Fire Pro Wrestling World

Sono passati ben **ventinove anni** dal primo ***Fire Pro Wrestling***, uscito ai tempi sul **PC Engine** di **NEC**. La serie si è sempre contraddistinta per due fattori: la grafica in 2D isometrico e la minuziosa simulazione del cosiddetto **puroresu**, il pro wrestling giapponese, emulato in un gameplay frenetico e coinvolgente. Una sfilza di giochi pubblicati per moltissime console, da **Super Nintendo** (***Fire Pro Wrestling Special*** è celebre non solo per il finale scioccante, ma anche per essere il primo gioco che ha lanciato la stella di **Goichi "Suda51" Suda**) a **PlayStation 2**, teatro dell'ultimo gioco della saga, quel ***Fire Pro Wrestling Returns*** che ha appassionato fan del wrestling giapponese (e non solo) per dodici lunghi anni. Ma la pausa è terminata lo scorso anno, per i possessori **PC**, con l'attesissima uscita di ***Fire Pro Wrestling World***, uscito anche lo scorso **28 settembre** in Europa (e qualche mese prima anche in terra natia e in America) per **PlayStation 4**. Ma bando alle ciance, lanciamoci sul ring!

Lariatto!

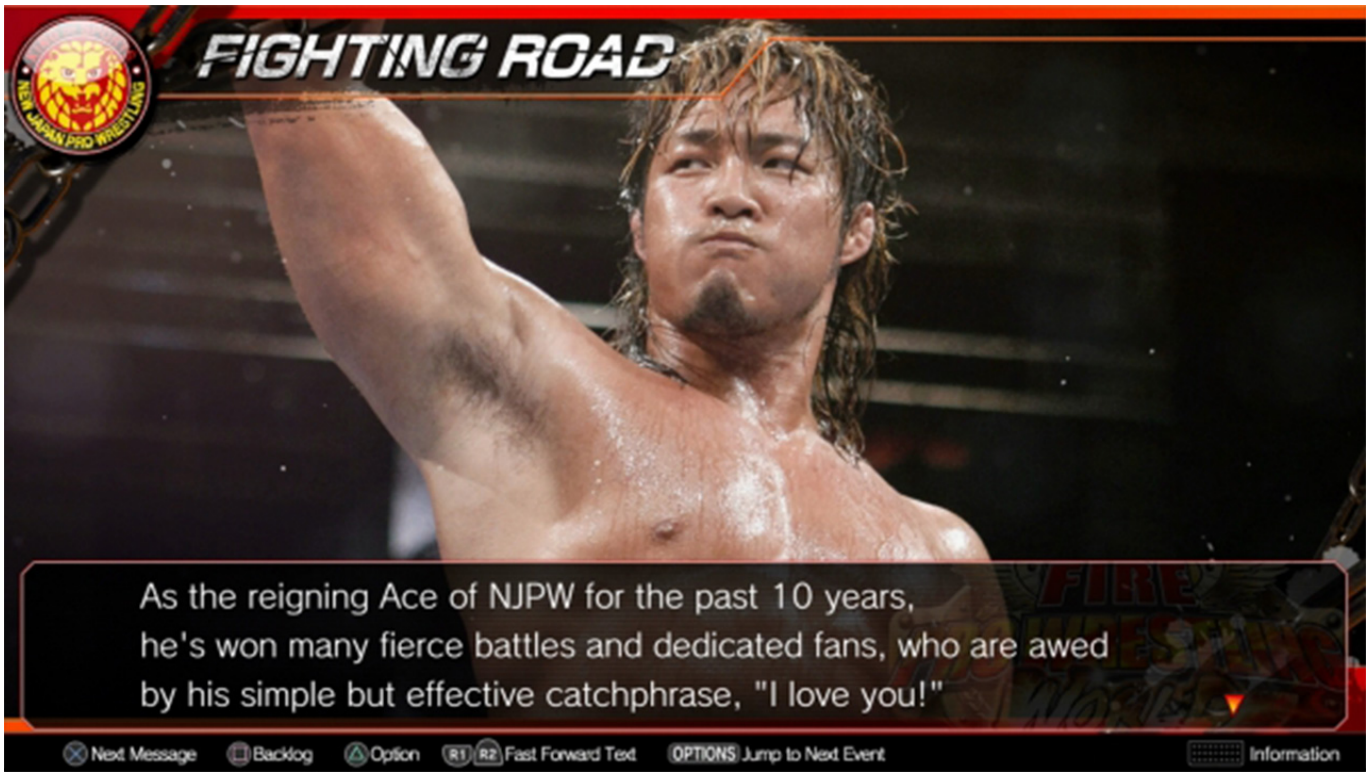
FPWW (d'ora in poi useremo il suo acronimo) offre da subito un approccio diretto: il menù mostra le varie modalità **offline**, i match **online** e la sezione **edit**, quest'ultima vero fulcro del titolo, ma andiamo con ordine. Si parte dalla **exihibition mode**, dove si potranno creare dei match singoli (da un minimo di due a un massimo di otto wrestler sul ring) o di coppia (dal classico due contro due al quattro contro quattro) con una pletora di regole personalizzabili, oltre alla scelta dell'arena, che ricalca i vari palcoscenici del mondo del wrestling, dal simil-**Tokyo Dome** giapponese, alla classica arena indoor americana degli show **WWE**, fino al palazzetto messicano che richiama *promotion* come **AAA** e **CMLL**. Le combinazioni di regole e arene, ma anche arbitri (ognuno di essi diverso dagli altri sia per aspetto che, soprattutto, intelligenza artificiale!) da scegliere sono praticamente infinite, e già questa sola modalità offre scenari diversi match dopo match, impreziosite, da un indice

