è possibile procedere una volta risolto un puzzle all'interno di una stanza nella quale ci si muove tridimensionalmente; le atmosfere generali ricordano anche titoli come **Limbo**, ma anche alcuni contesti che vedono certe situazioni da risolvere "in fretta" e con un po' di abilità, oltre che il solo ingegno. La particolarità di **Bulb Boy** è che, a seconda dell'enigma da risolvere, può smontare la sua luminosa testa per farla semplicemente **rotolare o attaccarla in altri corpi** come pesci o ragni (non a caso si chiama "**Bulb**" boy: la sua testa è una sorta di lampadina da montare e smontare dappertutto); grazie a questo aspetto, il gioco offre la giusta (insolita) varietà, con enigmi da risolvere che risultano sempre molto vari e un gameplay che si rinnova, di conseguenza, molto spesso. A ogni modo, ci capiterà spesso, nelle sezioni flashback (che si avvieranno solitamente fra una stanza e l'altra), di controllare il **cane** e il lentissimo **nonno** ma queste sezioni durano molto meno rispetto alle parti ambientate nel presente: onestamente nulla di che ma riescono a dare al gioco qualche sfumatura di profondità in più. Il **puzzle solving** del titolo varia da semplici interazioni con oggetti a schermate ravvicinate in cui è possibile azionare determinati meccanismi con maggior precisione e dettaglio; in entrambe le situazioni avremo comunque modo di utilizzare degli oggetti che troveremo per casa e completare al meglio i puzzle che ci vengono posti. A tal proposito, che il compimento del puzzle risieda nell'attivare determinati elementi in un ordine preciso o in fretta, le soluzioni sono tanto orride quanto facili; per quanto bizzarro possa essere il risultato delle nostre azioni, la soluzione è spesso troppo ovvia e il fattore sfida generale del titolo è veramente basso e lascerà solamente una sensazione d'orrore e non tanto la soddisfazione di avere risolto un puzzle tosto (come in un punta e clicca della **Lucasarts** o in **Chuchel**).

Bulb Boy, tutto sommato, è programmato bene, anche se per un attimo abbiamo creduto di aver

corrotto il nostro file di gioco: c'è stato un momento in cui, nella stanza col mostro a forma di pollo arrosto (che c'è? Esistono, e sono pericolosissimi!) il protagonista non interagiva con gli elementi ambientali necessari per procedere nella stanza e perciò cadevamo sempre fra le grinfie del pennuto trapassato. Per risolvere il problema, abbiamo dovuto cancellare il salvataggio (che non cancella l'intero file ma ci riporta all'inizio di una stanza, cancellando dunque i soli progressi che attivano i checkpoint intermedi) ma il problema continuava a sussistere; a questo punto abbiamo semplicemente resettato l'applicazione e, finalmente, **Bulb Boy** è tornato ad interagire con gli elementi che componevano il puzzle di quella stanza e siamo così riusciti a procedere nella nostra avventura. Si tratta fortunatamente di un piccolo bug, risolvibile con molta facilità, nulla che guasti la nostra esperienza ma comunque abbastanza sgradevole; speriamo che arrivi prima o poi una patch per risolvere questa minuscola imperfezione.



Hai paura del buio?

Bulb Boy si presenta come una sorta di incubo cupo, verdastro e bizzarro ma con una nota cartonesca che concede alla **grafica** un tratto distintivo molto forte e al gameplay una sorta di humor bizzarro (seppur molto spaventoso). Come il nome del protagonista ci suggerisce, la testa del nostro protagonista brilla di luce propria e ci permette di illuminare le buie stanze della sua casa; gli effetti di luce – accentuatissimi visto che si gioca quasi al buio – sono veramente sublimi e, in qualunque posizione ci troviamo o in relazione a come ci muoviamo, le ombre si sposteranno in base a come sono disposti gli oggetti nella stanza restituendo in tutto e per tutto la profondità dell'ambiente. Inoltre, è possibile scegliere la luminosità della testa del protagonista e perciò, a seconda di come la regolate, sarà possibile visualizzare più parti della stanza stando fermi; anche questa è un'aggiunta veramente interessante che potrà mettere alla prova il vostro coraggio (e la vostra vista).

Il **character design**, si mantiene sempre sul bizzarro, i **mostri**, che riescono a trasmetterci una sorta di paura, hanno sempre quella nota di "non pauroso" che, grazie alle atmosfere e i toni

generali del gioco, riescono a inquietarci al punto giusto, un po' come succede per la paura per i clown... no, tranquilli, qui non ce ne sono (ci mancavano solo i clown per farlo diventare *L'uomo senza sonno*)! Le **animazioni**, nonché le interazioni con gli oggetti dell'ambiente, sono sempre molto bizzarre: **Bulb Boy** non attiverà mai un interruttore con un dito o farà quello che pensiamo possa fare e perciò il gioco ci sorprenderà di continuo quanto ci inquieterà. Per questi motivi il fattore paura funziona e anche in maniera originale: fortunatamente non ci vengono proposti i soliti *jumpscare* ma il gioco ci inquieta con un suo senso persecuzione dalla quale nasconderci. Non ci troviamo mai senza un'idea su come risolvere un puzzle o sconfiggere un mostro all'interno di una stanza ma siamo sempre sotto costante paura e ansia, un'inquietudine da "paura del buio" che, bisogna ammettere, funziona molto bene. Inoltre, quando il nostro **Bulb Boy** viene ucciso, le animazioni sono orrende e spesso e volentieri il nostro volto si deformerà con una forte nota di inquietudine; provare per credere!

