

[La lore di Super Smash Bros. continua: i risvolti di Ultimate](#)

Come abbiamo trattato in un nostro [precedente articolo](#), la saga di **Super Smash Bros.** non è solo un semplice gioco crossover in cui tutte le IP principali **Nintendo** si riuniscono per darsene di santa ragione, ma una **celata autobiografia**, pagine in cui si narra della vita, delle soddisfazioni, dell'orgoglio, ma anche della frustrazione, del senso di stanchezza e della voglia di abbandonare tutto da parte del suo creatore, il geniale **Masahiro Sakurai**. Come ha già espresso in passato il leggendario game designer, la creazione dei sequel non è un processo naturale che avviene tranquillamente dopo il rilascio di un gioco: è invece un nuovo investimento di risorse, energia psichica e fatica che porta molti, ma soprattutto lui, sull'orlo della frustrazione. Fu l'eccessiva richiesta dei sequel di **Kirby**, nonché la quasi certa necessità di riconcentrarsi presto su un nuovo capitolo di **Super Smash Bros.** (che aveva intenzione di terminare già dopo **Melee**), che lo portò a lasciare **Hal Laboratory** nel 2003 e fondare la nuova compagnia **Sora LTD**. Nonostante sembrava avesse definitivamente voltato pagina, **Satoru Iwata** annunciò all'**E3** dell'2005 che un nuovo **Super Smash Bros.** per **Wii** sarebbe presto entrato in sviluppo, senza che **Masahiro Sakurai** ne fosse al corrente; chiariti i malintesi, il creatore non ebbe altra scelta che rimettersi a bordo del progetto che pensava di aver abbandonato e ancora una volta e tornò alla guida di un un gioco che amava ma odiava allo stesso tempo. La saga era già un qualcosa di titanico, qualcosa al di fuori della sua portata, e pertanto non ebbe altra scelta se non quella di tornare per i successivi **Super Smash Bros. Brawl** e **For Wii U & 3DS**, logorato dalla frustrazione pur mantenendo una certa nota di orgoglio e coerenza, conscio del fatto che solo lui poteva (e può tuttora) mandare avanti questa saga.

Super Smash Bros. Ultimate ha promesso (o meglio, ha mantenuto la promessa) di essere il più grande titolo della saga includendo il miglior gameplay mai visto nella sua storia, i migliori stage e soprattutto tutti i combattenti apparsi in questo magnifico crossover. Nella nuova **modalità avventura**, soprattutto nei filmati collegati a essa, possiamo trovare tutti quei elementi della **lore** tipici di ogni capitolo della saga che come al solito ci svelano, o per lo meno ci indicano, un qualcosa relativo alla vita di **Masahiro Sakurai**; il nostro è un tentativo di rispondere alle domande che ci siamo posti giocando a **Super Smash Bros. Ultimate**, perciò siete liberi di confermare o mettere in discussione le nostre teorie, sempre coi giusti toni. Prima di leggere questo articolo vi consigliamo, come al solito, di completare la **modalità avventura**, splendida per altro, di **Super Smash Bros. Ultimate**, nonché leggere [la prima parte](#) della lore di questa saga di crossover.



Nelle puntate precedenti

Riassumeremo comunque, brevemente, le “trame” dei precedenti giochi. Tutto comincia in **Super Smash Bros.** per **Nintendo 64**, in cui **Master Hand** (che noi abbiamo identificato con **Masahiro Sakurai**) è un bambino fra i 12 e 14 anni che semplicemente gioca con i suoi pelouche all’interno della sua stanza che “si trasforma” grazie alla fervida immaginazione intrinseca nei bambini; lui è la mente creativa che fa lottare i personaggi e genera i fantasiosi scenari con i normalissimi oggetti della sua cameretta. In **Super Smash Bros. Melee**, grazie all’opzione stanza dei trofei (ma anche dall’introduzione stessa), possiamo notare che il bambino non è più tale: è un ragazzo fra i 18 e i 20 anni, ha sostituito i peluche con dei trofei da collezione “da grandi”, giusto per evidenziare come questi siano ancora parte di lui. Insieme a **Master Hand**, che è l’elegante spirito creatore, stavolta troviamo anche **Crazy Hand**, un essere simile ma disordinato, imprevedibile e, in un certo senso, frustrato: egli è proprio quel senso di frustrazione che ci porta a fare i conti con noi stessi, quella libido che siamo costretti a reprimere perché non siamo più dei ragazzini e che proprio quando si assumono delle responsabilità ci vuol portare a distruggere tutto e voltare le spalle al futuro. Nell’**Emissario del Subspazio**, la modalità avventura di **Super Smash Bros. Brawl**, troviamo un **Master Hand** intento a sbarazzarsi di tutti quei personaggi che tanto ha amato e che hanno caratterizzato la sua vita; scopriremo in seguito che non è in lui ed è controllato da un entità di nome **Tabuu**, un essere che rappresenta la società che detta i costumi sociali, gli usi e le consuetudini e che dunque, specialmente in una società rigida come il Giappone, circoscrive il giocare coi giocattoli ai soli bambini. Il suo messaggio allora ci risulta chiaro: ai bambini è concesso giocare con i giocattoli, per gli adulti è un **tabù**. La lotta contro di lui, combattuta dai personaggi della sua infanzia, e il finale ci dimostrano che quello spirito ludico che trasformava la sua stanzetta in un campo di battaglia sarà sempre parte di lui e una persona come **Masahiro Sakurai**, un adulto che per vivere crea “giocattoli”, non dovrà mai vergognarsene. In **Super Smash Bros for Wii U & 3DS** la trama prende una piega molto oscura. Alla fine della modalità classica si affronta **Master Core**, l’essere che vive dentro **Master Hand**: è un essere selvaggio, caotico e inarrestabile. Il vero spirito

creativo di **Masahiro Sakurai**, che negli anni ha prodotto tutti i sequel di **Super Smash Bros.**, è allo stremo delle forze, frustrato dall'obbligo volontario/involontario di curare ogni sequel della sua creatura, vuole distruggere tutto ma allo stesso tempo vuole proteggere la sua stessa saga che nel tempo è diventata più grande di lui, basti solo pensare a tutti quei combattenti **non-Nintendo** che col tempo si sono aggiunti al mix; alla fine della violentissima battaglia **Master Core** mostra la sua vera forma e attende passivo al centro dello stage che il giocatore, il fan, faccia di lui quello che vuole, tristemente concessivo del fatto che alla fine è lui che in realtà ha le redini della serie e il creatore non può fare altro che essere al suo servizio.



La macchina

In questo nuovo **Super Smash Bros. Ultimate**, la lore viene di nuovo raccontata tramite la **modalità avventura** e noi, ancora una volta, vi vogliamo invitare a giocarla prima di leggere questo articolo; per quanto gli elementi, come al solito, siano abbastanza celati in simbolismi più o meno complessi è necessario vedere lo svolgere del gioco e non tanto vedere solo i filmati. E poi, la modalità avventura di questo nuovo titolo è veramente divertente! L'avventura si apre con il filmato che abbiamo visto nell'ultimo **Direct** prima del lancio: tutti i personaggi giocabili sono su una rupe, apparentemente la stessa che si vede in **Super Smash Bros. Brawl** nel filmato di presentazione, e in lontananza vediamo un essere sconosciuto, quasi una creatura celestiale, al comando di un esercito di **Master Hand**. Vediamo che i **Master Hand** si sgretolano e al loro interno c'è una storta di luce azzurra che li comanda (e non **Master Core** come abbiamo visto in **Super Smash Bros for Wii U & 3DS**), ovviamente un chiaro segno che è la creatura celeste di nome **Kiaran** (o **Galeem** nel resto del mondo) alle loro spalle ad averne il controllo, e una volta mostrata la loro vera forma si stringono intorno a questo essere celeste; improvvisamente il tutto viene risucchiato da un buco nero e da questo escono dei raggi luminosi che catturano tutti i personaggi, anche altri personaggi non giocabili (che ritroveremo nella sezione **collezione degli spiriti**), ad eccezione di **Kirby**. Dopo che la palletta rosa sfuggirà definitivamente a **Kiaran** e sarà pronto ad accettare il proprio destino, l'attenzione si sposta in una sorta di "laboratorio" in cui vediamo un **Mario** catturato e legato con

una sorta di laccio luminoso; mentre l'iconico eroe Nintendo è completamente immobilizzato, comincia a colare del liquido luminoso dall'alto, simile a oro colato, che lo ricopre producendone di conseguenza una copia oscura, un "Dark Mario". Ovviamente tutte le copie prodotte sono quelle associate agli spiriti combattenti che troveremo per la mappa della modalità avventura, tanto è vero che quando affronteremo una lotta per liberare un personaggio, e dunque aggiungerlo al nostro roster della modalità avventura, troveremo sulla mappa una sorta di modellino avvolto da un nastro luminoso (esattamente come **Mario** nel filmato).

Ma cosa significa tutto questo? Beh, e se vi dicessimo che **Kiaran** non sarebbe altro che una rappresentazione di **Nintendo** stessa? Pensateci: è un "entità brillante", composta da tante persone che lavorano tutti giorni sul fronte del gaming, delle vere e proprie **Master Hand** la cui creatività è letteralmente il mezzo per creare scenari come quelli in **Super Smash Bros. Ultimate**. Tuttavia, il punto della lore si concentra su un altro punto più oscuro, una realtà scomoda per creatori sensibili e meticolosi come **Masahiro Sakurai**, ovvero **l'appropriarsi delle creazioni altrui**: all'inizio la luce provenire dalle **Master Hand** sembra bella, azzurra, pura, ma quando si stringono intorno a **Kiaran** generano un buco nero, buio, dalla quale escono centinaia di raggi luminosi che catturano i tutti i personaggi presenti sulla rupe per poi clonarli, creare delle versioni alternative diverse, addirittura talvolta contrarie, alla concezione originale del creatore, un meccanismo crudele che riduce la più pura creazione artistica a un mero consumismo capitalistico, tanto elegante quanto distruttivo, esattamente come il carattere di **Master Hand**. **Kiaran**, nonostante il suo aspetto semi-angelico, nasconde in realtà una personalità famelica, che risucchia tutto per poi clonare i personaggi prosciugandoli della loro anima, privandoli della loro personalità. Uno dei finali, uno di quelli cattivi (ovviamente qui li vedremo tutti), mostra l'intero mondo che viene avvolto dalla luce: la macchina della creatività viene alimentata al punto di esplodere, conquistando definitivamente il mondo sotto la sua legge. Tenendo conto di questo aspetto, dopo che **Kiaran** si impossessa di tutti i personaggi giocabili e il resto dei "combattenti non giocabili" (proprio per via di questi astrusi termini vi consigliamo di leggere la nostra recensione di **Super Smash Bros. Ultimate**), chi è l'unico personaggio che sfugge al raptus di **Kiaran**? È proprio **Kirby**, la prima creazione di **Masahiro Sakurai**, la più pura delle sue creazioni, una di quelle che peraltro è stata spremuta fino allo sfinimento da questa macchina di entertainment che non si ferma mai. Toccherà a lui, dunque, andare alla ricerca dei personaggi per liberarli da questo giogo logorante e combatterlo (che anche **Kirby**, come [Mario, sia comunista?](#)). La pratica della creazione dei sequel e spin-off (senza poi parlare delle microtransazioni), rappresentato proprio da questo sistema di clonazione, è proprio quello a cui **Masahiro Sakurai** si è opposto nel tempo e tante volte, sia velatamente con questa lore nei **Super Smash Bros.** sia più apertamente in molte interviste, non ha mai avuto paura di condannare queste pratiche tanto salutari per il mercato quanto terribili per chi sta dietro le quinte (specialmente per chi, come lui, deve dirigere i lavori). Lui stesso ha detto tempo addietro:

«Non esiste un industria simile a quella dei videogiochi che dipende dal riutilizzare uno stesso concetto... La fame per nuovi titoli di uno stesso franchise e remake è a un livello innaturale.».

Eppure, il creatore non ha mai rinunciato alla sua creatura, persino quando ormai sembrava avesse voltato pagina dopo aver fondato **Sora LTD.**, giusto dopo aver abbandonato **HAL Laboratory** nel 2003. Dopo **Super Smash Bros. Melee**, **Masahiro Sakurai** pensava di aver definitivamente chiuso con la serie ma, come già detto, tutto cambiò quando **Satoru Iwata** accennò ad un **Super Smash Bros.** per **Wii** all'E3 del 2005, senza che lo sviluppo fosse iniziato o addirittura sbrigata la burocrazia per i diritti con **HAL Laboratory** che li possedeva. Per capire meglio di cosa stiamo parlando vi riporteremo una parte del dialogo fra **Iwata** e **Sakurai** nell'intervista [Iwata Ask](#)

riguardo proprio all'annuncio dell'**E3 2005**:

Iwata: «Tutti gli impiegati di Nintendo of America coinvolti all'E3 di quell'anno volevano annunciare a tutti i costi un nuovo *Super Smash Bros.* che sarebbe avrebbe incluso il gioco online ma allora non ne avevamo ancora discusso con HAL Laboratory, con la quale condividevamo i diritti su *Smash Bros....* Dunque ho accennato alla possibilità. Ovviamente è stata una doccia fredda per te.».