di valutazione dell'incontro in percentuale che richiama il celebre (almeno per gli appassionati) metro di valutazione del giornalista wrestlingistico **Dave Meltzer**, seppur in percentuale e non con le sue famose stelle. Il classico canovaccio del match uno contro uno viene variato con le varie stipulazioni, come il **Cage Deathmatch**, dove lotteremo dentro una gabbia, l'**Exploding Darbed Wire Deathmatch**, dove le corde del ring verranno sostituite da filo spinato esplosivo, il **Landmine Deathmatch**, con tappetini di filo spinato esplosivo fuori dal ring, lo **SWA Rules**, cardine della serie dove l'incontro sarà diviso in round, in un ibrido tra wrestling e boxe, e le due varianti "marzialistiche", l'**S-1 Rules**, che richiamerà le regole del kickboxing, e il **Gruesome Fighting**, dove si lotterà in un ottagono (pardon, dodecagono) simile a quello che si vede in **UFC**. Non sono presenti stipulazioni più "americane" come il **Ladder match** o il **Tables match**, visto che ***Fire Pro Wrestling World***, così come tutti gli altri giochi della serie, attinge a piene mani dal wrestling di stampo nipponico.
Le altre **quattro modalità** che completano l'**offline mode** sono il **Tournament**, dove potremo creare un torneo a eliminazione diretta da un minimo di quattro a un massimo di trentadue partecipanti (simile a tornei come il passato ***King of the Ring*** della **WWE** o l'attuale ***New Japan Cup*** della **NJPW**), la **League**, torneo questa volta "all'italiana", una sorta di mini-campionato che ricalca eventi realmente esistenti come il **G1 Climax** della **NJPW** o il **Champions Carnival** della **AJPW**, la **Battle Royale**, che richiama l'omonima stipulazione di match (e, nella versione **time**, la ***Royal Rumble*** della **WWE**) e infine la **Mission Mode**, quest'ultima consigliatissima soprattutto ai neofiti della serie, non solo per la presenza di cinque **tutorial**, ma perché permette di imparare al meglio la meccanica del timing, molto diversa dai classici giochi di wrestling "occidentali", con una serie di quest da compiere.