La **colonna sonora** di questo titolo si mantiene su un **ambient** molto dark e tetro, ideale per un gioco del genere; non ci saranno grossi temi memorabili ma giusto delle tette melodie e accordi che accompagneranno il nostro protagonista attraverso le buie stanze della sua casa e i suoi brevi ricordi. Una particolare menzione va fatta ai terrificanti effetti sonori; i personaggi (quasi) umani non spiccheranno una parola riconoscibile in nessuna lingua e i versi dei mostri sono veramente spaventosi, ben eseguiti e mai scontati. Un vero peccato, tuttavia, che pochi elementi del comparto sonoro sono davvero memorabili.



Sarà abbastanza luminoso?

Bulb Boy è un titolo più che ok: la sua bella giocabilità, che sorprende ad ogni interazione, e il suo particolarissimo art-style sono sicuramente buone ragioni per comprare, per i soli 7,99€ del prezzo di lancio, questo bel titolo sull'**e-Shop** di **Nintendo Switch**. Tuttavia, nonostante tutti questi bei fattori, l'esperienza è semplicemente troppo facile e troppo corta e perciò risulta difficile consigliare questo titolo sia ai neofiti del genere che ai veterani. Il gioco ha certamente i suoi punti di forza ma

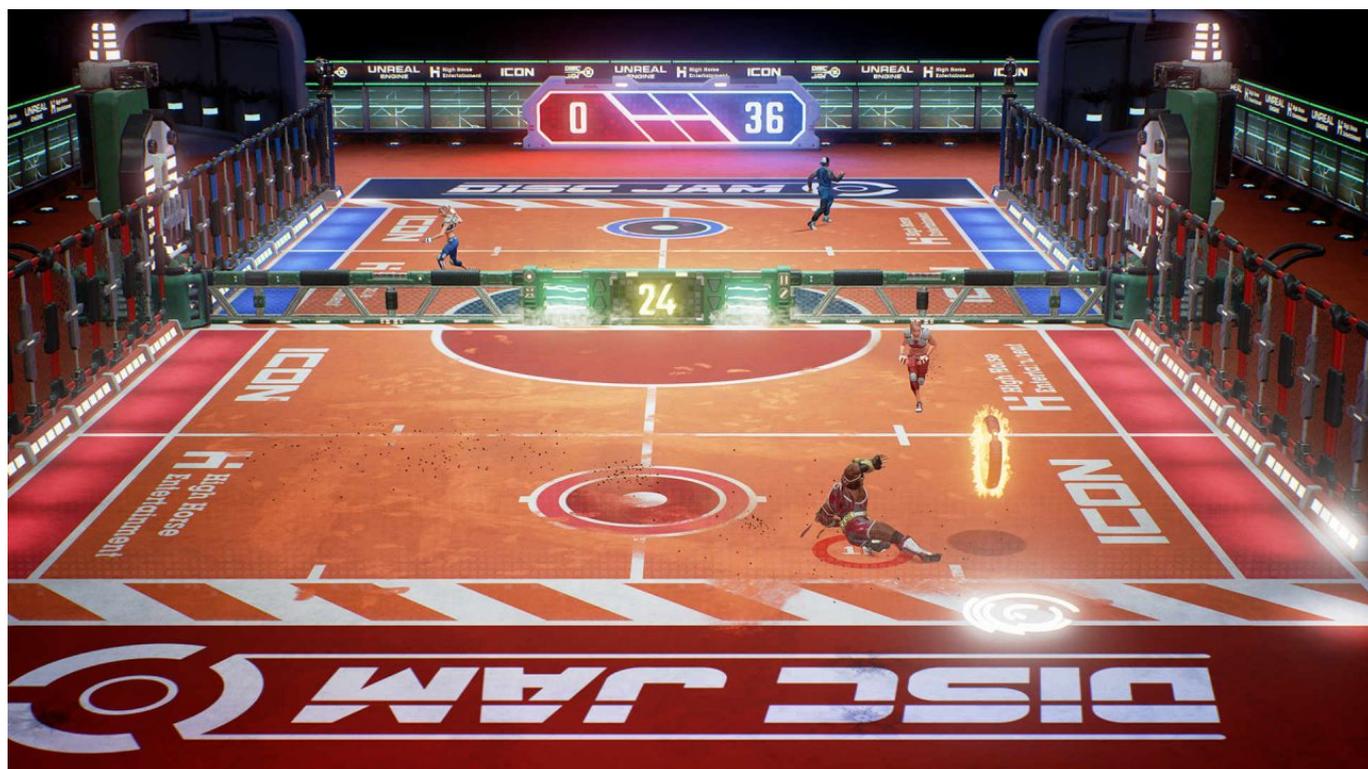
la sua giocabilità, seppur molto pulita, non offre né nulla di nuovo né nulla di interessante e il suo art-style, che è sicuramente bellissimo, potrebbe risultare trito e ritrito se messo a paragone con altri titoli dalle stesse tonalità come **Little Nightmares** e **Limbo**. **Bulb Boy** è sicuramente un titolo molto interessante e di certo non merita di passare in secondo piano, è solo che, in un certo senso, risulta difficile trovare un target per questo titolo. Consigliamo questo titolo agli amanti delle avventure grafiche? Agli appassionati dei videogiochi e film horror? I casual gamer? Gli hardcore gamer? Gli indie gamer? Per dirvi la verità non lo sappiamo, ma di una cosa siamo certi: il prezzo non è per nulla proibitivo, perciò mettetelo nella vostra wishlist e, qualora vi troviate qualche spicciolo in più o sarà in offerta, prendete in considerazione l'acquisto di questo titolo.