Sakurai: «Assolutamente. Non puoi immaginare la mia sorpresa quando mi è stato detto da altri che all'E3 tu avevi fatto l'annuncio dal nulla.».

Iwata: «Ho sentito che ci sono state persone che all'E3 ti hanno chiesto se fossi coinvolto o meno nello sviluppo di [questo nuovo] *Super Smash Bros.*».

Sakurai: «Già, è stato strano... Il fatto che avevo già lasciato HAL Laboratory rese le cose ancora più complicate...».

Iwata: «Dunque, durante l'E3 ti invitai nella mia stanza d'albergo... E ti dissi ciò che avevo in mente di fare. Pensavo anche a cosa fare nel caso in cui avresti rifiutato, ovvero prendere l'ultimo titolo di *Super Smash Bros., Melee*, e implementare il gioco online. Forse è più giusto dire che capii che non avrei mai potuto aggiungere alcun nuovo elemento al gioco senza il tuo aiuto e pensai di aver detto abbastanza quando ne discutemmo in hotel quel giorno... Non è stato giusto, e tu potresti persino dire che ti ho quasi ricattato.».

Sakurai: «Di sicuro ha generato l'effetto desiderato!».

Queste poche righe bastano per capire quanto **Sakurai** ami la sua creatura ma **Nintendo**, in questo caso, si comportò esattamente come **Kiaran**: un buco nero mascherato da angelo. E così, pur di non vedere la sua creatura "spremuta" tornò di nuovo a bordo visto che se c'era qualcuno che poteva espanderla era proprio lui.

E gli altri

Proprio quando pensavamo che l'avventura possa essere arrivata al termine succede qualcosa di insapettato, qualcosa che non avevamo proprio messo in conto. La battaglia contro **Kiaran** apre un varco dimensionale dalla quale esce un esercito di **Crazy Hand** capitanato da **Teneber** (o **Dharkon** nel resto del mondo), un essere demoniaco molto simile a **Kiaran**, praticamente una sua totale antitesi; da lì si entra in un mondo oscuro, con strade disordinate ed edifici fatiscenti, contrariamente al "mondo luce" che invece presenta strutture più ordinate ed eleganti. L'oscurità legata a **Crazy Hand**, quel simbolo di imprevedibilità, rabbia e frustrazione, è l'esatta **rappresentazione dei fandom**, che in tante occasioni rappresenta la fetta più grande dei giocatori, popolati da ultra fans pronti a stroncare, letteralmente distruggere, la più bella delle opere nonostante il loro estremo interesse. Inutile è elencare le miriadi di video su **YouTube** delle "**Top 10 personaggi più richiesti in Super Smash Bros.**" oppure, addirittura, video in cui i fan

immaginano set di mosse per personaggi che loro richiedono e addirittura altri, come spesso accade nell'era dei social network, in cui esplodono se le loro richieste non vengono ascoltate. Fate caso al fatto che **Teneber**, nel filmato in cui appare per la prima volta (dopo aver sconfitto **Kiaran** nel mondo della luce), non ha bisogno di assorbire le **Crazy Hand**, come **Kiaran** fa con le **Master Hand**, per combattere la sua antitesi: questo simboleggia proprio il fatto che questa creatura oscura **è fatta da singoli individui** che non seguono un obiettivo comune come una compagnia videoludica (o un fandom unito) bensì il proprio personale, seppur intriso da una certa negatività rappresentata dall'oscurità di **Teneber**. Il simbolismo legato a questa creatura è ancora più chiaro sbloccando il secondo finale cattivo in cui **Teneber**, che vince su **Kiaran**, non uccide il suo rivale, bensì lo incatena, facendo sprofondare i personaggi nell'oscurità più totale: i fan che si appropriano del tutto della compagnia produttrice del loro svago preferito, rendendola schiava delle loro volontà e del loro divertimento. Questa avventura non rappresenta altro che i due lati di un qualsiasi videogioco: la compagnia dietro il suo sviluppo e i fan che vogliono controllarlo e ottenere un così un titolo esattamente come lo chiedono, l'eterna lotta fra l'industria che possiede, ma consuma, i personaggi e i fan, accomunati da una tossica negatività, che pensano essere loro i padroni delle loro creature. Chi ne soffre in tutta questa battaglia, così come rappresentato nel gioco, sono proprio le creazioni, i personaggi che, all'apparire di queste due entità, passano in secondo piano e pertanto non hanno più voce in capitolo, ovvero quella del loro creatore originale.



Il vincitore, ma anche il vinto

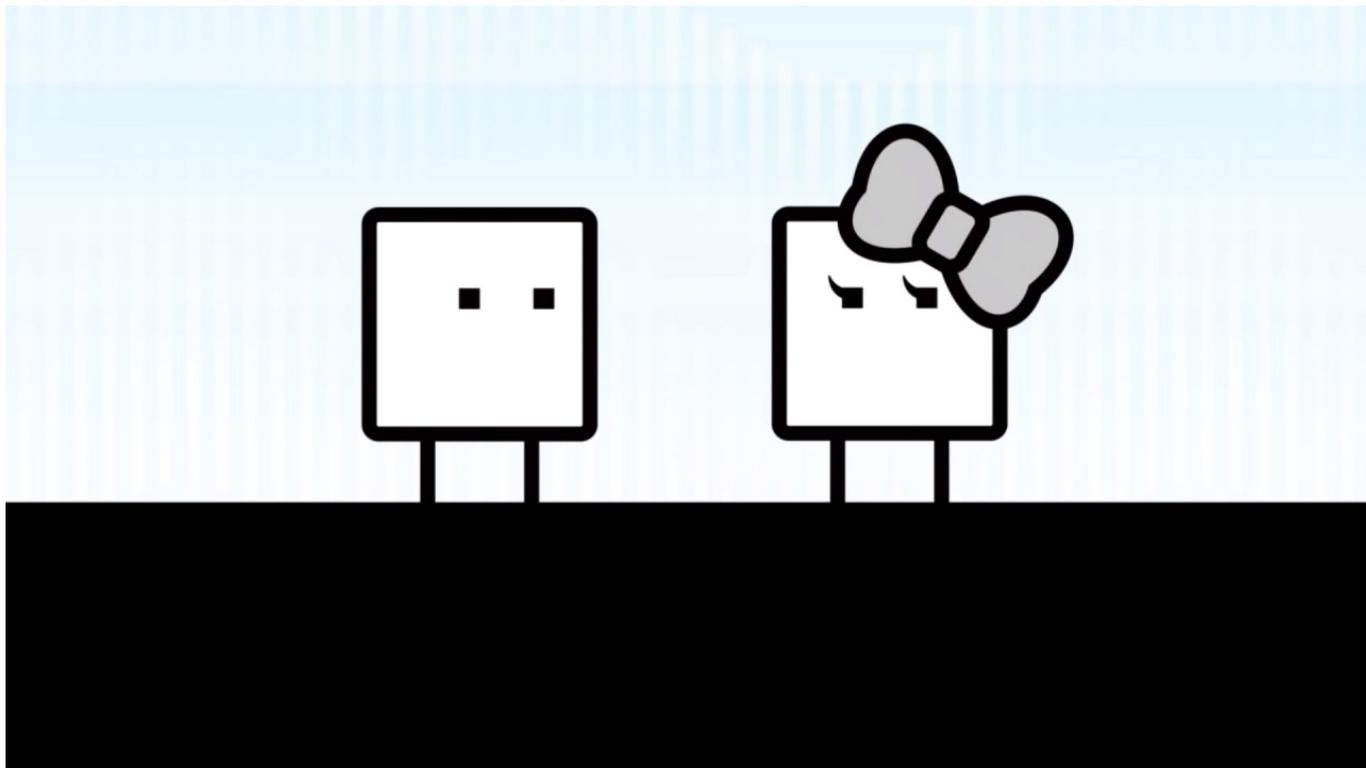
Questa battaglia sottolinea quanto siano distruttive entrambe le parti, di come la voglia per il possesso di questi personaggi distrugga tutto ciò che c'è intorno, ma la verità sta nel fatto che questi personaggi non possono (o meglio, non dovrebbero) essere posseduti e che in realtà, esattamente come spiegato nel gioco, essi sono degli **spiriti**: una fusione del loro creatore e di come i fan li amano, la più pura forma dell'immaginario collettivo, qualcosa di sacro e che non può essere tangibilmente toccato, in poche parole dei personaggi creati per la gioia il divertimento di chi li vuole amare. Alla fine della campagna, proprio prima dell'ultima e definitiva battaglia finale (quella

per accedere al finale buono), **Crazy Hand** apre un varco dalla quale **Master Hand** può passare e sconfiggere tutte le copie luce e oscure appartenenti alle due entità, aiutando realmente i veri personaggi da noi comandati: **lo spirito del creatore e lo spirito del fan collaborano** per distruggere **Kiaran** e **Teneber**, per estirpare l'aura di tossicità che ogni volta si crea attorno a una creazione nata principalmente per far del bene, fan responsabili che combattono la loro peggior versione e creatori che combattono lo spirito consumistico delle loro creazioni. Il finale vede **Kiaran** e **Teneber** annientati contemporaneamente e nel silenzio è possibile vedere un'orda di spiriti che si libera e si dirige verso il cielo: i personaggi sono finalmente liberi da questo conflitto e finalmente possono essere intesi come tali, un simbolo di gioia e immaginazione. In tutto questo però viene raccontato il vero dramma di **Masahiro Sakurai**, che vorrebbe abbandonare la sua creatura ma alla fine viene tirato sempre dentro e letteralmente avere a che fare con i lati peggiori di **Nintendo** e i suoi fan. Tuttavia, nel tempo, egli è stato sia fan che creatore e questo finale dolcissimo potrebbe proprio rappresentare la sua volontà: di fronte a questo terribile conflitto, che vede la sua creazione contesa fra la compagnia che la gestisce e i fan che vorrebbero controllarla, **Masahiro Sakurai** ha compiuto il suo ultimo e definitivo gesto, ovvero liberare gli spiriti, **liberare la sua creatura**.

Questo sicuramente non sarà l'ultimo **Super Smash Bros.** che vedremo, ma dubitiamo, di fronte a un tale semi-cristallino messaggio, che **Masahiro Sakurai** tornerà a sviluppare un nuovo titolo della saga. Inserire ogni personaggio della saga mai coinvolto, così come il particolare sottotitolo scelto per questa nuova uscita (ultimate: definitivo, ultimo), è probabilmente una grande festa di addio al suo generoso creatore che nel tempo è stato gamer e fan (un po' come **Iwata**... Chissà, magari tutta questa festa è anche per lui), nonché una base dalla quale i futuri sviluppatori potranno continuare a creare nuovi titoli di questa magnifica saga crossover. Non vogliamo dare nulla per certo, ma ci sembra adesso più che mai improbabile che **Masahiro Sakurai** tornerà a sviluppare il prossimo **Super Smash Bros.**.

BoxBoy! + BoxGirl! - Amore al cubo

Se c'è un team di sviluppo che non ha bisogno di particolari presentazioni quello è sicuramente **Hal Laboratory**, infaticabile fucina di idee alla quale faceva parte il compianto **Satoru Iwata** agli esordi della sua carriera. La Hal è stata responsabile della creazione di alcuni dei marchi più famosi di **Nintendo**: dalle serie della pallina rosa **Kirby** sino ai primi due capitoli di **Super Smash Bros.**; quest'ultimo lavoro in esclusiva su Switch, tramutato da una trilogia di successo apparsa su **3DS**, non sfigura di fronte i suoi "fratelli maggiori".