Se possiamo liquidare brevemente la modalità **online**, visto che non è altro che un semplice luogo dove sfidare i propri amici in vari match, saltiamo subito alla modalità **Edit**, visto che gran parte della bellezza di ***FPWW*** risiede proprio in questa: qui potremo creare i nostri alter ego usando un editor che all'apparenza può sembrare semplice, essendo i personaggi in 2D isometrico, ma che in realtà nasconde una profondità mostruosa per il genere. Aspetto, skill, mentalità e soprattutto

moveset (con più di 3000 mosse, costantemente aggiornate patch dopo patch!) disponibili per creare il lottatore dei vostri sogni. Si ha anche la possibilità di creare dei **ring**, oltre agli **arbitri** e alle **cinture**, e se non si ha tempo e voglia di perdere ore nell'immenso editor basta andare su **Steam Workshop** (o su un sito simile, per la versione **PlayStation 4**) per poter scaricare migliaia di oggetti e poter creare la vostra *promotion* dei sogni, oppure ricreare, in tutto e per tutto, il mondo del wrestling attuale con le varie federazioni di tutto il globo!
La grande forza di ***FPWW*** risiede proprio nella community, che ha abbracciato il titolo facendolo diventare una sorta di ***Mugen*** in salsa wrestling: infatti, tra un **John Cena** o un **AJ Styles** non è strano trovare un personaggio dei fumetti, dei manga o della cultura popolare. Tutto è possibile in questo titolo, e la forza dipende anche dal suo roster letteralmente infinito, perché sì, in ***Fire Pro Wrestling World*** non dobbiamo preoccuparci di slot per i wrestler creati, visto che l'unico limite è rappresentato dallo spazio del nostro hard disk. E considerando che gli *edit* pesano solamente pochi kilobytes, non è impossibile arrivare ad avere un roster con migliaia di wrestler o altri personaggi, arrivando così a ottenere quello che è il gioco di wrestling più completo della storia.

Rainmaker pose



Incluso nella versione **PlayStation 4**, e disponibile separatamente in **DLC** per la versione **PC**, vi è anche uno **story mode** con i personaggi della **New Japan Pro Wrestling**: in questa modalità, narrata sotto forma di finestre di dialogo molto simili a una **visual novel**, impersoneremo uno studente del dojo **NJPW** atto a scalare i ranghi della federazione giapponese per poi unirsi a una delle *stable* (ovvero i gruppi) presenti nel gioco, come il **Bullet Club** capeggiato dall'attuale campione **IWGP Kenny Omega**, il selvaggio **Suzuki Gun** della leggenda del **PANCRASE Minoru Suzuki**, il **CHAOS** di **Kazuchika Okada** o i **Los Ingobernables de Japon** del carismatico leader **Tetsuya Naito** (apparso anche nel recente ***Yakuza 6*** di **Sega**). Un buon passatempo che aggiunge pepe alla già vasta longevità del titolo, e che prepara il terreno per la prossima aggiunta, la **Fire promoter mode**, a tema manageriale, in arrivo a breve sotto forma di **DLC**. Una modalità attesissima non solo da chi segue la serie, ma soprattutto, dai fan della **GM Mode** di ***WWE***

Smackdown vs. Raw 2006, che richiedono a gran voce qualcosa di simile da anni e anni.