[Disc Jam](#)

Vi piace giocare a frisbee con gli amici ma odiate l'afa estiva, la sabbia e i cani indisciplinati che acchiappano il disco volante intromettendosi fra voi e il vostro avversario? Se la risposta è "sì" troverete in **Disc Jam** il vostro compagno ideale per l'estate, un gioco sportivo fresco, futuristico, frenetico e veramente divertente! Questo spettacolare titolo è stato concepito da **High Horse Entertainment**, una compagnia fondata dagli ex dipendenti **Activision Jay Mattis** e **Timothy Rapp**, i cui curriculum vedono figurare titoli del calibro di **Call of Duty**, **Guitar Hero** e **Tony Hawk's Pro Skater**; dopo ben vent'anni trascorsi nella leggendaria compagnia americana, i due hanno deciso di mettersi in proprio e concentrarsi, come si può leggere nel loro sito, su giochi arcade vecchio stile per portarli nel XXI secolo. **Disc Jam**, il loro primo lavoro, incarna perfettamente questi obiettivi e restituisce al giocatore un'esperienza intensa e velocissima essendo ispirato, chiaramente, a **Windjammers**, gioco della **Data East** originariamente uscito per le piattaforme **Neo Geo** (e oggi giocabile su **Playstation 4** e **PS Vita**), e **Rocket League** per le customizzazioni, la presentazione generale, le atmosfere futuristiche ma soprattutto la sua **natura**

online e cross-platform; è possibile giocare a questo titolo per **PS4** e **Steam** ma noi prenderemo in esame la nuovissima versione per **Nintendo Switch**.



How to play

Disc Jam mette di fronte due team avversari, in **singolo** o in **doppio**, in un'area simile a un campo da tennis e l'obiettivo della partita è **vincere due set da 50 punti**. Per racimolarli bisognerà mandare il disco nella rete avversaria o farlo cadere per terra nella metà opposta (visto che è diviso da una sorta di rete); a ogni nostro lancio il punteggio, che parte da **5** (ma che arriverà direttamente a **10** se al primo lancio andrà a punti), salirà di un punto, dunque **più saranno i passaggi** fra gli avversari **più sale la posta in gioco**: non basterà solamente rimanere concentrati ma anche agire più velocemente possibile. Quando ci si troverà nella traiettoria di un lancio avversario, e si sarà certi di prenderlo, sarà decisivo mandare il disco indietro il prima possibile per sfruttare la sua stessa potenza e far sì che possa viaggiare sempre più veloce; mantenere il ritmo dei lanci è molto importante, perderlo significa fare un lancio più lento e dunque più possibilità per l'avversario di riprenderlo in fretta.

I controlli, di conseguenza, sono molto semplici e pensati per un gameplay veloce e frenetico, **facili da imparare** anche se un po' di **difficili da applicare** in un match online: in offesa si lancia il disco premendo il tasto **"B"** con direzione, puntando dunque alla rete avversaria o a una parte di essa, oppure **"X"** per tirarlo in alto e sperare che il nostro rivale non riesca a prenderlo prima che cada per terra; con **"ZL"** e **"ZR"** possiamo effettuare dei **tiri ad effetto** ma premendo **"B"** e ruotando un po' la levetta analogica, fra i 90° o i 180°, riusciremo a eseguire gli stessi lanci, talvolta persino più curvi; in difesa invece possiamo fare una **scivolata** premendo **"X"** e direzione, che ci permetterà di coprire grossi spazi di campo in poco tempo, oppure, con **"B"**, possiamo caricare uno scudo di energia che bloccherà la traiettoria del disco mandandolo in aria ma dobbiamo comunque raccogliergli in tempo per far sì che non cada per terra e regali dei punti al nostro avversario. Se carichiamo con anticipo lo scudo o ci posizioniamo nel punto di caduta del disco in tempo (se

appunto il nostro avversario ce lo tirerà con “X”) allora avremo la possibilità di fare un **super lancio** che avrà una traiettoria insolita e andrà incredibilmente veloce.

I lanci dei giocatori saranno molto precisi e risponderanno a ogni inclinazione della levetta; meno, sfortunatamente, lo saranno i movimenti del giocatore stesso. Con buona probabilità, per rendere l’esperienza più accessibile e meno macchinosa possibile, gli sviluppatori hanno fatto sì che il giocatore possa correre o faccia dei semplici passetti a seconda dell’inclinazione della levetta ma i suoi movimenti saranno relegati a sole 8 direzioni, come in un gioco vecchio stile con visuale dall’alto. Bisognerà imparare a gestire bene questi comandi se vogliamo bloccare ogni lancio avversario, specialmente perché se ci arriverà il disco mentre siamo di spalle cadremo per terra, il disco volerà e, cadendo al suolo, darà i punti all’avversario; una meccanica abbastanza realistica - chi vorrebbe mai essere colpito sul collo da un frisbee a questa velocità! - anche se, personalmente, pensiamo sia un po’ eccessiva per un gioco arcade. Per quanto strano possa sembrare, vi consigliamo di seguire passo passo i **tutorial** del gioco, anche perché non sono obbligatori (non pensate di essere degli esperti solo perché avete divorato **Windjammers** ai tempi che furono).