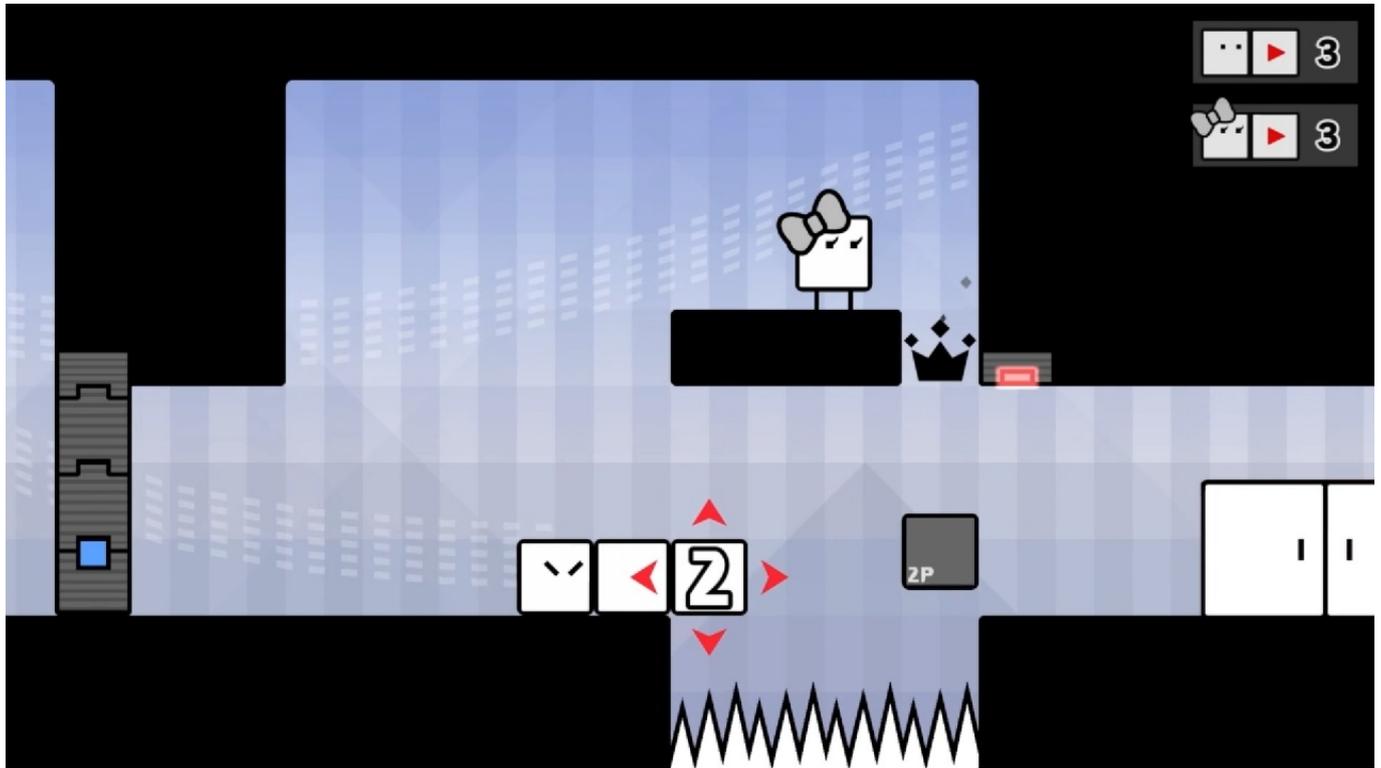


Il mio mondo per un cubo

Boxboy! + Boxgirl! è un **puzzle-plattformer** estremamente intuitivo ma al tempo stesso profondo e ben congegnato, dove vengono chiamate in causa la logica matematica e l'osservazione dello spazio su schermo. Il nostro compito è quello di raggiungere l'**uscita** di ogni livello districandoci tra percorsi elettrici e trappole di ogni tipo. Dalla nostra avremo a disposizione la capacità di creare **piattaforme cubiche** e di utilizzarle per superare gli ostacoli che ci dividono dalla vittoria. Il **numero massimo** di cubi varia a ogni livello e il gioco ci spinge a utilizzarne il meno possibile, premiando la bravura del giocatore attraverso **coin** spendibili in accessori per la personalizzazione del nostro eroe e **contenuti extra** tra sfide, tracce musicali e alcune vignette disegnate dagli sviluppatori. Il tutto composto dal generoso numero complessivo di **270** stage di difficoltà progressiva. I livelli introduttivi fanno da tutorial per le semplici tecniche utilizzabili nell'avanzamento dell'avventura ma col progredire del gioco la sfida tende ad aumentare senza perdere l'intuitività di base. Inoltre, per rendere tutto il meno frustrante possibile si può visualizzare la soluzione del puzzle attraverso la pressione dello **Stick Analogico** del Joy-Con e, qualora i nostri calcoli non fossero andati a buon fine, potremo ripartire dall'ultimo **checkpoint** raggiunto.

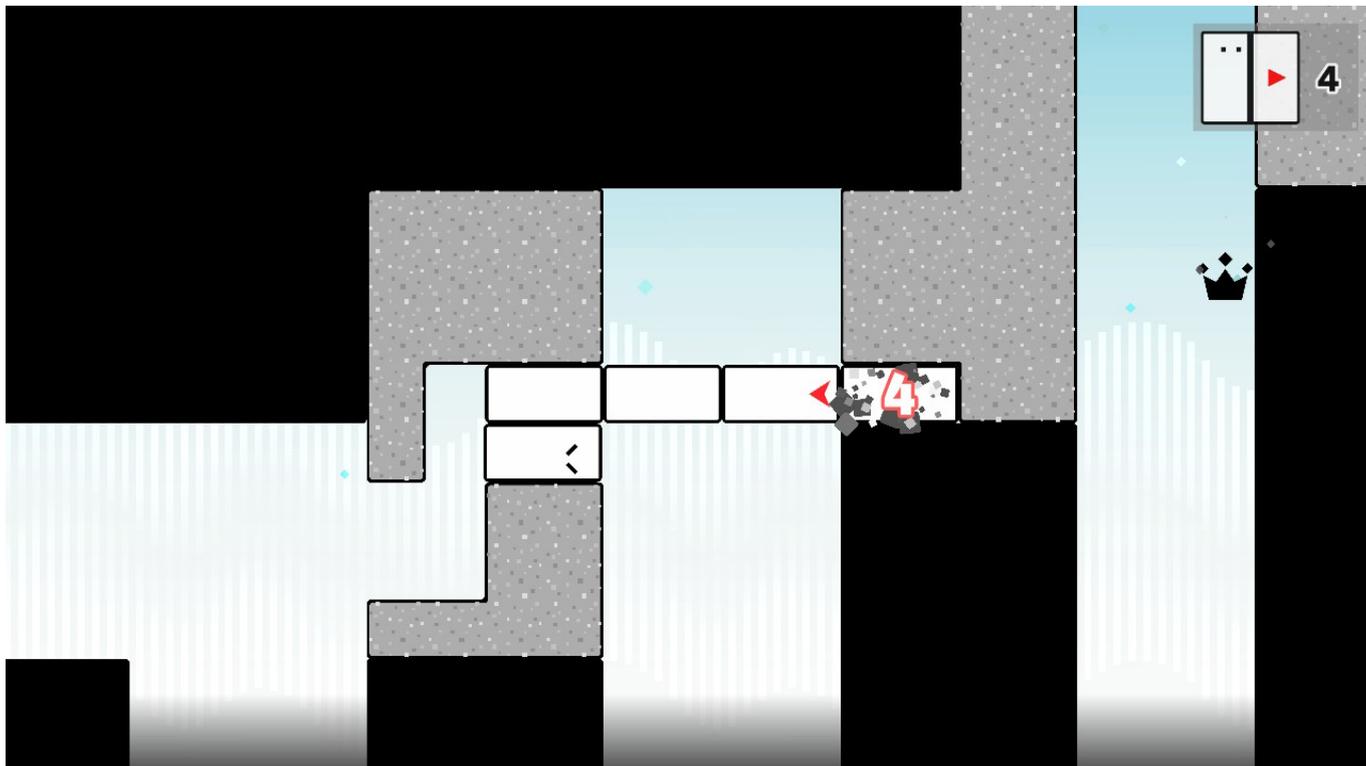
I livelli creati da Hal risultano ben strutturati e **divertenti** da completare. Molto spesso vi ritroverete a provare una serie di **combinazioni diverse** nella speranza di conservare qualche blocco extra e collezionare tutti i **bonus** disseminati dagli sviluppatori.

Lo stile grafico adottato dal team è **minimale** ma con una propria personalità; le animazioni sono complessivamente buone ma si avverte un leggero **input lag** nei movimenti dei personaggi, non tanto grave da inficiare la godibilità del titolo. Il **comparto sonoro** è probabilmente l'aspetto più **debole** e **anonimo** della produzione, con effetti sonori nella media e accompagnamenti musicali che non si distinguono certo per originalità.



Two is megl' che one

Le modalità di gioco all'interno del titolo non sono molte, ma gli sviluppatori hanno implementato ben **due campagne** distinte: una da superare totalmente in **single player** e un'altra pensata appositamente per il gioco in **multi player** da affrontare in compagnia di un amico o da solo, alternando il controllo su **Qbby** e **Qucy**. Ovviamente il divertimento maggiore risiede nella modalità per **due giocatori** dove la cooperazione e l'intesa sono **fondamentali** per riuscire a risolvere gli enigmi del gioco. Giocato in **portabilità** esprime tutta la sua natura "mordi e fuggi", le meccaniche semplici e veloci lo rendono un titolo perfetto per le brevi sessioni da concedersi nei momenti liberi della giornata.



Tirando le somme, il gioco di **Hal Laboratory** è un titolo da valutare se siete amanti dei puzzle game rilassanti ma con il giusto livello di sfida o se siete interessati ad un titolo da gustare in cooperativa. L'alto numero di livelli presenti e la buona qualità generale del gioco sono un'ottima occasione per il prezzo di **9,99 €** al quale è venduto su l'**eShop** di Nintendo.

[Son of a Witch](#)

Son of a witch, sviluppato dai serbi **Bigosaur**, è un videogioco di ambientazione fantasy, e di genere roguelike con smaccate meccaniche action-beat 'em up, dove potremo vestire i panni di innumerevoli personaggi pronti ad abbattere anche il nemico più ostinato.

Teoricamente all'interno del gioco vestiremo i panni del figlio di una strega che è stato mandato a recuperare un antico artefatto e ad abbattere chi lo ha rubato.

Potremo assumere varie vesti e, grazie al conseguimento di vari obiettivi, riusciremo a sbloccare non pochi personaggi che, ovviamente, apporteranno diversi "benefit" in termini di skill e si distingueranno per singole peculiarità.



Giocabile sia in singolo che fino a un massimo di 4 giocatori, in questo titolo ci ritroveremo ad abbattere nemici su nemici che ci attenderanno all'interno di ogni stanza, ognuna delle quali generata proceduralmente. Il titolo dispone di un'innumerabile **quantità di armi** (spade ghiacciate, lance ecc), il che ci porterà spesso a provare le varie combinazioni che quasi sempre ci porteranno a favorire le armi a distanza, soprattutto quelle magiche, che risultano molto utili all'interno del gioco. Potremo trovare anche varie pozioni o artefatti che miglioreranno o peggioreranno le nostre statistiche. Durante la nostra avventura ci ritroveremo a dover aiutare personaggi secondari, ad affrontare delle sfide e, infine, se degni, di sconfiggere il boss del livello. Un fattore veramente dominante nel gioco è il fattore aleatorio: l'esito della nostra run sarà dettato quasi del tutto da quello che troveremo all'interno di ogni stanza, che risulta imprevedibile. "Seguendo" le orme di titoli come *The Binding of Isaac*, prima di passare alla porta successiva dovremo uccidere qualsiasi cosa ci ritroveremo davanti. Inoltre, potremo tornare indietro nel caso in cui volessimo cambiare arma e/o comprare qualcosa in uno dei negozi.



Son of a Witch presenta una grandissima quantità di modalità;

- **Regular game:** praticamente la modalità “storia”, dove dovremo superare le 7 aree per riuscire ad affrontare il boss finale;
- **Casual/Party mode:** versione del gioco a scorrimento dove il fine è quello di massacrare chiunque;
- **Barbarian Challenge:** modalità che permette di sbloccare il tanto ambito eroe barbaro, in caso riuscite a superarla (buona fortuna);
- **Hard mode:** versione molto più difficile della base, accessibile solamente dopo aver superato la modalità base con tutti gli eroi;
- **PVP arena:** modalità locale dove poter sfidare i propri amici fino a un massimo di 4 per volta;
- Inoltre, è presente una **modalità network** con accesso “limitato”, dove sono necessari amici che forniscano le credenziali per poter giocare.
- Infine, è presente la **daily challenge** che può essere affrontata solamente una volta ed è uguale per tutti i giocatori.



Il titolo creato dal team di **Bigosaur** non eccelle certo per il suo comparto tecnico, che, ahimè,

risulta mediocre. Dal punto di vista **sonoro** il titolo si mantiene sulla sufficienza, nulla di speciale, ma appropriato. La grafica è molto semplice e presenta dei modelli buffi e cartooneschi, ma risulta tutto sommato piacevole.

Il gioco è rigorosamente in lingua inglese, ed è vivamente consigliato agli amanti dei *rogue-like*: prezzo di lancio 10,5 €, e vale assolutamente la spesa.

Super Smash Bros. Ultimate

Super Smash Bros. è più di una semplice saga videoludica, è il culmine generazionale di tutto ciò che è **Nintendo**, la cronaca che registra la storia dei personaggi ad essa legati a questa leggendaria compagnia giapponese. Dall'inaspettato successo del primo gioco su **Nintendo 64**, all'ottenimento dello status di eccellenza con **Melee**, al meno fortunato **Brawl** e ai più o meno popolari **Super Smash Bros. for Wii U & 3DS** arriviamo a **Nintendo Switch**, la console che ha preso il mondo di sorpresa grazie alla sua natura ibrida: qui, giusto lo scorso dicembre, è stato rilasciato l'incredibile **Super Smash Bros. Ultimate**, un gioco che, come ha promesso il creatore **Masahiro Sakurai**, estrae tutto il meglio dei precedenti giochi, traducendosi nel miglior gameplay, estratto ovviamente da **Melee**, i **migliori stage** e **ogni personaggio** mai apparso nella serie di **Super Smash Bros.**, insieme a tanti nuovi combattenti che prendono parte (e più in là prenderanno parte) al più grande crossover della storia. Vediamo insieme questo nuovo titanico capitolo della saga, oggi più voga che mai grazie anche ai grandissimi tornei che lo vedono protagonista.