Insomma, ***Fire Pro Wrestling World*** è il ritorno della serie che ogni fan di wrestling attendeva da tempo. Chi chiedeva un seguito "aggiornato" di ***Fire Pro Wrestling Returns*** è stato accontentato, visto che si ha la stessa struttura del titolo uscito nel 2006 su **PlayStation 2**, ma con molte migliorie che rendono il gioco adattato agli standard odierni. Può spiazzare i neofiti e chi ha giocato per anni e anni ai giochi **WWE**, vista la particolare grafica in 2D isometrico, che magari risulta obsoleta per i tempi attuali, ma lavorando con un budget inferiore rispetto ai giochi della **2K**, il lavoro fatto da **Spike Chunsoft** assume connotati incredibili, soprattutto per i fan della disciplina più sfegatati e aperti ad altre realtà mondiali che vanno ben oltre allo sport-spettacolo offerto dalla compagnia di Vince McMahon. Se poi aggiungiamo che su **PC** vi è anche una vasta scelta di mod che ampliano a dismisura le possibilità nascoste del gioco, cos'altro abbiamo da dire se non che il re è tornato, e in pompa magna.

Nintendo Direct 08.03.2018: riepilogo e opinioni a freddo

L'ultimo **Direct** di **Nintendo** a Gennaio, non contando l'annuncio di **Nintendo Labo**, è stato abbastanza agrodolce. Pochine le novità, ***Mario Tennis Aces*** era l'unico gioco nuovo da parte di **Nintendo** e per il resto abbiamo ricevuto solamente annunci riempitivi: DLC, date di uscita, re-release, remastered… Insomma, non si può dire di aver testimoniato a dei grandi annunci. Il **Direct** del 8 Marzo, al contrario, è stato veramente un successo e gli annunci si sono dimostrati all'altezza delle aspettative; la trasmissione live **Nintendo** ha decisamente messo i possessori di **Switch** e **3DS** sulle spine e i giocatori non vedono l'ora di comprare alcuni di questi favolosi titoli. Diamo un'occhiata più da vicino agli annunci del **Direct** del 3 Marzo.

Warioware Gold

Un po' come ***Mario Party: The Top 100***, la saga di ***Warioware*** riceverà un titolo simile per **3DS**; una collezione di **300 minigiochi** che impiegheranno, al solito, l'uso del touchscreen, il microfono e altro. Un bellissimo annuncio visto che l'ultimo titolo della serie, **Game & Wario**, è uscito nel 2013; dal **3 Agosto 2018** in poi i giocatori potranno divertirsi con l'atipico personaggio Nintendo a scaccolare nasi, mangiare aglio e tuffarsi in altre imprese bizzarre!

Dillon’s Dead Heat Breakers

L’ultimo titolo della saga ***Dillon’s Rolling Western***; questo gioco, che fonde meccaniche **action** e **tower defense**, vi darà la possibilità di fare squadra con i vostri **Mii** in forma animale. L’uscita del gioco è prevista per il **24 Maggio** su **3DS** ma i giocatori potranno provare la demo a partire da giorno 10 dello stesso mese.

Mario & Luigi: Bowser’s Inside Story + Bowser Jr.’s Journey

L’acclamato gioco per **Nintendo DS**, il terzo nella saga **RPG *Mario & Luigi*** sviluppata da **AlphaDream**, fa il suo ritorno su **3DS** con una nuova grafica e nuove feature, come la possibilità di alternare il controllo fra **Bowser** e i **fratelli** e una nuova prospettiva della storia dagli occhi di **Bowser Jr**. Queste nuove caratteristiche faranno di questo gioco più di un semplice remake e, anche se la scelta è caduta su un titolo “vintage”, i nuovi giocatori che non hanno avuto modo di provare il titolo originale su **DS** non si sentiranno certamente estranei né alla storia e né alle meccaniche, che da sempre contraddistinguono questa spettacolare saga. Non abbiamo notizie esatte sul rilascio di questo titolo ma **Nintendo** prevede l’uscita per il **2019**.

Detective Pikachu

Un titolo bizzarro… tanto quanto interessante! Chi l’avrebbe mai detto che avremmo visto **Pikachu** parlare in questo modo, bere caffè e prendere le vesti di un detective? L’uscita di questo titolo per **3DS** è prevista per il **23 Marzo** ma l’annuncio del **Direct** si è concentrato di più, oltre all’apertura dei preorder sul **Nintendo eShop**, sul nuovo **Amiibo** di **Detective Pikachu** che verrà lanciato il giorno dell’uscita e sarà alto ben 13 cm.