Tutti in campo!

Fin qui abbiamo spiegato come si svolgono le partite in sé, ma ci sono ancora molte cose di cui parlare; **Disc Jam**, similamente a **Rocket League**, offre diverse customizzazioni e stili di gioco diversi. Per prima cosa i personaggi selezionabili hanno caratteristiche differenti, a differenza del popolare indie cui i modelli delle auto non hanno variazioni sostanziali fra loro, ma solo stilistiche, e ognuno di loro gode dunque di un diverso stile che può accentuare meglio le diverse abilità dei giocatori: **Gator**, per esempio, è un giocatore a tutto tondo che può permettere un gioco bilanciato anche se nessuna delle sue abilità spicca in particolare; **Haruka**, abbastanza indicata per i principianti, è una giocatrice veloce e riesce a coprire tutto il campo da gioco in poco tempo ma i suoi lanci non sono fra i migliori; **Stanton**, al contrario, ha dei lanci potenti e fa delle scivolate molto lunghe ma non è velocissimo nella corsa; i più esperti, alla fine, potranno usare **Makenna**, una

giocatrice veloce, molto tecnica e che fa dei tiri ad effetto insuperabili ma, proprio per gestire questa particolare abilità, bisognerà saper coordinare bene il tasto di lancio con la levetta analogica.

Ci sono poi altri due altri giocatori ma questi sono sbloccabili per 25000 **Jamoleons**, la valuta principale del gioco, ottenibili alla fine di ogni incontro o scambiabili per dei soldi veri dal **Nintendo E-Shop**; i soldi del gioco, sfortunatamente (al di là di questi due specifici giocatori), ci permetteranno di ottenere una **ricompensa casuale** dalla **macchinetta dei premi per 1000 J** e purtroppo dobbiamo attenerci all'**outcome random** di quest'ultima. La vera disgrazia di questo sistema è che gli unici elementi comuni a tutti sono solamente la **skin del disco**, l'**emblema** e il **tag** del giocatore (e il super tiro ma, momentaneamente, ci sono solo 3 traiettorie e nessuna di queste è sbloccabile dalla macchinetta o acquistabile separatamente); tutto il resto, ovvero lo **stile della tuta**, **taunt** e **posa di vittoria**, sono unici per un solo personaggio giocabile. Pertanto, come avviene in molti (forse anche troppi) giochi di oggi, bisognerà tentare e ritentare la sorte per ottenere quello che realmente vogliamo per il nostro giocatore. È possibile comprare gli elementi casuali con dei **red ticket**, ma questi sono ottenibili solamente, stando a quanto scritto da **High Horse Entertainment** su **Steam**, qualora la **macchinetta dei premi** ci dia un "doppione" e ogni premio ha il suo valore anche in questa valuta; come potremo constatare dall'in-game store, i **taunt** e le **pose di vittoria** valgono 25 red tickets, le skin del disco 125, i tag 5, etc... almeno il gioco, al di là dell'**outcome random** della macchinetta, ci permette di ottenere dei doppioni per poterli scambiare in un'altra valuta: una buona alternativa anche se è ugualmente tediosa.

Personalizzato il nostro personaggio possiamo finalmente scendere in campo per dei match infuocati con gente di tutto il mondo! Il sistema di **matchmaking** funziona per punti classifica (che ovviamente otterremo a fine partita e ci posizioneranno in punti più alti in graduatoria) e per continente, da selezionare prima di avviare la lobby; più è vicino il nostro avversario, migliore sarà la trasmissione della nostra partita. La comunità è attiva, ci sono molti giocatori anche se, essendo nuovo nella libreria di **Nintendo Switch**, sul piano numerico **Disc Jam** non è ancora ai livelli di grossi brand multiplayer come **Rocket League** o **Fortnite**, non c'è grossa affluenza in tutte le ore della giornata; se siete degli "scalatori di classifiche online" vi converrà armarvi di una buona dose di pazienza oppure usufruire del "**ghost arcade**", che consiste in match singoli o doppi contro AI modellate dallo stile di giocatori reali, o delle **partite private**, se conoscete persone che come voi hanno comprato questo gioco; riguardo a quest'ultima modalità, servirà solamente creare una stanza, darle un nome, una password e cedere questi dati a i vostri amici. Purtroppo non abbiamo potuto testare realmente questa funzione perciò non vi sappiamo dire se questa funzione sfrutta la *cross-platforming*; stando ad alcuni post su **Reddit**, visto che il sito ufficiale di **High Horse Entertainment** non dà alcuna informazione a riguardo, al momento questa specifica feature non è disponibile, ma sembra che gli sviluppatori stiano lavorando per far sì che i **match privati** possano avvenire anche tra una piattaforma e l'altra. È possibile, inoltre, se un vostro amico è in visita a casa vostra, staccare un **Joycon** e competere insieme in **match singoli** in locale o **doppi** in online; nonostante si tratti probabilmente i match più divertenti, questi sono meno frequenti, perciò, anche se escluderete i match singoli dalla ricerca avversari, non sempre avrete la possibilità di beccare quattro giocatori che hanno le vostre stesse intenzioni.