Anni di tradizione

Come abbiamo già menzionato, il gameplay è quello del velocissimo **Super Smash Bros. Melee**, e ciò da per scontato che gli scivoloni casuali, presenti invece in **Brawl**, qui non sono presenti. Il sistema di combattimento, lo stesso sin dai tempi del **Nintendo 64**, differisce sia dai più classici picchiaduro 2D che presentano sistemi di combo e mosse speciali (come **Street Fighter**, per intenderci) che da quelli 3D "free range" alla **Tekken** o **Dead or Alive**, basate invece su combo veloci e *chain attack*: con il tasto "A" possiamo eseguire gli **attacchi fisici** e gli iconici "smash" anticipando di poco un movimento alla pressione del tasto (gli stessi possono essere richiamati, e caricati, con lo **stick destro**), con il tasto "B" e direzione possiamo eseguire i **5 attacchi speciali** presenti in ogni personaggio, come attacchi a proiettile, colpi caricati, contromosse e molto altro, con i dorsali "ZL" e "ZR" attiviamo lo **scudo** per proteggerci dai colpi avversari o evitarli se lo richiamiamo insieme a una direzione e con "L" e "R", in prossimità dell'avversario, potremmo bloccarlo ed eseguire una **presa**. Ogni personaggio, inoltre, ha anche uno **smash finale** ma questo sarà eseguibile, con "B", solo se il giocatore riuscirà a rompere una sfera smash che (salvo modifiche al match in **modalità Smash**) apparirà casualmente nello stage, oppure riempiendo la barra di **energia speciale**, come in **Street Fighter**, in **modalità avventura** o **tabellone degli spiriti** (di cui parleremo più in là). Il **salto**, come tipico della saga, è eseguibile premendo i tasti "X" e "Y" oppure, come tipico di ogni picchiaduro 2D o 3D, inclinando lo stick per il movimento verso l'alto; inoltre, come da tradizione, potrete eseguire dei *taunt*, 3 per ogni personaggio, premendo uno

dei tasti direzionali (o una direzione del pro controller o controller **Gamecube**, indicato, da sempre, per la migliore esperienza con questi picchiaduro).

Super Smash Bros. Ultimate, così come ogni altra uscita precedente, offre una miriade di customizzazioni ma, senza scendere troppo nel dettaglio (credeteci, ci vorrebbe un'infinità di tempo), ci sono principalmente tre tipi di incontri: **a tempo**, in cui nel tempo limite stabilito bisogna mandare più volte possibile l'avversario fuori dal riquadro dello stage, **a vite**, in cui un giocatore ha un numero di vite stabilito e deve cercare di farle perdere agli altri combattenti, e **a energia** in cui, come nei più classici picchiaduro, bisogna mandare KO il nostro avversario facendo terminare la sua stamina, indicata nella parte bassa dello schermo. Come appunto anticipato, e come ovviamente vuole la tradizione, a ogni colpo a segno aumenteremo la percentuale di eliminazione del nostro avversario, indicata nella parte bassa dello schermo: più è alta più abbiamo la possibilità di mandarlo fuori dallo schermo (ovviamente ciò non accade con l'incontro a vita).

All'avvio del gioco finiremo sul menù principale, questo diviso in 5 grandi categorie; per darvi un overview benomale completa di questo gioco (credeteci, è immenso) li guarderemo tutti uno per uno, spiegando anche a caratteri generali le particolarità di questo nuovo capitolo di **Super Smash Bros.** La **modalità smash**, che troveremo in alto a sinistra del menù principale, ci permetterà di esplorare, da soli contro il computer o insieme ai nostri amici in locale, tutte le possibili modalità di combattimento che includono anche l'apparizione degli **oggetti contundenti, assistenti, sfere poké**, frequenza di quest'ultimi, la possibilità di aggiungere agli stage, che presentano sempre 3 versioni differenti (**standard, rovine e omega**), **terreni infuocati, elettrificati, soporiferi, avvelenati** e tanto altro ancora; insomma, è veramente impossibile riproporre due volte lo stesso match! In questo menù, visto che è quello che apre gli utenti al multiplayer in locale, potrete avviare gli **incontri a squadre, i tornei** e accedere alla sezione "**mischia speciale**" in cui potrete accedere agli incontri "**sudden death**", **mischia totale**, che funziona più o meno come un incontro a vite ma in cui potrete assegnare a ciascuna di essa un personaggio diverso, e **mischia variabile**, ancora una volta un'altra modalità in cui avrete ancora un'altra miriade di customizzazioni, stavolta relativi ai singoli partecipanti di un incontro. Tutto questo, diciamo, copre la base del gameplay di questo **Super Smash Bros. Ultimate**, rispetto ai precedenti più vario che mai.

Inutile a dirlo, potrete usufruire di tutte queste customizzazioni anche in **online**, dove potrete competere in **match casuali veloci** oppure creando o partecipando in **lobby** in cui si stabiliscono tipologia di match, modalità di eliminazione, eventuali modifiche e molto altro ancora. La qualità degli incontri online, al solito, dipende dalla connessione dei giocatori che incontrerete, soprattutto di quelli che organizzeranno la stanza, ma vi possiamo assicurare che il più delle volte non ci siamo imbattuti in problemi che hanno limitato la nostra esperienza online; giocare online non solo protenderà la vostra esperienza con **Super Smash Bros. Ultimate** verso l'infinito ma potrete anche collezionare le **schede smash**, delle vere e proprie placchette contenenti i nomi degli avversari che sconfiggerete online e che potrete anche scambiare per dei gettoni da spendere nel **negozio in-game**, in cui potrete comprare **brani musicali, vestiti e accessori** per i **Mii fighters, spiriti, snack** (di questi ultimi due ne parleremo più avanti) e aiuti vari per la modalità **tabellone degli spiriti**.



Everyone is here

Prima di analizzare le due restanti sezioni principali del menù iniziale, vogliamo dare un attento sguardo all'immenso roster di personaggi di questo nuovo capitolo che comprende letteralmente ogni personaggio mai apparso in questa serie di picchiaduro, anche i **personaggi non-Nintendo** come **Solid Snake**, **Sonic**, **Bayonetta** o **Cloud Strife**. In questo gioco sono presenti ben **76 personaggi selezionabili** (che si sbloccheranno piano piano ma comunque molto facilmente) e altri sono in arrivo come **Joker** dalla serie **RPG Persona** di **Atlus** e il cubettosissimo **Steve** direttamente dal popolarissimo **Minecraft**. Ogni personaggio potrà portarvi alla vittoria in quanto, in linea generale, non esistono disparità di nessun tipo (ma solo vantaggi e svantaggi) o personaggi particolarmente *over-powered*; **Sora Ltd.** e **Bandai Namco** hanno davvero consegnato ai giocatori dei combattenti ben bilanciati in grado di offrire delle sfide sempre eque e ciò non è facile quando si consegna un roster di questa portata. Per ogni personaggio, o meglio per ogni saga presente in questo gioco, c'è una gran bella selezione di stage che ben le rappresentano, molti storici, come il **Castello di Peach** per la saga di **Super Mario**, le **rapide di Donkey Kong Country**, **Brinstar** di **Metroid**, **Mute City** di **F-Zero**, **Onett** di **Earthbound** e lo stage di **Pictochat**, ma molti nuovi come **New Donk City** da **Super Mario Odyssey**, la **torre delle origini** di **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** o le **Torri Cittadine** di **Splatoon** e **Splatoon 2**.

Fornire un'overview dei temi degli stage (che, come tipico della saga, sono più di uno per stage ed è possibile impostarne la frequenza nel menù delle opzioni), è veramente impossibile in quanto, in proporzione alla grandezza del gioco, tanti sono i personaggi, tanti gli stage, tanti i brani! Nella sezione musica, dove possiamo ascoltare i brani liberamente (con una convenientissima divisione per saghe), possiamo renderci conto non solo della quantità di quest'ultimi ma anche della qualità degli stessi. Come al solito troveremo tanti nuovi temi composti per l'occasione ma a rubare la scena saranno senza dubbio i temi familiari delle saghe dei combattenti presenti, che sia rivisitati per l'occasione che in versione originale; ascoltare per credere!

Sempre nella stessa sezione "musica" è possibile creare delle playlist con i vostri brani preferiti ma anziché fissare come dei vegetali la schermata di selezione durante l'ascolto potrete premere "L" e "R" insieme per fare andare la console in modalità riposo: in questo modo, in modalità portatile,

potrete attaccare gli auricolari alla console e continuare ad ascoltare la musica dal vostro **Nintendo Switch** come fosse un tablet, l'ideale se la trasporterete all'interno di uno zaino.

La grafica, come al solito, non presenta caratteri di particolare rilievo ma i dettagli dei personaggi, laddove sono richiesti (insomma, ricordiamo che è un gioco dove potrete far scontrare **Mario** contro **Bayonetta** o **Pac Man** con **Snake**) sono sempre ben accentuati e ben presentati, come la texture a jeans della salopette di **Mario** o la pelliccia dei "combattenti pelosi" come **Fox**, **Inceneroar**, **Pikachu** o la versione *yarn* di **Yoshi**; sia in dock che in modalità portatile la qualità della grafica HD vi restituirà sempre una grafica veramente all'altezza e per nessun motivo l'eccezionale azione di **Super Smash Bros. Ultimate** calerà dai suoi **stabili 60 FPS** (fatta eccezione per qualche match online con qualche giocatore con una brutta connessione di rete, ma lì parliamo di lag e non di cali di framerate).



On that day...

Passiamo alla **modalità avventura**, qui un mix della precedente campagna di **Brawl**, **L'Emissario del Sub-spazio**, e la **event mode** di **Melee**, caratterizzata da una serie di sfide a tema. Abbiamo anche una storia il cui filmato iniziale, apparso in diretta mondiale nell'ultima direct di **Nintendo** dedicata a **Super Smash Bros. Ultimate** prima del lancio, ci mostra una creatura celeste al comando di un esercito di **Master Hand**. Gli eroi **Nintendo**, appositamente schierati per combatterli, cadono uno dopo l'altro e una volta catturati vengono clonati; l'unico a salvarsi è **Kirby**, non a caso la prima creazione di **Masahiro Sakurai**, e toccherà dunque a lui salvare i restanti personaggi del roster. Come al solito, le tematiche che avvolgono la ormai famosa **lore di Super Smash Bros.** sono celate dietro a un simbolismo abbastanza complesso che racconta metaforicamente la vita e il rapporto di **Masahiro Sakurai** con **Nintendo** e, anche una volta arrivati al termine dell'avventura, non tutto è mai chiarissimo; affronteremo questo discorso in **un futuro articolo**, a continuazione del precedente (che vi abbiamo linkato qualche riga più su) in cui spieghiamo la complessa lore di questo gioco, in quanto ci sembra di aver decifrato i simboli di

questa nuova avventura... E vi anticipiamo che i risvolti possono essere abbastanza tragici!

Nella **modalità avventura** ci verrà spiegato tutto ciò che c'è da sapere riguardo agli **spiriti** di cui si parla tanto nel gioco. **Questi sostituiscono i trofei dei precedenti giochi** in tutto e per tutto e dunque viene abbandonato il modellino 3D in favore di un più semplice ma più caratteristico **artwork originale**; a questi, adesso, vengono attribuiti **elementi RPG** e diventano dunque degli **equip** da usare in battaglia in questa modalità. Gli **spiriti**, oltre agli **spiriti del personaggio** ottenibili dalla **modalità classica** (e dal **negozio** per quel che riguarda i costumi alternativi di alcuni personaggi, come **Mario sposo**, **Alphie** o i **Koopalings**), si dividono in **spiriti combattenti** e **spiriti aiutanti**. I primi sono di tre tipi + uno, ovvero **attacco**, **difesa**, **presa** e neutro: fra i primi tre c'è un **rapporto triangolare** (**difesa** batte **attacco**, **presa** batte **difesa** e **attacco** batte **presa**) e tendono a migliorare quel determinato aspetto (se ci equipaggiamo di uno spirito difensivo dureremo di più in battaglia, con attacco infliggeremo più danni e con quelli presa infliggeremo più danni con le prese) mentre il **neutro** batte tutti quanti anche se non concede particolari vantaggi. Lo **spirito combattente** equipaggiato ad ogni battaglia accumulerà esperienza salendo di livello e ciò aumenterà il **numero di overall**: questo ci permette di capire orientativamente il livello del nostro avversario o squadra avversaria perciò, se vogliamo avvantaggiarci in battaglia è meglio sempre superare quello del nostro avversario e selezionare la tipologia opposta (insieme ad una buona tecnica generale, non sempre il numero più alto e la tipologia inversa assicura la vittoria). Si possono potenziare questi spiriti, inoltre, con i già citati **snack**, le **basi** del personaggio, che otterremo quando **congederemo uno spirito** dal **menù congeda**, con la **palestra** di **Doc Luis**, l'iconico allenatore di **Little Mac** di **Punch Out!!**, e le **zone di esplorazione** di **Toadette**, **Charlie** e **Linebeck** (questi da sbloccare nel corso dell'avventura).