Luigi’s Mansion 3DS Remake

È stato uno dei titoli di lancio dell’ormai lontanissimo **Nintendo Gamecube**, una saga che negli anni è stata un po’ dimenticata; ma l’uscita di ***Luigi’s Mansion: Dark Moon*** per **Nintendo 3DS** nel 2013 (annunciato come l'”anno **Luigi**“) ha dato nuova vita alla serie che vede protagonista l’adorabile fratello del più famoso **Mario**. **Nintendo** oggi ci propone il classico che ha dato vita alla saga e che, stranamente, non ha visto alcuna *re-release* dal 2001 a oggi; questa nuova versione include una **mappa attiva** nello schermo inferiore della console e una nuova **modalità Boss Rush**. Non è stata annunciata una data ben precisa ma **Nintendo** dovrebbe riuscire a consegnare questo gioco **entro il 2018**.

Kirby Star Allies

Questo titolo verrà lanciato fra pochissimo su **Nintendo Switch**, esattamente giorno **16 Marzo**; il **Direct** ha mostrato solamente l'interazione con alcuni personaggi storici della saga come **King Dedede** e **Meta Knight**. Altri personaggi verranno lanciati successivamente alla data d'uscita e i primi saranno **Rick**, **Kine**, **Coo**, **Marx** e **Gooey**. Nel frattempo vi ricordiamo che potete avere un assaggio di questo gioco grazie alla demo presente sul **Nintendo eShop** di **Switch**.

Okami HD

Uno di quei giochi che ha decisamente superato il confine fra videogioco e opera d'arte. L'acclamatissimo titolo **Capcom** è in arrivo su **Nintendo Switch** in **HD**; in questa nuova versione potrete usare il **pennello celestiale**, caratteristica principale di questo titolo, tramite **touch screen** in modalità portatile o con i Joycon in modalità *dock*. A quanto pare ***Okami HD*** verrà lanciato solamente in versione digitale sul **Nintendo eShop** per l'**estate 2018**.

Sushi Striker: The Way of Sushido

Da **Indieszero** arriva questo particolarissimo titolo **puzzle** per **Nintendo Switch** e **3DS**. Lo scopo del gioco sarà mangiare più sushi possibile da piatti di uno stesso colore; una volta fatta una bella pila di piatti potremo lanciarla al nostro nemico e accumulare più punti possibili. Il gioco, da buon **puzzle game** che si rispetti, avrà una **modalità multiplayer online** e uscirà simultaneamente per entrambe le console per **l'8 Giugno**.

Octopath Traveler

L'attesissimo **RPG** targato **SquareEnix**, dalla grafica che mischia elementi 3D e 2D a la **SNES**, uscirà il **13 Luglio**; il **Direct** ha introdotto i personaggi **Tressa** e **Alfyn** ed è stata annunciata la versione speciale del gioco che includerà una **mappa**, un **libro animato** e una **replica di una moneta** presente nel mondo di ***Octopath Traveler***. Purtroppo la confezione speciale non includerà la **colonna sonora** ma sarà disponibile in un secondo momento in formato digitale.

Travis Strikes Again: No More Heroes

Travis Touchdown e la sua **Beam Katana** tornano su **Nintendo Switch** in una nuova fantastica avventura. L'esuberante protagonista della saga esplorerà i meandri di una potentissima console da gioco, la **Death Drive Mark II**, e affronterà giochi d'azione, di corsa, puzzle e molti altri; sarà possibile giocare anche in **multiplayer** locale affiancando **Travis** al suo amico **Badman**; questa bizzarra avventura sarà disponibile **entro il 2018**.