Le partite, che siano **match 1v1** o **2v2**, sono sempre infuocatissime ma, come dicevamo all'inizio, è importantissimo imparare i comandi; anche se il *matchmaking* funziona a dovere e segue semplici logiche matematiche troverete moltissimi giocatori, anche molto vicini alla vostra posizione in classifica, che sono dei veri e propri assi e anticipano ogni vostra singola mossa. I controlli sembrano attecchire meglio con alcuni giocatori e meno con altri e forse chi scrive (e ciò che segue è una personalissima opinione generata dall'esperienza personale) non si trova fra i primi; non fraintendete, ci si diverte tantissimo con questo titolo, e la buona fan base attuale dimostra quanto il suo gameplay si ben congegnato; tuttavia, forse per la sua natura frenetica e veloce, questo titolo non fa per tutti. Oggi ci sono un sacco di giochi multiplayer che appartengono alla medesima categoria, e **Disc Jam** non è che un nuovo titolo che si aggiunge al catalogo; se gradite di più i giochi in cui la componente online è quella portante o se vi piacciono quelli in cui bisogna pensare e

agire in fretta, specialmente se sportivi, allora questo gioco farà sicuramente per voi.



Blernsball? Mi dispace, è domani!

Disc Jam si presenta come uno **sport futuristico**, veloce, emozionante e in cui ogni secondo conta. A supporto di ciò abbiamo una bella grafica 3D molto pulita, sviluppata con **Unreal Engine 4**, che riesce a mantenersi a 60 FPS stabili sia in modalità portatile che in dock da dove i diversi colori e dettagli "high-tech" dell'arena, come gli ologrammi, la rete che mostra il livello del punteggio o i guardrail laterali, spiccano molto di più; i modelli dei personaggi sono molto curati, un filo over-the-top ma ognuno, specialmente con le skin e i taunt collezionabili, con una giusta dose di personalità. La sola cosa che un po' delude della **grafica** è la sua **staticità**, soprattutto per l'inclusione di una sola arena e per il fatto che si vedano sempre gli stessi 4 personaggi (al massimo 6, se incrociate qualcuno che abbia sbloccato i due personaggi acquistabili); nonostante la sua bellezza e le diverse personalizzazioni dei personaggi, **Disc Jam** non offre molta varietà visiva (almeno non per ora).

Il **comparto musicale**, così come la sua presentazione generale (persino nei menù), ricorda molto quello di **Rocket League**; da buon **e-sport** che si rispetti i suoi temi includono sonorità molto moderne ed energiche, che si affacciano per lo più alla **musica elettronica**, al **rock** ma soprattutto alla **dubstep**. Sia nel menù che durante le partite, avremo modo di ascoltare dei temi molto curati e belli, specialmente quello del secondo (o terzo) set che ricorda per certi versi **Stinkfist** dei **Tool**, anche se, un po' come accade per il comparto grafico, questi sono sempre gli stessi e, in questo caso, è veramente possibile contarli in una mano sola: allo stato attuale c'è solamente il brano del menù, primo set, secondo set e menù di fine partita... Ecco qua l'intera soundtrack! I giocatori non hanno linee di dialogo ma a ognuno di essi è stata data una voce e la si può sentire a ogni lancio o scivolata; nulla di che, ma serve a dare la giusta profondità a un match duro e faticoso (anche se la voce di **Haruka**, personalmente, risulta davvero insopportabile!).



Manca ancora qualcosa

Si potrebbero stare ore a elogiare questo titolo, il primo di questa neonata compagnia il cui futuro pare già da qui prospettarsi luminoso e interessante; **Disc Jam** non ha molti difetti e per il suo prezzo di lancio di **14,99€** sul **Nintendo E-Shop** è davvero regalato (sempre se non ne vogliate spenderne altri per i Jamoleon). Tuttavia, quello che delude è ciò che non c'è, specialmente a un anno dal lancio nelle altre piattaforme; per quanto divertente possa essere il titolo della **High Horse Entertainment**, questo, allo stato attuale, offre veramente poco: **6 giocatori (di cui 2 acquistabili separatamente), una sola arena e due sole modalità di gioco**. A un anno dalla sua uscita, **Rocket League** offriva già altre modalità, come l'arena per l'**hockey** e quelle **sperimentali**, elementi per le customizzazioni sempre nuovi e DLC sempre ben graditi; dunque se paragoniamo la vita di **Disc Jam** al titolo di **Psyonix** sembra che, forse, gli sviluppatori non ci stiano credendo tanto, ma è più probabile che non abbiano abbastanza fondi.

Questo titolo non ha nulla da invidiare a molti altri, merita tante nuove modalità di gioco (anche una semplice **arena ghiacciata**, risulterebbe divertente e piena di imprevisti), maggior varietà di personaggi e magari un sistema di acquisizione delle ricompense meno tedioso di quello attuale; anche se il titolo non è (ancora) ai livelli di **Rocket League** o di **Fortnite** non sembra che il supporto da parte dei fan stia mancando, e, dunque, speriamo di vedere nuovi aggiornamenti in **Disc Jam** per rendere quello che è già un bel gioco ancora più profondo ed entusiasmante.