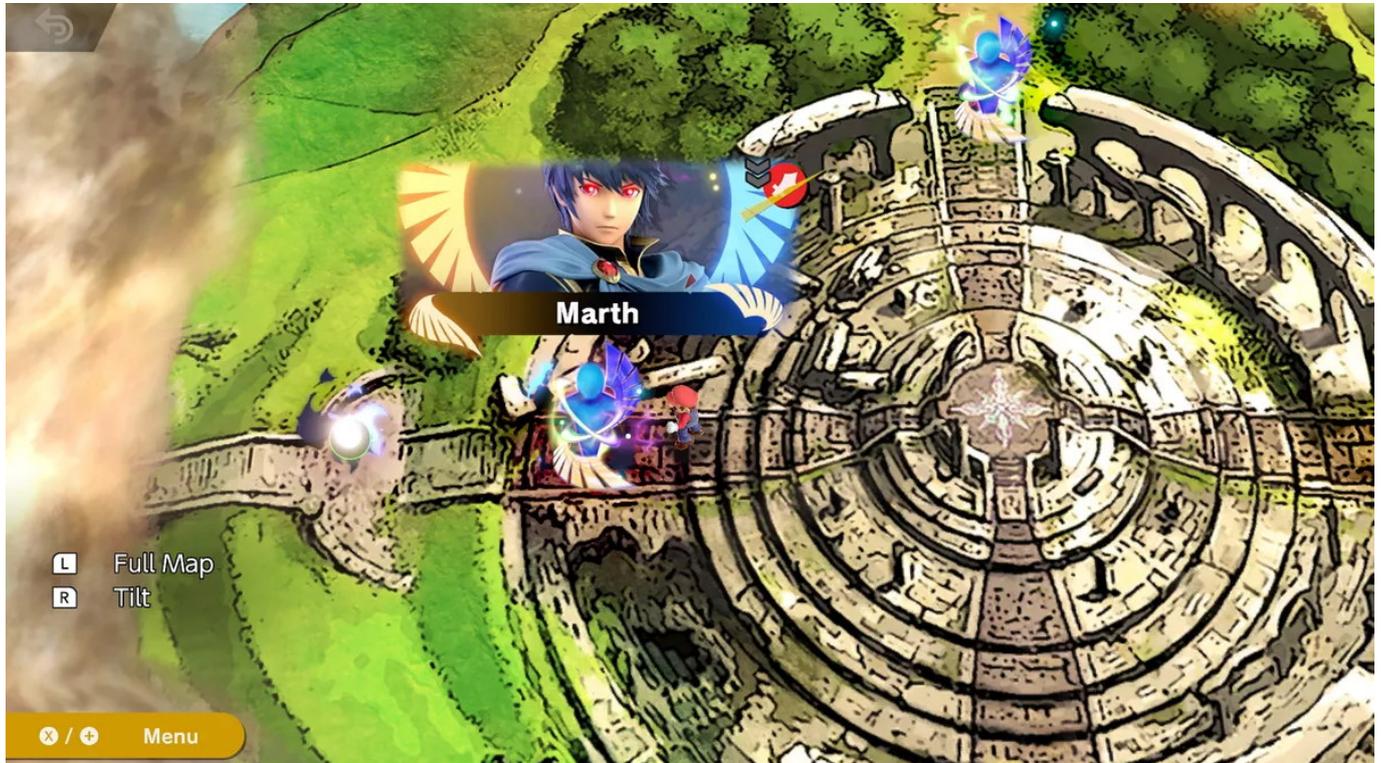
Ogni **spirito combattente** ha degli slot, da uno a tre, a questi possiamo assegnare gli **spiriti aiutanti**: questi modificheranno ancora di più l'esperienza di gioco migliorando un nostro determinato aspetto, come l'**aumento della potenza degli attacchi fisici, frontali, in corsa, alzare la difesa contro pugni e calci, esplosioni** e **oggetti contundenti**, oppure **annullare delle particolarità dello stage o dell'avversario**. Gli effetti sono veramente tantissimi e ci è impossibile elencarli tutti ma ciò che vi basta sapere è che tutti questi permettono un tipo di gameplay, in **modalità avventura** o persino in **modalità smash** o **online** se i giocatori vorranno, altamente personalizzabile. Capire tutti questi meccanismi, specialmente con le poche righe di tutorial, è abbastanza difficile e confusionario ma vi assicuriamo che facendo esperienza nella **modalità avventura** capirete tutto quello che c'è da sapere su questa nuova **meccanica RPG**.

Il nostro **Kirby** verrà catapultato in un mondo devastato da questa creatura celeste di nome **Kieran** (o **Galeem** in inglese) e qui, passo dopo passo, incontrerà **spiriti dei combattenti** da liberare, diventando dunque giocabili in questa modalità, e **spiriti combattenti** e **aiutanti** da salvare, incarnati dalle copie generate dalla loro cattura all'inizio del gioco. Gli **spiriti**, anche se non l'abbiamo menzionato, sono - diciamo - personaggi non giocabili di cui è però presente l'**artwork** all'interno della **lista degli spiriti**: pertanto, qualora dobbiamo affrontare uno **spirito** in battaglia, troveremo il o i personaggi del roster che più somiglia a quello spirito: lo spirito di **Baby Bowser** (che ricordiamo non è **Bowser Jr.** ma il **Bowser** bambino della saga di **Yoshi's Island**) sarà rappresentato da un **Bowser Maxi** (esattamente come nel finale del primo titolo della sua saga), **X** verrà rappresentato da un **Mega Man** con un blu più schiarito, **Chibi Robo** da **R.O.B.**, **Meowth** da **Fuffi** (o **Isabelle**), **T. Hawk** da un **Inceneroar blu** e così via. Nonostante l'assenza dal roster principali di questi personaggi (e che forse, appearing lì, **Nintendo** ci sta facendo intendere che non usciranno più tardi come **DLC**... Spiacente fan di **Waluigi** di tutto il mondo!) è veramente interessante vedere come gli sviluppatori abbiano fatto di tutto pur di offrire al giocatore una lotta, seppur scarna, con questi ipotetici personaggi al di là del semplice colore: la lotta contro **Rocky**, uno dei nemici/amici di **Kirby** che permette la trasformazione in roccia nella sua saga, è rappresentata da una battaglia contro più **Kirby** ma l'unico attacco che questi faranno è solamente la mossa speciale in basso, **la trasformazione in roccia**, esattamente il potere che conferiva questo nemico a **Kirby** nei suoi giochi! È davvero uno spasso riconoscere tutti questi segnali, specialmente per i

“nintendari” più affiatati!

In questo overworld, costruito all’incirca sulla falsariga dei **Super Mario** in 2D, incontreremo questi **spiriti** sotto forma di aura luminosa e una volta superata la sua battaglia lo otterremo e sarà disponibile nel nostro arsenale degli **spiriti**. A ogni modo, il vagare per l’overworld alla ricerca di spiriti non è di certo tutto, né l’esplorazione sarà così lineare come pensiamo: al di là dei semplici incroci troveremo **le palestre** per attribuire ai nostri spiriti combattenti ulteriori abilità, **le zone di esplorazione**, **empori** dove poter comprare **spiriti** esclusivi, ma anche **sentieri bloccati dalle rocce**, **ponti rotti**, **ferrovie**, **laghi da attraversare** ma soprattutto **sub-aree tematiche**, importantissime per procedere nell’avventura.

A ogni battaglia riceveremo inoltre delle **sfere abilità** da spendere nell’**albero delle abilità** del menù di pausa della **modalità avventura**: similmente a **Final Fantasy X** o **Fist of the North Star: Ken’s Rage** (l’iconico spin-off della saga di **Dynasty Warriors** basato sulla saga di **Ken il Guerriero** per **Xbox 360** e **PlayStation 3**) avremo una mappa delle abilità in cui espanderemo le nostre abilità spendendo le sfere, dal centro verso fuori. I giocatori potranno cominciare a sbloccare le abilità più avvantaggianti rispetto al loro stile di gioco, come per esempio migliorare le prese se ne sono grandi utilizzatori, ma una volta riempito il 50% delle abilità di questo albero (e ci vorrà del tempo) il nostro stile di gioco, inevitabilmente, diventerà un po’ troppo *over-powered* e ciò lederà un po’ alla fruizione della **modalità avventura** visto che le battaglie, nonostante gli avversari diventano sempre più forti, diventeranno molto facili, anche impostando la difficoltà a difficile. Nonostante tutto, questa modalità ci porterà a milioni di sorprese e proprio quando pensiamo che l’avventura stia volgendo al termine, ecco che ci sorprende con qualcosa di inaspettato (vogliamo rimanere più no spoiler possibili), sensazioni paragonabili al trovare il castello inverso in [Castlevania: Symphony of the Night](#). Provare per credere!

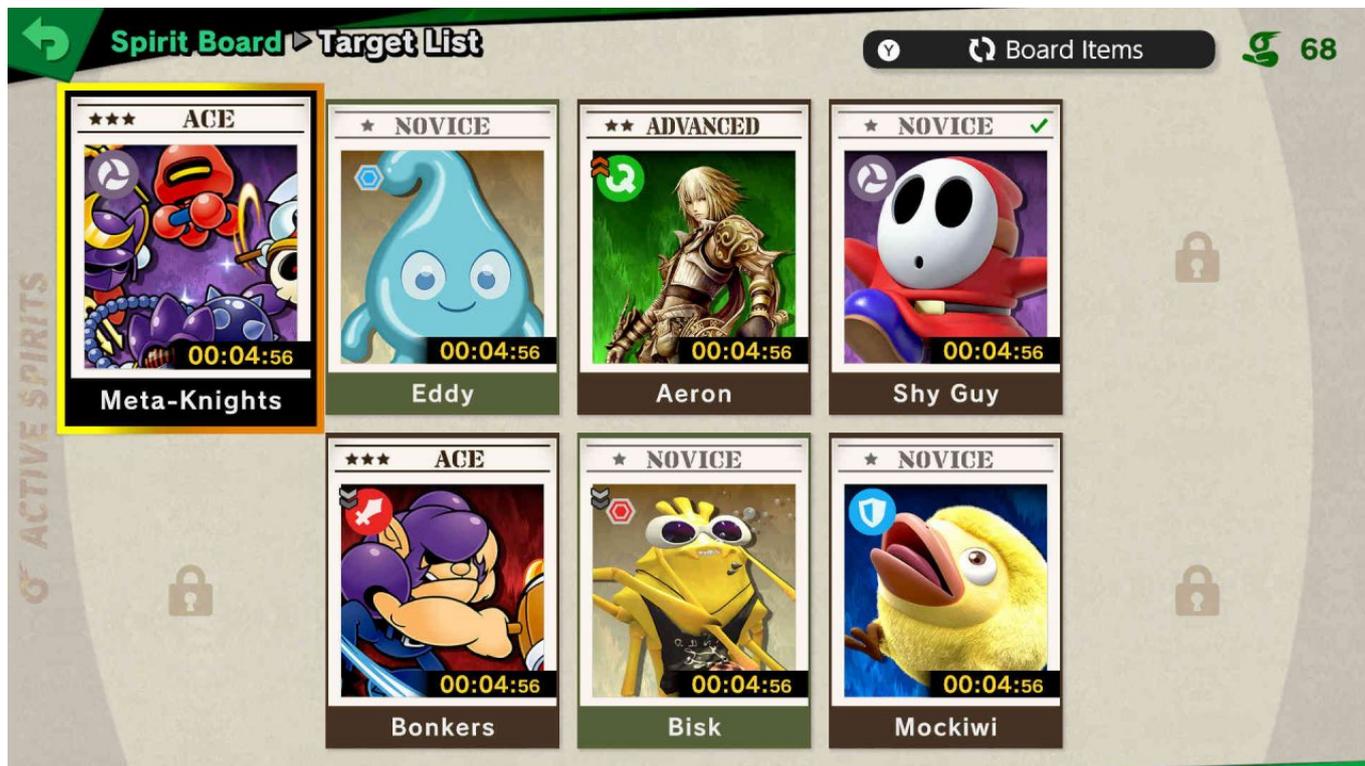


L’ultima modalità del **menù spiriti** è il **Tabellone degli spiriti**. Qui si possono trovare grossissima parte degli **spiriti** che non siamo riusciti a trovare nella **modalità avventura** (e ve ne accorgete guardando l’elenco degli spiriti nel sub-menù collezione) ed è di base, diciamo, un proseguo parallelo alla **modalità avventura**: in questo menù c’è un **tabellone** con **10 spazi**, ognuno

contenente uno **spirito**, dunque una battaglia alla fine della quale parteciperemo a un **minigioco** che ci permetterà di ottenere effettivamente lo **spirito**. La particolarità sta nel fatto che **questi 10 spazi hanno un tempo limite**, 5 minuti per slot (15 se si tratta di uno **spirito leggenda**, uno raro), e perciò, anche qui, bisogna agire con astuzia e dar dunque precedenza agli spiriti che non abbiamo o ci servono per evocare gli altri **spiriti** nella **modalità evocazione**. In questa modalità, come possiamo aspettarci, gli spiriti appariranno casualmente e anche se troveremo spesso tanti spiriti che possediamo già vi garantiamo che quasi sempre troverete almeno uno spiriti che non avete; diciamo che la probabilità, nel tabellone degli spiriti, gioca a vostro favore, diversamente dalla vecchia **macchinetta dei premi/slot machine** di **Melee** e il **flipper/pachinko** di **Brawl**.