Dark Souls

Il rilascio di questo titolo invidiato dai possessori di **Wii U** sta per arrivare finalmente su **Nintendo Switch**. Prima del lancio verranno effettuati dei **collaudi di rete** e ***Dark Souls*** verrà rilasciato giorno **25 Maggio** insieme all'**Amiibo** di **Solaire of Astora**, che vi permetterà di eseguire il gesto "*praise the sun*" a piacimento; una vera chicca anche per chi ha già giocato al primo capitolo di questa popolare saga altrove.

Captain Toad: Treasure Tracker

Un altro gioco proveniente dalla libreria del **Wii U** che arriverà su **Switch** e **3DS** giorno **13 Giugno**, un titolo molto particolare e dal successo semi-inaspettato; nato come **bonus stage** di ***Super Mario 3D World***, ***Captain Toad: Treasure Tracker*** è un gioco che mischia elementi action ma soprattutto puzzle simili a ***Fez***. Il gioco includerà nuovi stage tratti da ***Super Mario Odyssey***, una m**odalità co-op** per la versione **Switch** e dei controlli rivisitati per la versione **3DS**.

Mario Tennis Aces

Già annunciato durante lo scorso **Direct**, qui ci vengono date un'infinità di notizie riguardante il prossimo gioco sportivo con protagonista l'idraulico più famoso al mondo. Il nuovo filmato di ***Mario Tennis Aces*** ci mostra un'infinità di personaggi diversissimi, modalità multiplayer locale da i 2 ai 4 giocatori (dando la possibilità di collegare **fino a 4 Nintendo Switch**), colpi tipici del tennis più un sacco di tiri speciali, come il **colpo intenso** che fa uso del giroscopio della console, danni alla racchetta, e la **modalità online** che si snoda in tornei dove sarà possibile ottenere costumi alternativi e personaggi sbloccabili. Come se non bastasse, i più fanatici del tennis potranno sfruttare i *motion control* dei **Joycon** per una sfida ancora più intensa e, in un certo senso, realistica. L'uscita ufficiale del gioco è prevista per giorno **22 Giugno** ma presto **Nintendo** rivelerà delle nuove informazioni riguardanti un torneo online gratuito che avverrà poco prima del lancio.

Undertale

Toby Fox, sin dall'uscita del suo popolarissimo gioco, ha sempre mostrato interesse verso il mondo **Nintendo** ma finora, a detta sua, non ha potuto convertire il gioco per il **Wii U** in nessun modo; dopo il *porting* su **Playstation 4**, ***Undertale*** sta per arrivare su **Nintendo Switch**. I possessori della console della grande N avranno finalmente la possibilità di giocare a questo fantastico titolo nella casa che ha dato i natali alla saga di ***Mother/Earthbound***, serie che ha profondamente ispirato il titolo di **Toby Fox**. Questo potrebbe anche dimostrare la facilità con la quale è possibile fare dei porting veloci da **PS4** a **Switch** (anche se ovviamente parliamo di un gioco 2D che di certo non spinge la console allo stremo), come l'interno della macchina **Nintendo** sia diventato più accessibile verso gli ***indie developer*** ma soprattutto i cambiamenti di Nintendo dal Wii U allo Switch. Purtroppo non c'è ancora una data ben precisa ma **Sans** ci rassicura che il gioco arriverà… prima o poi.

Crash Bandicoot: N-Sane Trilogy

Questa non è la prima volta che vediamo un titolo di ***Crash Bandicoot*** su una console **Nintendo** ma la trilogia originale è da sempre rimasta esclusiva **Sony**. Tuttavia ***Crash Bandicoot: N-Sane Trilogy*** sta per arrivare su **Switch** e sembra che al *porting* non mancherà nulla dalla sua versione **PS4**; il gioco sembra eccellente sia in modalità *dock* che in portatile e potremo averlo dal **10 Luglio**.