Se siete stanchi dei classici giochi di sport e siete alla ricerca di un titolo in grado di mettervi alla prova e che possa entusiasmarvi con poco (perché comunque, allo stato attuale, rimane comunque un gioco molto bello), allora troverete in **Disc Jam** una sfida alla vostra altezza. Ma ricordate: se ci incontrate, o siete con noi o siete contro di noi... e noi non scherziamo proprio!



(Lui è il volto di GameCompass in Disc Jam. Quando lo vedrete... tremate!)

[Nuova compatibilità per Nintendo Labo](#)

Nintendo Labo è stato un fulmine a ciel sereno, così diverso da tutto ciò che abbiamo visto nella scena videoludica da domandarci se avesse senso o meno. Eppure sta riscuotendo un buon successo, soprattutto per la sua peculiarità di poter essere assemblato, diventando un step di divertimento in più oltre all'uso della console.

Lo sviluppo prosegue, potendo utilizzare la **Toy-Con Motorbike** all'interno di **Mario Kart 8 Deluxe**. Infatti, una volta scaricato l'ultimo aggiornamento del gioco, sarà possibile usufruire del Toy-Con come sostituto del Joy-Con.

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIydHdpdHRlci10d2VldCUyMiUyMGRhdGETbGFuZyUzR
 CUyMml0JTIyJTNFJTNDcCUyMGxhbmclM0QlMjllbiUyMiUyMGRpciUzRCUyMmx0ciUyMiUzRUdyY
 WlMjB0aGUlMjBUb3ktQ29uJTIwTW90b3JiaWtlJTIwaGFuZGxlYmFycyUyMGFuZCUyMHJhY2U1MjB0
 byUyMHZpY3RvcnklMjElMjAlM0NhJTIwaHJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGdHdpdHRlci5jb20l
 MkZoYXNodGFnJTIJGTWFyaW9LYXJ0JTNMc3JjJTNEaGFzaCUyNmFtcCUzQnJlZl9zcmMlM0R0d3NyY
 yUyNTVfZGZ3JTIyJTNFJTIZTWfyaW9LYXJ0JTNDJTJGYSUzRSUyMDglMjBEZWx1eGUlMjBpcyUyMG
 5vdyUyMGNvbXBhdGlibGUlMjB3aXR0JTIwdGhlJTIwVG95LUNvbiUyME1vdG9yYmlrZSUyMGNyZWf
 0aW9uJTIwZnJvbSUyMHRoZSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ0d2l0dGV
 yLmNvbSUyRmhhc2h0YWclMkZOaW50ZW5kb0xhYm8lM0ZzcmMlM0RoYXNoJTI2YW1wJTNCcmVm
 X3NyYyUzRHR3c3JjJTI1NUV0ZnclMjllM0U1MjNOaW50ZW5kb0xhYm8lM0MlMkZhJTNFJTIZWfya
 WV0eSUyMEtpdCUyMSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZ0LmNvJTJGNGJ
 VWW9Uc2R2QyUyMiUzRXBpYy50d2l0dGVyLmNvbSUyRjRiVlVlVHnkdkMlM0MlMkZhJTNFJTNDJTI

GcCUzRSUyNm1kYXNoJTNCJTlWtmludGVuZG8lMjBvZiUyMEFtZXJpY2ElMjAlMjglNDBOaW50ZW5kb0FtZXJpY2ElMjklMjAlM0NhJTlwaHJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTNBjTjGjTjGdHdpdHRlci5jb20lMkZOaW50ZW5kb0FtZXJpY2ElMkZzdGF0dXlMkYxMDExNDEzNzQwOTIxODAyNzUzJTNGcmVmX3NyYyUzRHR3c3JjJTl1NUV0ZnclMjIlM0UyNiUyMGdpdWdubyUyMDIwMTglM0MlMkZhJTNFJTNDJjTjGymxvY2txdW90ZSUzRSUwQSUzQ3NjcmlwdCUyMGFzeW5jJTlwc3JjJTNEJTlIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZwbGF0Zm9ybS50d2l0dGVyLmNvbSUyRndpZGdldHMuanMlMjIlMjBjaGFyc2V0JTNEJTlIydXRmLTglMjIlM0UIM0MlMkZzY3JpcHQlM0UIMEE=

Inoltre, la grande N ha annunciato le categorie che saranno al centro del secondo **Nintendo Labo Creators Contest**, come “Esperienza di gioco migliorata con il Toy-Con Garage” e “il miglior Toy-Con strumento musicale” dove si avrà la possibilità di vincere premi interessanti come uno tra cui uno Switch ispirato a Labo.

Infine, il colosso nipponico ha anche riferito che in futuro ancora più titoli saranno compatibili con Nintendo Labo.