L'ultimo modo, invece, per ottenere gli **spiriti** è **evocarli** dall'apposito menù: qui troveremo ancora molti altri **spiriti**, molti dei quali non appariranno né nel **tabellone degli spiriti** né nell'overworld dell'**avventura**, e per ottenerli dobbiamo semplicemente sacrificare almeno due spiriti dalla nostra collezione. All'inizio sarà difficile scegliere quale e addirittura se evocare uno **spirito**, tanto che l'istinto naturale è quello di aspettare di collezionare dei doppioni per poi evocare uno degli spiriti, ma il nostro consiglio è tuttavia quello di buttarvi: anche se si perdono due o a volte anche tre, quattro **spiriti** l'importante è riempire la **collezione**, che non si priverà mai di uno **spirito** perduto, e anche se si perdono certi **spiriti** alla quale potreste essere particolarmente affezionati vi basterà sapere che quello che evocate sarà superiore in tutto rispetto a quelli che sacrificherete. Perciò non vi preoccupate, riempite la vostra collezione generale anche perché vi garantiamo che, a differenza di tutte le precedenti entrate della serie **Super Smash Bros.** in cui per ottenere tutti i trofei spesso e volentieri si ricorreva a **Game Shark** e **Action Replay**, sarà possibile collezionare tutti **1303 spiriti** presenti nel gioco (per ora), giusto per mostrare il vostro "spirito nerd" al mondo intero!

Ultima azione che potrete fare nel sub-menù **collezione** e **congedare gli spiriti**. In questo menù potrete liberarvi degli **spiriti** che non vi piacciono oppure dei doppioni, facendoli trasformare in **basi** e ottenendo dei **punti spirito**, che permettono il **potenziamento coi snack** degli **spiriti combattenti** e possono essere spesi per comprare gli oggetti in vendita negli **empori** della **modalità avventura**. Una **base** può esservi utile per il **potenziamento degli spiriti combattenti** ma in realtà sono ancora più utili per le **evocazioni**: nel caso avevate già congedato, per farvi un esempio, un doppione, e dunque ottenuta la sua **base** (che rimarrà legata al personaggio dalla quale viene ottenuta), qualora serva il suo **spirito** per una **evocazione** potrete usare questa anziché sacrificare uno **spirito**.



Una nuova pietra miliare

Anche per questa generazione **Sora LTD.** e **Bandai Namco**, insieme a **Nintendo** e tutte quelle compagnie esterne che si sono offerti di partecipare a questo incredibile crossover come **Sega**, **Konami**, **Capcom** e persino **Yacht Club Games** e **Way Forward** (che hanno garantito la presenza di **Shovel Knight** negli **spiriti** e nel roster degli **aiutanti** e di **Shantae** solo negli **spiriti**), si sono letteralmente superati consegnando un gioco capace di offrire a un giocatore un quantitativo di ore infinite di gioco fra campagne single player, multiplayer locale e online. Non ci sono pecche in questo eccellente picchiaduro che non mostra alcun segno di invecchiamento... Se non un accorgimento (personale) che vorremo fare. L'unico punto a sfavore, secondo noi, di questo incredibile **Super Smash Bros. Ultimate** è proprio il sistema e la sezione degli **spiriti**. Per quanto funzionante, funzionale e chiara possa essere questa veste **RPG** nelle modalità in cui è applicabile essa, in parte, snatura ciò che è la serie in sé, ovvero un gioco picchiaduro in cui ogni secondo conta: per quanto ciò non intacchi il gameplay in generale e sia giustamente innovativa in un gioco del genere, essa è difficile da comprendere ed è un qualcosa che secondo noi, per quanto interessante, possa essere quanto di più lontano c'è da questo genere videoludico. E, in conclusione, vorremo anche sottolineare quanto abbozzata sia stata la scelta di soppiantare i **trofei** in favore degli **spiriti**, che sono in sé degli **artwork originali** dei giochi da cui provengono. Sì, sono molto belli, sì, è molto bello guardarli e inserirli stato senza dubbio molto più conveniente di creare dei modellini 3D da zero risparmiando tempo, denaro e spazio in memoria - sarà bastato buttare a casaccio una serie di file png - ma perché togliere le descrizioni che accompagnavano i trofei in **Melee** e **Brawl**? I vecchi giochi, sotto questo aspetto, non erano solo dei giochi competitivi ma erano anche delle vere e proprie enciclopedie dalla quale era possibile conoscere la storia di ogni trofeo, e dunque personaggio (o oggetto), rappresentato nei trofei, una vera e propria celebrazione della storia di **Nintendo**. **Super Smash Bros. Ultimate** è certamente un titolo inarrivabile... Ma forse non riesce ancora a detronizzare un gioco come **Melee** che, a distanza di quasi diciotto anni, risulta ancora incredibilmente attuale.

A ogni modo, come il titolo ci suggerisce, è il titolo definitivo di questa immensa saga che a sua volta ne abbraccia tante altre, il culmine del gameplay, il coronamento generazionale della "nintendosità"

che ha soddisfatto in toto le aspettative degli appassionati. Decisamente un titolo obbligatorio per chi possiede un **Nintendo Switch**, un titolo che ancora ha ancora molto da dire grazie ai DLC che ancora devono addirittura essere annunciati.



Coffence

Ma è un picchiaduro? No! Ma allora cos'è?

Dovremmo chiederlo direttamente agli sviluppatori di **Sweet Bandits Studio**, perché noi, vi giuro, non lo sappiamo davvero.

Adesso chiudete gli occhi, ispirate con il naso lentamente e buttate fuori con la bocca; ripetete il processo un paio di volte, chiudete gli occhi e provate a immaginare: pessima giocabilità, grafica da far accapponare la pelle ai modelli poligonali dei calciatori di **Actua Soccer**, longevità che neanche fai in tempo a dire «oh ma sto gioco è proprio una...» che, toh, lo hai già completato con tutti e 5 i personaggi, altrettanto bruttini a dirla tutta. Magari sei stato così veloce che hai anche provato a giocarlo online, senza successo (fino al momento della scrittura di questa recensione ho cercato ripetutamente giocatori online senza mai trovarne uno).

Insomma, **Coffence** è tutto quello che di peggio potevo aspettarmi da un videogioco.

Il gioco

Andiamo per gradi, partendo però dal presupposto che del "cos'è **Coffence**", io non lo so davvero. Una storia asettica e insensata nella sua completezza, ci narra di 5 baristi - di cui uno, attenzione, è un cane - che sono alla ricerca del chicco di caffè perfetto per la loro miscela. I fantastici 5 quindi,

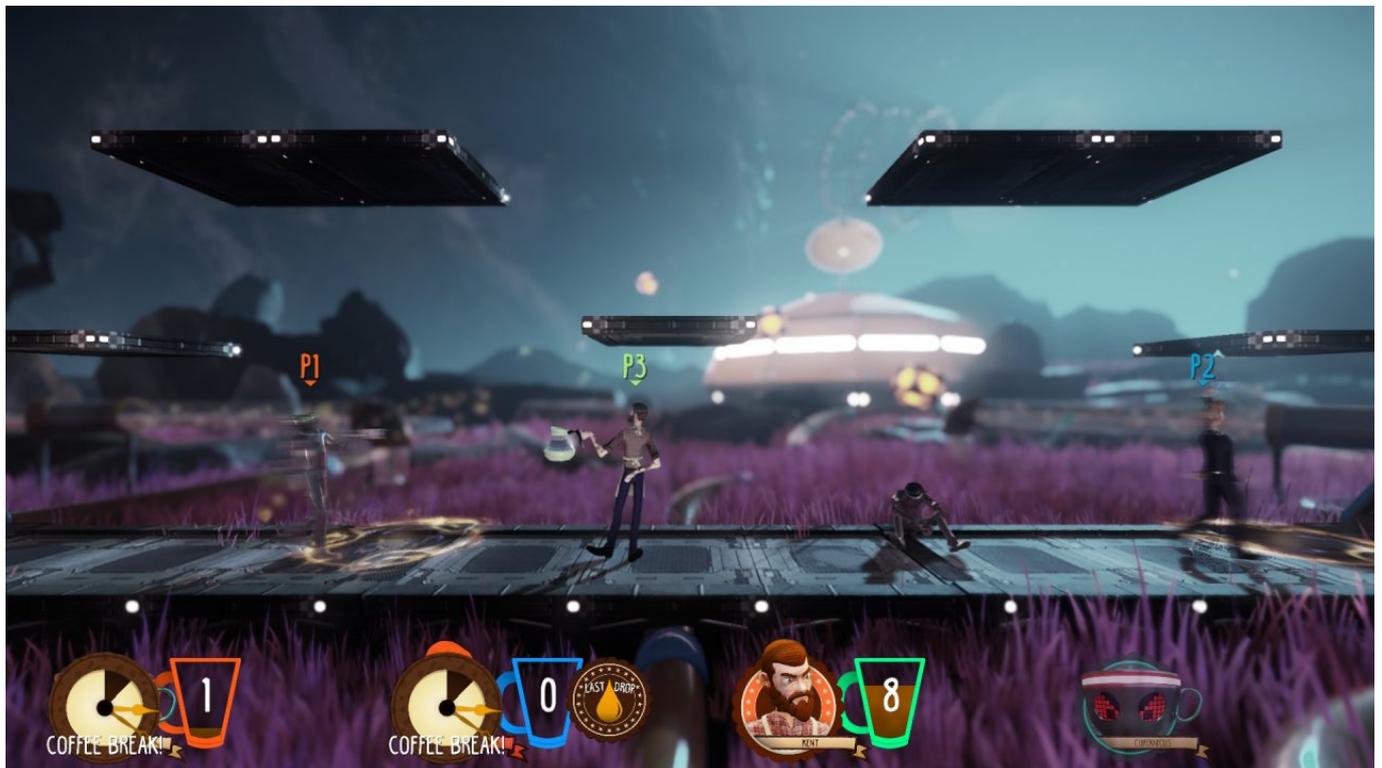
arriveranno perfino a scontrarsi nello spazio (suppongo sulla luna, ma mi raccomando, che non vi venga in mente di chiedervi COME siano riusciti ad arrivarci) e successivamente, all'interno dell'astronave di **CUPernicus** (il ridicolo boss finale che si rigenera, senza alcun motivo, per ben 3 volte; in effetti, visto che il gioco è così divertente, questo aiuta sicuramente!). La durata del completamento dell'intero roster di personaggi e quindi del gioco, è di circa **15 minuti**.



La Giocabilità

In **Coffence**, ci dovremo scontrare a suon di “tazzate” – attenzione amici, perché questo termine si avvicina molto a quello che penso di questo gioco – cercando di colpire la tazza del nostro avversario per fargli cadere o far volare per aria le gocce di caffè al suo interno, vincendo in questo modo il match. Il gioco prevede diversi tasti funzione sul joypad, personalmente ho giocato per tutto il tempo utilizzando sempre 2 tasti e saltellando qui e là giusto per raccogliere le gocce, non ho assolutamente sentito la necessità di trovare altre strategie di attacco. Le mie partite si posso descrivere così: scivolata, tazza rotante, salto e goccia (la felicità...).

Se proprio devo spendere 2 parole a favore del gioco, credo che ci si possano passare **dei bei secondi** di divertimento nella modalità **multiplayer** in 4 giocatori, una sorta di “brawl” tutti contro tutti. Ricordando però, che nei server non c’è nessuno a giocare, e dovrete quindi trovare altri 3 amici per giocare in locale, o altri online, su invito, sempre che siano disposti ad acquistare il gioco.



Graficamente?

Per me va bene tutto, ma sono fermamente convinto che concepire un gioco **nel 2018**, deve sottintendere anche il rispetto di un certo standard qualitativo. Modelli poligonali, texture e animazioni lasciano l'amaro in bocca sotto ogni punto di vista. Anche artisticamente, la caratterizzazione dei personaggi non ha alcun senso, un cane, la donna pirata, il tipo affarista, un boscaiolo e un nerd: prendiamo un po' di qui, un po' di lì e frulliamo per benino. Ma cos'è, la sagra del minipimer?

Almeno l'audio

Quantomeno il sonoro del gioco, purché sia molto ordinario, accompagna bene il ritmo dei combattimenti. Gli FX purtroppo invece, non splendono certo per la loro bellezza: dopo diversi minuti di gioco infatti, avrete in testa solo il rumore delle gocce di caffè all'interno delle tazze o per terra (riproducendo praticamente lo stesso suono).