Little Nightmares: Complete Edition

Anche questo titolo *indie*, sviluppato da **Tarsier Entertainment**, sta per fare la sua comparsa su **Nintendo Switch**. Questa versione includerà **tutti i DLC** delle precedenti incarnazioni e, visto che il *publisher* è **Namco Bandai**, sarà possibile ottenere un costume alternativo scansionando l'**Amiibo** di **Pac Man**; dal **18 Maggio** potremo mettere le mani su questo intrigante ***puzzle platformer*** che ci ricorda, in un certo senso, il popolarissimo ***Limbo***.

South Park: The Fractured But Whole

L'ultimo titolo della saga RPG di ***South Park***, ideata da **Trey Parker** e **Matt Stone**, sta per arrivare su **Nintendo Switch**. I DLC non saranno presenti nella versione base, che uscirà il **24 Aprile**, ma potranno essere acquistati singolarmente o col ***season pass***. Speriamo che **Ubisoft** possa rilasciare in futuro anche ***South Park: The Stick of Truth***, gioco che non ha mai visto un rilascio su una console **Nintendo**.

Hyrule Warriors: Definitive Edition

È stato già annunciato che la versione **Switch** dello spin-off della saga di ***The Legend of Zelda***, sviluppato dai creatori della saga di ***Dynasty Warriors***, includerà tutti i DLC e le componenti delle versioni **Wii U** e **3DS**; la sua presenza all'ultimo *Direct* è servita solamente ad annunciarne la data, stabilita per il 18 Maggio.

Arms

Sul fronte Arms nessuna novità se non l'annuncio di un **Global Testpunch** che partirà **giorno 31 Marzo** e durerà per tre giorni; se non avete ancora preso in considerazione l'acquisto di questo titolo questa è l'occasione buona per provare **Arms** nella sua interezza.

Splatoon 2

I fan di ***Splatoon 2***, che ha di recente toccato le 2 milioni di unità in Giappone e 5 milioni in tutto il mondo, possono considersi i più fortunati di questo ***Direct***. Il filmato si apre con l'annuncio delle finali dello **Splatoon European Championship** che avverrà giorno **31 Marzo** al **Polymanga** in **Svizzera**; lo stesso giorno ci sarà un **concerto** delle *idol* del gioco, **Alga** e **Nori**, accompagnati da una vera band e il tutto, torneo incluso, sarà visualizzabile via streaming. A **fine Aprile** il gioco si aggiornerà alla **versione 3.0** che porterà più di **100 nuovi capi d'abbigliamento**, **tre nuovi stage** e il nuovo **Rango X** per le partite pro. Ma la più grande sorpresa del filmato è l'annuncio della **Octo Expansion**, una nuova campagna *single player* che ci farà vestire i panni di un **octariano**, **Numero 8**, ed espanderà la *lore* di **Splatoon 2**. Questo DLC sarà acquistabile separatamente e arriverà per l'**estate 2018**.

Super Smash Bros

Al termine della parte dedicata a ***Splatoon 2***, **Nintendo** ci rivela un'ultima esplosiva sorpresa. Sembrerebbe un ulteriore annuncio riguardante il precendente gioco: due **Inkling** se le danno di santa ragione quando tutto l'ambiente si oscura e in lontananza si vede lo stemma di **Super Smash Bros** che si illumina glorioso nel buio; alla base dello stemma si possono notare i partecipanti classici della nota saga picchiaduro, dopo di ché, la vera sopresa del trailer, ovvero l'uscita prevista per il **2018**. Speriamo solamente si tratti di un nuovo **Super Smash Bros** e non di un *porting* dell'ultimo titolo della serie per **Wii U** o **3DS** (ma nulla sembra puntare verso quella direzione)… Purtroppo il trailer è solamente un *teaser* ma non vediamo l'ora di vedere ulteriori aggiornamenti su questo fantastico titolo **Switch**.

SUPER
SMASH BROS.™