[Fortnite supera i due milioni di download su Switch](#)

Tra le sorprese dell’**E3 Nintendo**, troviamo la versione **Switch** di **Fortnite**, che sembra riscuotere sin da subito un buon successo. La *fan base* di **Fortnite** ha infatti permesso al gioco di raggiungere, a un solo giorno di distanza dalla pubblicazione, due milioni di download, destinati a crescere grazie anche all’elevato numero di console **Nintendo** vendute. **Fortnite** è inoltre conosciuto per il *cross-platform*, anche se, in questa versione, sarà presente con una limitazione: non sarà possibile per i giocatori **Nintendo** sfidare i possessori di **PS4**.

[Speciale E3: Nuovi trailer e data di rilascio per Starlink: Battle for Atlas](#)

Dopo essere stato presentato allo scorso E3, **Ubisoft Toronto** non si è certo fermata: ha infatti appena resi pubblici due nuovi trailer della nuova saga: uno riguardante il gameplay, mentre l’altro è molto più... particolare.

Appare sullo schermo un personaggio iconico, ma non di certo appartenente a Ubisoft: Parliamo di **Fox McCloud**, protagonista della serie *Star Fox* di casa Nintendo. E subito dopo il trailer, spunta anche sul palco Shigeru Miyamoto, che riceve in regalo la miniatura di un’astronave, con ai suoi piedi proprio Fox. Sarà infatti un personaggio esclusivo del gioco, sbloccabile solo sulla versione per **Switch**.

Starlink: Battle for Atlas uscirà su tutte le console il 16 ottobre.

[Speciale E3: arriva una data di uscita per il DLC Donkey Kong Adventure](#)

Accompagnato da una magnifica esibizione live, viene mostrato un trailer di *Donkey Kong Adventure*, il primo DLC di **Mario+Rabbids Kingdom Battle**, la punta di diamante di Ubisoft Milan: arriverà il prossimo 26 giugno, il 25 se si è già in possesso del Season Pass.

[E3 Real Time: Conferenza Ubisoft](#)

La conferenza **Ubisoft** è come ogni anno una delle più attese, e anche quest'anno non mancano le aspettative tra ***Beyond Good & Evil 2*** (lontano dall'uscita ma di cui ci si aspetta qualche anticipazione) e rumors vari, tra cui quello dell'uscita del ritorno di ***Splinter Cell***.

Apertura riservata a ***Just Dance 2019***, con un trailer video dove varie hit dell'ultimo anno vengono reinterpretate a suon di ottoni, passando da sonorità balcaniche ad atmosfere funk.

Si passa poi a uno dei più attesi della serata: ***Beyond Good & Evil 2***. Il trailer ci introduce nell'ambientazione di un paesaggio innevato e in una situazione festosa interrotta dall'approssimarsi di veicoli nemici: inutile dire che si è subito pronti alla battaglia. Il video non mostra tracce di gameplay, ma regala certamente una spettacolarità che appaga l'attesa del gioco, ancora a oggi in lavorazione e non vicino a una data di rilascio.

Gabriel Brunier, narrative director di **Ubisoft Montpellier**, che raccolta parte della trama che comprende la ricerca di un misterioso artefatto, e **Guillaume Brunier**, senior producer: entrambi introducono ai personaggi principali del gioco. Il personaggio interpretato è un capitano, ed è ambienta a **Ganesha** nel XXIV secolo.

La più bella sorpresa sono gli scampoli di gameplay del gioco, ancora in pre-alpha, e l'invito agli utenti a creare contenuti artistici per il gioco, soprattutto musicali, in collaborazione con la **HitRecord** di **Joseph Gordon-Levitt**, che interviene nella conferenza a parlare della sua piattaforma che aiuterà i giocatori a contribuire ai contenuti del gioco fra musiche, artwork, e altri asset di gioco.

Justin Kruger, community developer di **Rainbow Six Siege**, che annuncia il raggiungimento di **35 milioni di giocatori** nel gioco, e introduce le competizioni dell'e-sport: agosto a Parigi, novembre la Pro League e febbraio a Montreal. Parte così un breve trailer documentaristico per introdurre il nuovo corso.

Viene introdotto il personaggio di Antii Il Vessuo, creative director che introduce il trailer di ***Trials Rising***, che invita sul palco Brad Hill, il “Professor Fat Shady”, che ha avuto il compito di creare svariati tutorial della serie nel corso degli anni e che invita gli utenti a iscriversi alla closed beta del gioco. Il gioco sarà rilasciato a febbraio 2019 per tutte le piattaforme PS4, Xbox, Nintendo Switch e PC.

Giunge un momento aspettato da molti, quello di ***The Division 2***: sul palco **Julian Gerighty** parla di un virus e del caos che attanagliano la nazione, introducendo al setting narrativo del gioco e alla missione del giocatore: quella di determinare la rinascita della società.

L’IP targata **Tom Clancy**, e sviluppata dallo studio **Massive Entertainment**, mostra tutti gli elementi classici del genere post-apocalittico in un lungo trailer e scaraventa lo spettatore in uno scenario di distruzione, morte e terrore militare, che gli eroi dovranno essere pronti a sovvertire.

Si torna sul palco dove **Julian Gerighty** continua a parlare della storia che evidentemente compone la spina dorsale della campagna single player, sulla quale Ubisoft pare aver creduto, per passare poi alle caratteristiche del gioco, dalle classi di specializzazione (**Sharpshooter**, **Demolitionist** e **Survivalist**) fino all’elemento di novità dei **Raids**. Saranno previsti vari aggiornamenti, e si partirà subito con lo **Year One**, che vedrà 3 episodi e svariati DLC. La data della registrazione della beta è prevista per il **15 marzo 2019**.