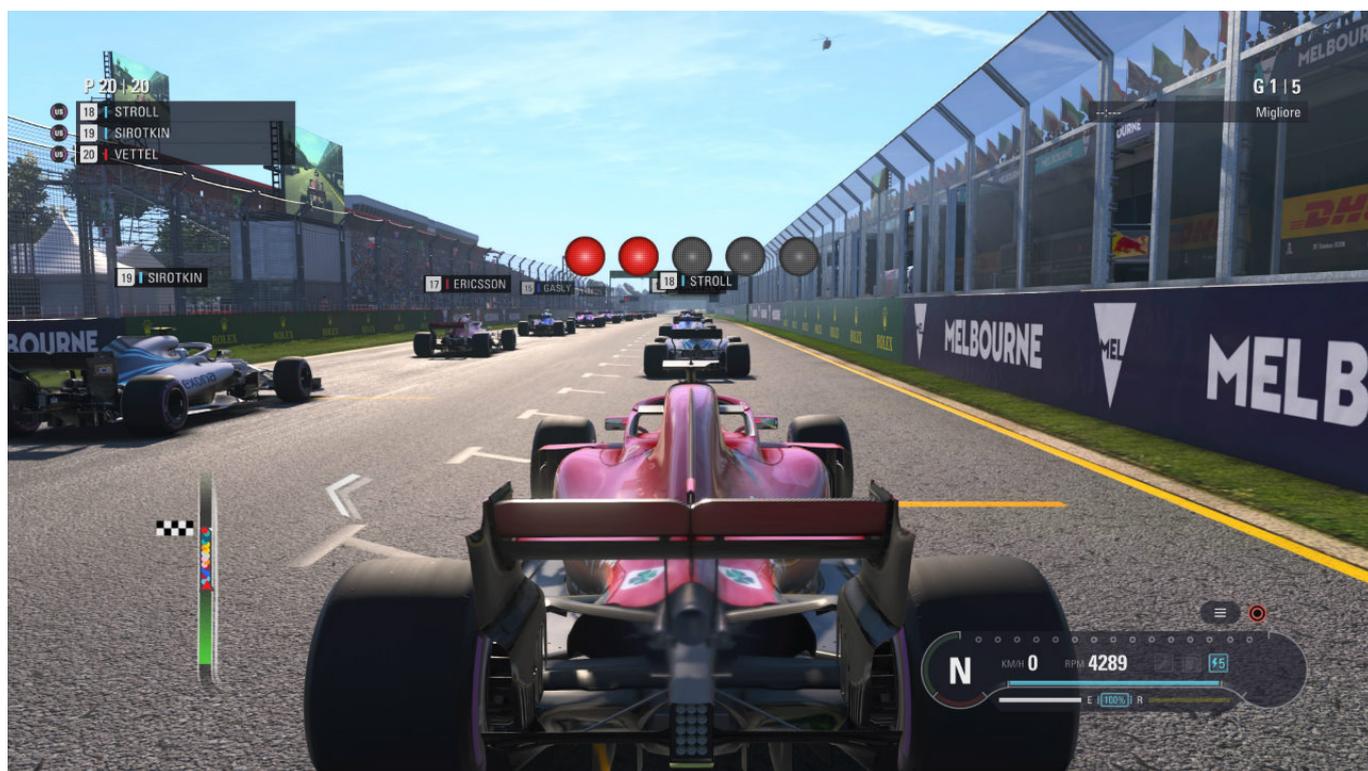
Concludendo

Mi sento di dire che in tutta onestà, non consiglieri mai l'acquisto di **Coffence**. Un videogioco che costa davvero troppo (**12,99 € su Steam**) per la pochezza che trasmette al giocatore. Potrebbe trovare la sua vera dimensione nel multiplayer in 4 giocatori, ma non credo che in ogni caso ne possa valere la spesa.



F1 2018

Ormai è come una specie di appuntamento fisso, ogni anno un dovere morale spinge a giocare il nuovo **Formula 1**, anche se ormai, personalmente, verso la competizione non ho più la stessa attrattiva di una volta, complice il nuovo sistema eccessivamente elettronico, oppure una serie di auto che ormai sono tutte maledettamente uguali. Intere gare in cui le bagarre sono talmente scontate che sembrano essere state pianificate a tavolino. Non so se vi ricordate, ma a me sembrano quasi macchinine Polistil su binari. Nonostante il calo di appeal verso i piloti in carne e ossa, per fortuna non ho mai perso la voglia di giocare i titoli di **Codemasters**, sicuramente nella top delle software house che sviluppano titoli automobilistici, vuoi per la voglia matta di potermi trovare dentro una monoposto, vuoi perché le passioni sono dure a morire.



La “formula” giusta

Tecnicamente di gran lunga superiore al suo predecessore, **F1 2018** regala sensazioni uniche, si avvicina vertiginosamente a quello che potrebbe essere un simulatore di guida, o quasi, per le innumerevoli quantità di modifiche che è possibile effettuare alla monoposto nella fase pre-gara, oltre che per l'enorme albero del settore di ricerca il quale ci permetterà di rafforzare man mano alcuni parametri della nostra monoposto che magari possono essere carenti in quella determinata scuderia di appartenenza, quali: **motopropulsione, resistenza, aerodinamica e telaio**. Nel sistema di sviluppo delle migliorie, è presente la così chiamata “**fog of war**” che non ci permetterà momentaneamente di vedere a cosa porteranno le modifiche che stiamo facendo inizialmente, le quali man mano, andando avanti nella stagione e sbloccando le migliorie già disponibili, renderanno visibili ulteriori parametri da potenziare - per intenderci la “**fog of war**” sarebbe la nebbia scura che nasconde le parti delle mappe ancora inesplorate, per esempio nei più comuni giochi strategici. Inoltre, andando avanti nel settore della ricerca, riusciremo a sbloccare delle migliorie tecniche da poter sviluppare per la fase finale della stagione o addirittura per quella successiva.

Testato con il volante **Thrustmaster T300RS**, senza aiuti alla guida, se non il - che sia benedetto - TCS, sono rimasto piacevolmente colpito e soddisfatto dal trasporto che esercita il gioco utilizzando una periferica diversa dal solito joypad. **Il force feedback funziona benissimo** ed è calibrato alla perfezione, sovrasterzo e sottosterzo non sono messi a caso e sono strettamente legati al nostro comportamento alla guida, dando la massima sensazione di fedeltà al volante, per esempio salendo sul cordolo o sfiorando l'erba a bordo pista.

Perché parlo di “**simulatore di guida**”? Ci sono molteplici aspetti da tenere in considerazione durante le gare - e no, non sto parlando del cambio gomme e rifornimento carburante ai box - come il cambio di strategia per il pit-stop, che è una variabile strettamente connessa all'andamento della gara, o il tipo di miscela da utilizzare, da secca a grassa per una maggiore spinta negli ultimi giri, e **l'elettronica ERS**, sempre per rimanere in tema “altissima fedeltà”, tramite l'attenta gestione della quale saremo in grado o meno di poter attingere a quel surplus temporaneo per poter effettuare un sorpasso all'ultimo cordolo (per esperienza personale, vi capiterà spesso di rimanere a secco di

energia e dover studiare quindi al volo una strategia di sorpasso per poter conquistare la posizione). Tra le già tantissime modifiche da poter apportare alla monoposto, c'è l'interessantissima possibilità di schematizzare il cambio gomme per tutte le gare a venire in modo da avere una pianificazione quasi totale delle nostre fermate ai box.

Le modalità di gioco presenti in **F1 2018** sono davvero tante, ma spicca per interesse ovviamente la modalità carriera, nella quale potremo cimentarci in un intero campionato sostituendo uno dei due piloti ufficiali con il nostro avatar virtuale. Cercando di vincere le gare e rispettando gli obiettivi faremo crescere la nostra fama tra le varie scuderie, oltre che per quella con cui corriamo. Un altro aspetto altamente variabile è l'atteggiamento del nostro pilota, che potrà oscillare tra "sportività" o "spettacolarità": dopo ogni gara infatti, si verrà intervistati da una giornalista per rispondere ad alcune semplici domande di rito, con risposta multipla e proprio in base alle nostre risposte daremo forma alla personalità del nostro pilota. L'intervista servirà anche a far crescere la considerazione dei vari reparti della scuderia: aerodinamica, meccanica etc.

Per i più nostalgici **F1 2018** offre diverse gare singole a obiettivi o campionati storici, eventi tramite i quali potremo salire nelle vecchie monoposto di un tempo, passando dalla **Lotus 72D** (1972) alla **McLaren MP4-13** del 1998 di **Mika Hakkinen** fino ad arrivare alla più recente **RedBull Racing RB6** (2010).

Tornando a parlare delle varie modalità di gioco, sicuramente non poteva di certo mancare il **multiplayer**, tramite il quale si potrà affrontare il campionato online, oppure una più semplice gara singola. **I server su PS4 sono molto stabili**, e non ho riscontrato alcun problema durante il test della modalità multigiocatore. Come per la maggior parte dei giochi, ovviamente il livello dei giocatori online è molto alto, vi suggerisco quindi di imparare bene a domare i vostri bolidi e prendere un po' di confidenza con il sistema di guida prima di intraprendere la vostra esperienza online, che altrimenti potrebbe risultarvi leggermente frustrante.

Grafica da Pole Position

Graficamente **F1 2018** riesce a distaccarsi un po' dalla versione 2017. Niente di particolarmente innovativo rispetto al predecessore. Stiamo comunque parlando di 2 titoli che si trovano già, a mio parere, nell'eccellenza per quanto riguarda il comparto grafico, con **texture ad altissima risoluzione** e **modelli 3D praticamente perfetti** in ogni minimo dettaglio. La miglioria più evidente a livello fisico è il nuovo sistema di luci dinamiche. La loro integrazione, contornate da **nuovi effetti volumetrici**, regalano una visione più realistica di ciò che vediamo su schermo con una **maggiore precisione delle ombre** delle vetture e oggetti di scena ma anche nelle variazioni dovute ai **cambiamenti meteorologici**: che sia caldo afoso che pioggia battente, i nuovi upgrade si sentono e, sorprendentemente, senza appesantire in maniera evidente il sistema. I miglioramenti si allargano alla **nuova vegetazione, più dettagliata e realistica**, maggiori elementi in pista e nuove **cutscene**, per rendere il **tutto ancor più televisivo**.

L'introduzione del sistema di sicurezza "Halo" introdotto dalla **FIA** quest'anno - che sarebbe la barra montata sopra la testa dei piloti - è una delle novità del 2018 che, come nella realtà però, è odiata da tutti i piloti, e si è fatta odiare anche dal sottoscritto in quanto risulta molto fastidioso vederla utilizzando la visuale in prima persona: **fortunatamente** per noi piloti virtuali, tramite il menù di gioco è **possibile disattivare il sistema Halo**, liberando in questo modo la nostra visuale di gioco.

Audio fedele? Fedelissimo!

Potrebbe non interessare molto un focus sull'argomento e per questo non lo farò, ma vorrei darvi giusto un consiglio: il titolo va giocato con le cuffie per una immersione totale nel vostro abitacolo. I **suoni ambientali** di contorno come la voce del meccanico che comunica con te durante la gara, lo stridio delle gomme sull'asfalto o quello prodotto passando sui cordoli, così come l'urlo del motore ad alti regimi, sono riprodotti davvero fedelmente e tutto questo rende molto più bello e coinvolgente il gioco.

Fermandoci ai Box

F1 2018 è ufficialmente sul podio insieme ai simulatori di guida più acclamati, merita molto per tutto quello che riesce a offrire. Ci si possono passare davvero diverse ore tra una corsa in campionato o in modalità carriera e una partitella online. Giocandolo mi è venuta una gran voglia di provarlo insieme a una di quelle costosissime postazioni di guida da F1: chissà, magari un giorno...

Overcooked 2

Sono trascorsi esattamente due anni dal lancio su **PC** del primo capitolo di **Overcooked**, adrenalinico **party-game culinario** sviluppato da **Team17** e **Ghost Town Games**. Oggi, visto l'enorme successo raccolto dal predecessore su tutte le piattaforme, esce **OverCooked 2**, riproponendo un invariato stile di gioco accompagnato da nuovissimi livelli e con una veste grafica leggermente più curata sotto certi aspetti.



Master Chef

Nel primo **Overcooked** abbiamo dovuto cimentarci in una folle corsa contro il tempo e in un durissimo allenamento per poter arrivare all'ultimo stage e batterci con il terribile appetito del final boss per salvare il mondo, passando attraverso coloratissimi livelli fuori di testa del Regno delle Cipolle. Sicuramente **Overcooked** è stato - ed è tutt'ora - uno di quei giochi dell'universo indipendente che ha lasciato a bocca aperta per la sua unicità, per una riuscitissima meccanica di gioco e per le tantissime ore di divertimento che è in grado di regalare. È possibile giocarlo da soli nella modalità campagna o in compagnia di uno o più giocatori, dividendo il joypad o la tastiera metà per uno o utilizzando una periferica per ognuno. In **Overcooked 2** conosceremo tanti nuovi e bizzarri chef che si aggiungeranno a quelli già conosciuti nel primo capitolo, con piatti nuovi ed elaboratissimi che metteranno a dura prova le nostre doti culinarie!

Ogni livello nasconde nuove insidie e piatti sempre più elaborati che renderanno difficile la preparazione delle nostre ordinazioni. Lo scopo dei giocatori per ogni livello, sarà quello di completare più piatti possibili in un tempo limite senza troppi errori, in modo da poter guadagnare più stelle possibile - massimo 3 stelle per livello che serviranno per lo sblocco degli stage successivi. **Overcooked 2** è a tutti gli effetti il sequel del primo capitolo, o dovremmo forse dire, la continuazione?

Sì perché a conti fatti, anche i primi livelli di questo nuovo capitolo, potrebbero sembrare un po' ostici per chi non abbia avuto la fortuna di potersi infarinare con le meccaniche di gioco del primo, quasi come se gli sviluppatori diano per scontato che l'utente debba conoscere il gioco. La complessità di alcuni livelli spesso impedisce di prendere al primo tentativo le agognate 3 stelle, costringendo anche i giocatori che hanno già approcciato al primo capitolo a dover ritentare per sperare in un risultato migliore. Sin dall'inizio vengono richiesti una forte dose di manualità con i comandi base del gioco e un altissimo spirito di squadra, in una eventuale modalità cooperativa, per poter completare i vari stage.



Il Co-Op: la morte sua

Chi abbia giocato al primo *Overcooked* e ai suoi DLC potrà notare facilmente le doti richieste da questo secondo capitolo. Per il primo, come per il secondo, la modalità "giocatore singolo" a volte potrebbe risultare troppo macchinosa e complessa, tra lo switch dei 2 personaggi e l'organizzazione delle pietanze ci si confonde con molta facilità. In definitiva, la modalità vincente è sicuramente quella cooperativa: **completare la campagna in multiplayer**, non ha prezzo. Anche per il nuovissimo *Overcooked 2*, che abbiamo giocato su PC, con joystick per uno e tastiera per l'altro giocatore, **la massima espressione risiede nella modalità multi-giocatore**. Giocando in compagnia le ore trascorreranno talmente veloci tra urla, spintoni e risate, che non vorrete più staccarvi dalla TV. C'è da dire che è un gioco studiato per l'utilizzo di joystick, ragion per cui la tastiera è altamente sconsigliata, devo ammettere di aver avuto non poche difficoltà nel controllare il mio personaggio.



Cosa puzza di bruciato?

Nonostante io adori questo gioco in tutte le forme, c'è da dire che forse qualcosa non è proprio come dovrebbe essere. Partiamo dalla **mappa**, che con la sua nuova veste grafica è tanto bella quanto confusionaria, uno zoom troppo vicino impedisce di trovare subito i nuovi livelli sbloccati, che seguono una curiosa numerazione che avanza per multipli (**1-2, 1-4, 1-6, 2-3, 2-6**). Non è chiaro il motivo di questa scelta considerato che nel primo *Overcooked* erano numerati normalmente. In secondo luogo, come già detto, il livello di difficoltà si mostra sin da subito eccessivo, diventando ancora più impegnativo avanzando nel gioco, caratteristica questa che potrebbe far desistere chi si affacci per la prima volta alle meccaniche di *Overcooked* - fuoco sul pavimento che impedisce il movimento, automobili che investono il giocatore e tantissime altre insidie che non fanno ben sperare già dai primissimi livelli.



Tecnicamente

Il **comparto tecnico** è ineccepibile, il **gameplay** è rimasto invariato e altrettanto ben congegnato, molto fluido e semplice. Graficamente le migliorie sono visibili nei piccoli dettagli, shader più elaborati e texture più definite, soprattutto nella mappa di selezione dei livelli che vede un nuovo tabellone sviluppato su più livelli, per il resto il gioco non sembra aver subito significativi cambiamenti in questo versante. La **colonna sonora** cavalcante, chiaramente ereditata dal primo capitolo, è azzeccatissima e accompagna il gioco col giusto ritmo incalzante, rendendolo ancor più adrenalinico di quanto già non sia.



Tirando le somme

In definitiva questo nuovissimo **Overcooked 2**, a differenza del primo, non è un gioco proprio per tutti. Perché questa scelta? Selezione naturale? Mi rendo conto solo a posteriori che, se non avessi giocato il primo capitolo, con molta probabilità non avrei potuto apprezzare davvero il lavoro svolto da **Team17** in questo secondo **OverCooked**. A ogni modo, se vi piacciono i party-game in locale e un alto livello di sfida che nei suoi picchi massimi potrebbe rasentare la frustrazione, sento di potervene consigliare caldamente l'acquisto, perché credo che, nonostante le sue imperfezioni, al momento la serie **Overcooked**, per la sua extra-dose di divertimento, detenga il titolo di "**Re dei party-game**" su ogni piattaforma.

Update After Launch: E luce fù!

Ed è come l'arcobaleno dopo la tempesta che **Overcooked** dopo la release ufficiale al **day one**, da bruco si fa farfalla e spicca il volo come prima era stato capace di fare il suo predecessore. La versione inviataci prima del rilascio sul mercato deludeva sotto vari aspetti.

Andando sullo specifico, dopo la data di uscita sono stati inseriti diversi elementi, uno su tutti diverse possibilità di gioco in **multiplayer**, organizzando partite pubbliche o private; All'inizio del gioco in modalità "**storia**" è stata aggiunta una clip iniziale che funge da breve premessa agli avvenimenti che spingeranno i nostri mini-chef, a intraprendere quest'avventura.

Il più importante cambiamento lo vediamo sulla mappa, in cui adesso l'avanzamento dei livelli avviene in modalità naturale, **seguendo l'ordine numerico 1-1, 1-2, 1-3** e così via. Un'altra delle mancanze sottolineate nella versione inviataci, è stata fortunatamente colmata e anche qui, come nel primo capitolo di **Overcooked**, dopo ogni stage completato avremo un percorso da poter seguire con il nostro furgoncino - senza perderci, come capitava spesso nell'anteprima - fino al prossimo livello appena sbloccato.

Insomma, a guardarlo adesso **Overcooked 2** è quasi un altro gioco, degno erede di quello che prima di lui conquistò secondo noi il titolo di party game definitivo.

Non è la prima volta che videogame a rilascio sia sostanzialmente diverso rispetto all'anteprima: un altro chiaro segno della necessità Per ogni professionista di settore di **rivedere un gioco più volte** - al netto Dunque di patch e aggiornamenti - **prima di poter emettere un verdetto definitivo**.

[Auto Age: Standoff](#)

Auto Age: Standoff, sviluppato da **Phantom Compass**, è un gioco d'azione e soprattutto nel quale ci ritroveremo nel 2080 in un'America in rovina, dove sono le gare di automobilismo a stabilire "le regole". Il titolo presenta un'ampia varietà di veicoli che si distinguono fra loro per **forza**, **armatura** e **velocità**, i quali possono essere equipaggiati con vari tipi di armi primarie e secondarie in base alla propria preferenza. All'interno del gioco è presente un tutorial: non è obbligatorio, ma risulta di certo utile, la grande varietà di veicoli non influisce molto sulla loro "giocabilità" e ci vorranno un paio di partite prima di riuscire a trovare una buona combinazione d'armamenti.



Il problema principale di *Auto Age*, a oggi, è il suo essere basato quasi completamente sul **multiplayer**: i server sono deserti. Il gioco aveva molte possibilità di essere un buon titolo, vedendo anche i numerosi premi vinti ma, sfortunatamente, l'essere stato abbandonato nel 2017, data di rilascio dell'ultimo aggiornamento, non aiuta molto. Vista la mancanza della sezione online saremo costretti a giocare in versione *single player* contro l' **IA**. Quindi, gli sviluppatori hanno inserito le modalità di gioco basilari per un titolo soprattutto (deathmatch, conquista la bandiera ecc ecc). L'intelligenza artificiale è di medio livello il che trasforma il tutto in una sfida abbastanza godibile.



Il titolo presenta una grafica cartoon in stile anni '80, molto carina ma non molto "dettagliata", con modelli ben fatti. La colonna sonora è originale, ma tende a stancare dopo poco, mentre i vari effetti sonori risultano appropriati. Tuttavia, la "semplicità" della grafica e le poche modalità di gioco (affiancate da un comparto online deserto), non ci permettono di consigliare a oggi il gioco, il quale "non vale la candela". Per chi è interessato, [Auto Age: Standoff](#) è disponibile su **Steam**, e ci auguriamo che in futuro possa essere popolato da giocatori che possano valorizzarne le caratteristiche.

[Genitori consapevoli per un'esperienza di gioco migliore](#)

Per molti genitori, i videogiochi online, o il videogioco in generale, possono rappresentare un mondo sconosciuto e/o pericoloso per il proprio figlio, che potrebbe addirittura [danneggiarlo mentalmente](#). A volte il gioco è solo una parte [di un problema ben più grande](#), altre volte il problema si trova all'interno del gioco stesso e, quando accade qualcosa di effettivamente spiacevole, non c'è scusa che tenga, la soluzione universale sembra essere quella di **allontanare il ragazzo** dalla "fonte", in modo che il fatto non si possa più ripetere e invitare gli altri a fare altrettanto.

Qualcosa di analogo è accaduta recentemente all'interno di **Roblox**, un multiplayer online creato ad hoc per bambini o ragazzi molto giovani, che conta **64 milioni** di giocatori e dove la fantasia degli utenti fa da padrona indiscussa. Il problema arriva quando si fa uso improprio della libertà data per creare situazioni totalmente contrastanti con l'ambiente di gioco, in questo caso un ambiente volto a far socializzare e divertirsi: l'avatar di una bambina di sette anni è stato "stuprato" da altri tre

giocatori che avevano creato degli strumenti a forma di pene. Chiaramente la scena non era esplicita, ma sfruttando e usando impropriamente determinate azioni che è possibile fare è stato possibile arrivare a una rappresentazione fortemente allusiva, che ha comunque cambiato in negativo l'esperienza di gioco della vittima. La madre è venuta a conoscenza dell'accaduto e ha raccontato tutto su un post su **Facebook**, dicendo di essersi sentita traumatizzata e violata, invogliando altri genitori a disinstallare il gioco dai device dei loro figli, per impedire che potesse accadere lo stesso anche a loro. Ovviamente i colpevoli sono stati segnalati agli sviluppatori e bannati in modo permanente.

Per molti la reazione della madre potrà risultare naturale ma, pur risultando comprensibilissima l'istintiva reazione di un genitore, quella di invogliare i giocatori ad abbandonare la piattaforma è la soluzione migliore?



Voler allontanare un pubblico sensibile da ambienti dove avvengono fatti del genere è un atto di difesa istintiva, ma mette in atto un'ulteriore, piccola ingiustizia nei confronti di chi ne ha già subita una. Di certo a subirne le conseguenze dovrebbe essere chi causa il problema, senza negare il divertimento videoludico a chi segue le regole e la netiquette.

Gli sviluppatori di *Roblox* hanno allora creato una [guida per i genitori](#), in modo che entrambe le parti possano collaborare per dare agli utenti finali, cioè i ragazzi, quello che tutti vogliono: **un'esperienza di gioco divertente e priva di pericoli.**

Le soluzioni prospettabili sono due: la prima è di difficile attuazione, e consiste nel **controllare qualsiasi cosa** venga creata dagli utenti e assicurarsi che sia qualcosa di innocente e che non possa essere usata in modo improprio; ma i moderatori non potrebbero mai gestire agevolmente 64 milioni di utenti, né rilevarne violazioni come quella sopra raccontata. La seconda opzione è quella del **dialogo**, cioè creare un **rapporto di collaborazione e sicurezza** tra giocatori, genitori e moderatori per allontanare il prima possibile tutti quegli elementi che rovinano l'esperienza di gioco: se il ragazzo trova qualcuno del genere deve parlarne subito con la famiglia o, meglio ancora, direttamente con lo staff del gioco, il tutto in modo **genuino e senza vergogna.**

La nostra è un'epoca dove questi aspetti sono difficili da gestire, ci si sta affacciando adesso al medium videoludico in maniera più approfondita e non è facile interpretare i problemi e individuare le forme di protezione più efficace. Un'etica del giocatore è ancora in divenire, le regole si costruiscono giorno per giorno, i pericoli non sono pochi, soprattutto per i minori. Ma il gioco ha

anche fini formativi, [i vantaggi apportati dal videogame sono stati anche studiati dalla scienza](#): scappare non è la soluzione.

Quindi, cari genitori, se mai dovesse succedere ai vostri figli qualcosa come quanto raccontato sopra, non disinstallate, non sequestrate: informatevi sul da farsi, cercate delle guide, contattate gli sviluppatori e collaborate affinché si possano approntare rimedi e vi sia il minor impatto possibile sulla futura esperienza da giocatori dei vostri ragazzi, che hanno diritto di continuare a vivere esperienze virtuali. Se li indirizzerete anche verso le migliori esperienze videoludiche, se passerete loro un messaggio di equilibrio riguardo quanto e come fruire del mezzo, contribuirete alla loro crescita, e creerete allo stesso tempo un ambiente di gioco migliore per tutti.

Giocare dovrebbe essere anche un momento di edificazione umana, atto a farci dimenticare tutto il male intorno a noi: quel di cui potremmo essere vittime nel mondo virtuale, è grave, ma, sfruttando una safe-zone che è quella davanti al monitor, può insegnarci a essere più guardinghi nella realtà di tutti i giorni. E queste esperienze, questi insegnamenti, sono quelli che più di ogni altra cosa dobbiamo imparare a difendere.

[Ultima Online diventa ufficialmente free to play](#)

Ultima Online, popolare **MMORPG** uscito nel settembre del 1997 e primo gioco del genere a riscuotere successo su scala mondiale, ieri ha lanciato una nuova modalità chiamata **Endless Journey**, giocabile senza abbonamento mensile e interamente **free to play**. Chi deciderà di imbarcarsi nel “viaggio infinito” non avrà **level cap** e potrà accedere ai *dungeon*, al **server PvP Felucca** e alla chat globale, oltre alla possibilità di creare massimo due personaggi. Purtroppo, saranno precluse le ricompense per i veterani, oltre all'*housing*, le aste e i *vendors*.

Tutti gli account saranno aggiornati fino all'espansione **Stygian Abyss** e, grazie alla nuova patch, gli sviluppatori hanno annunciato che la pratica del *multiboxing* (ovvero la possibilità di controllare due personaggi allo stesso tempo, tramite dei programmi e delle macro, pratica **illegale** nel gioco) verranno bannati permanentemente.

Sul sito ufficiale si trova anche la [lista completa](#) delle differenze tra account a pagamento e free to play, oltre a una [dettagliata descrizione](#) di ciò che offre la nuova modalità di gioco.