Arriva un momento attesissimo per tutti gli italiani: quello di ***Mario+Rabbids: Kingdom Battle***. Sul palco il lead producer **Xavier Manzanares** di Ubisoft Paris, accompagnato da una band dal vivo quasi tutta al femminile, i Critical Hit. Manzanares introduce così il “maestro” **Grant Kirkhope** che che guida uno straordinario medley delle principali musiche del DLC ***Donkey Kong Adventure*** disponibile dal prossimo **26 giugno**.

Arriva il momento dei pirati: torna ***Skull & Bones***, già presentato lo scorso anno all’E3 e quest’anno presentato con un altro trailer.

Sul palco adesso **Justin Farren**, creative director di Ubisoft Singapore, che parla degli obiettivi del gioco. Vengono presentate navi come **La Sultana** e Farren parla di quanto conti molto la fortuna, dovendo fronteggiare cataclismi, il tempo (avverso o favorevole) e conflitti di varia natura. Fra artiglieria da comprare, possibilità di personalizzazione delle navi, assalti navali, esplorazioni nelle isole il gioco si presenta con un lungo video gameplay che illustra il meglio del genere piratesco, che utilizza probabilmente parte del know-how acquisito in ***Black Flag***, ma che ricorda anche per certi versi ***Sid Meier’s Pirates***. Vi è la possibilità di formare gruppi e assaltare in flotta i nemici con piani di battaglia coordinati. Vengono rappresentate intere battaglie, si ha la sensazione di un titolo con una sua complessità e che certamente gode di un impianto grafico di rango. Non si ha ancora una release date, ma un’orizzonte d’attesa per il 2019.

Elijah Wood torna con la sua **Spectrevision** sul palco assieme al game director **Benoit Richer** di Ubisoft Montreal per presentare ***Transference***, nuovo lavoro in VR che indaga sulla coscienza, ha come scopo quello di scappare da una mente in cui ci si trova intrappolati e avrà all’interno vari puzzle e una forte componente psicologica.

Il gioco pare alterna parti filmate alla ricostruzione su motore grafico, e sarà disponibile già nell’**autunno 2018**.

Abbiamo dunque **Starlink - Battle for Atlas**, ed è **Laurent Malville** a presentarlo e a introdurre rapidamente il video successivo, riservando una sorpresa a molti fan.

Yves Guillemot introduce quella che è un'assoluta novità, vedendo la seconda collaborazione con Nintendo con l'IP **Starfox**. E a presentarla non poteva che esserci nuovamente **Shigeru Miyamoto**, al quale Guillemot regala il primo prototipo della navicella di **Starlink**. Il gioco arriverà il **16 ottobre** e sarà disponibile su tutte le piattaforme.

Arriva il momento di **For Honor**, presentato da **Roman Campos-Oriola**, creative director del gioco, e anche qui si va verso il coinvolgimento degli utenti: il gioco sarà disponibile su PC gratuitamente dall'**11 al 18 giugno**. Viene dunque lanciato il trailer, che include il personaggio del **Principe di Persia**, per un DLC destinato a impreziosire il gioco principale.

La guerra civile dilania la Cina e quattro nuove fazioni sono qui introdotte nel nuovo update assieme alla nuova modalità di assedio "**breach**".

Delphine Dosset, brand director di **The Crew 2**, introduce il gioco, annuncia che sarà disponibile dal 21 giugno e l'open beta è già scaricabile.

Adesso un altro momento che molti sapevano: quello di **Assassin's Creed Odissey**, che si mostra adesso in un nuovo trailer cinematografico.

Jonathan Dumont, creative director del gioco, introduce al setting dell'**antica Grecia**, dove filosofia e democrazia sono all'apice, mentre imperversano le guerre del Peloponneso un semplice mercenario deve salvare i suoi cari e diventare un eroe leggendario. Ritorna una forte componente RPG come nel precedente **Origin's** e si aggiunge la scelta di scegliere il personaggio **Alexios** o **Kassandra**. In vari mini trailer vediamo scampoli di gioco, come quelli in cui ad Alexios viene data la **spada di Leonida** e fin da piccolo comincia il suo cammino da eroe o dialoghi a risposta multipla che si intessono con personaggi come quello di Socrate. Segue quindi un lungo trailer di gameplay e la data d'uscita: 5 ottobre 2018.

[Speciale E3: Rivelata una data di uscita per Octopath Traveler](#)

Square rivela un nuovo trailer per il suo RPG vecchio stampo che uscirà in esclusiva su **Switch**: **Octopath Traveler** arriverà il prossimo 13 luglio, ed è già da tempo disponibile una demo gratuita sul **Nintendo eShop**.

<https://youtu.be/PU2ni4mNlz4>

Speciale E3: Square Enix Dragon Quest XI Echoes of an elusive age

La conferenza E3 di Square Enix continua con il nuovo trailer di ***Dragon Quest XI: Echoes of an elusive age***. Inoltre è stata presentata anche una nuova edizione Lost in Time. Il rilascio di ***DQ XI*** verrà rilasciato il 4 settembre 2018 per PS4, PC, mentre la versione per Nintendo Switch arriverà in un secondo momento.