

[Speciale E3: ecco il World Reveal Trailer di Assassin's Creed Odyssey](#)

Come ultima chicca, **Ubisoft Montreal** mostra al grande pubblico il primo gameplay trailer di *Assassin's Creed Odyssey*. All'interno della conferenza vengono mostrate alcune delle peculiarità del gioco, come la possibilità di selezionare il protagonista tra uno maschile e uno femminile e di poter scegliere tra diversi tipi di dialoghi. La data di uscita è prefissata per il 5 ottobre su PS4, Xbox One e PC.

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

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

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

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

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

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

[Speciale E3: Annunciato un documentario su Rainbow Six Siege](#)

Justin Kruger sale sul palco con alle sue spalle l'enorme schermo con il logo di *Rainbow Six Siege*: è lieto di annunciare che la community del gioco ha raggiunto i 35 milioni di giocatori, ma anche le date dei tornei della prossima stagione. Non è finita qui: subito dopo, è stato trasmesso il trailer di un **documentario**, incentrato sul lato eSport del gioco, che uscirà durante il **Six Major Paris**, dal 13 al 19 agosto.

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

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

<https://youtu.be/PU2ni4mNlz4>

[Speciale E3: Square Enix annuncia una nuova patch per Final Fantasy XIV](#)

Il secondo annuncio della conferenza **Square Enix** riguarda un nuovo aggiornamento, precisamente la patch 4.3 per il capitolo online della saga di *Final Fantasy: Final fantasy XIV Under the Moonlight*.

Etna Comics 2018

Dunque, **Etna Comics**. La fiera del fumetto più grande della Trinacria, quella che un po' tutti gli appassionati (siciliani e non) di anime, manga, comics, videogame, film e serie tv aspettano ogni anno per... fare cosa? È una domanda che mi viene posta spesso da parenti o da chiunque non abbia mai partecipato a eventi del genere, e paradossalmente ogni anno diventa sempre più difficile rispondere. Da eventi di nicchia quali erano, queste fiere diventano, anno dopo anno, un **fenomeno di massa**, dove si fa di tutto, ma allo stesso tempo niente. Quest'anno, tra l'altro, è stato nuovamente battuto il record di presenze: più di **80.000** persone sono state registrate tra gli ingressi al centro fieristico **Le Ciminiere** dal 31 maggio al 3 giugno. Ma sul tema torneremo più tardi.



Parliamo piuttosto di ciò che ho visto in questa ottava edizione. La struttura della fiera, pur presentando zone leggermente diverse dall'anno scorso, è rimasta pressoché invariata: **11 aree distinte per tematica**, all'interno delle quali sono stati organizzati svariati tipi di attività, contornati da persone più o meno famose, spettacoli, e intrattenimento di ogni genere.

Una delle aree, la **YouTube Alley**, è stata letteralmente inondata da migliaia di persone, grazie agli ospiti che hanno tenuto le loro conferenze all'interno: **YouTube Fa Cagare, Tia Taylor, Playerinside, Federic95Ita, Nocoldiz, Link4Universe** e molti altri. Tra questi, sono riuscita a fare un paio di domande ai **Playerinside** e **Nocoldiz**, una volta concluse le loro rispettive conferenze.

Iniziamo dalla coppia catanese:

«Cosa vi aspettate da questo E3?»

Midna:

«In sostanza ci aspettiamo delle conferme di ciò che è stato annunciato: date di uscita, per esempio di *Kingdom Hearts 3*, e qualcosa di più su ciò che è stato già visto almeno in parte nei mesi precedenti.»

Raiden:

«Sarà un E3 di transizione in cui vedremo tantissime conferme e magari qualche piccola novità, oppure anche una o due bombe.»

Subito dopo è stato il turno di **Paolo**, in arte **Nocoldiz**, diventato famoso sulla piattaforma grazie alle sue **YouTube Poop**.

«Perché secondo te molti pooper italiani hanno abbandonato YouTube?»

«Una delle cause principali che ha spinto molti pooper ad abbandonare è il *freebooting* [la pratica di rubare i video da canali YouTube per caricarli altrove senza autorizzazione, NdR], perché dopo che hai lavorato tantissimo e vedi una pagina Facebook rubarti il video, facendo centinaia di migliaia di visual sul tuo lavoro senza neanche citarti, te la prendi così tanto da indurirti ad abbandonare tutto. Ho conosciuto veramente tante persone che l'hanno fatto.»

Un must di Etna Comics - potrebbe essere forse definito il suo cuore pulsante - è sicuramente il **padiglione F1**, tappa fondamentale per qualsiasi tipo di visitatore della fiera, grazie alla moltitudine di stand presenti in ogni angolo e di diverso tipo: in parole povere, è quella parte della fiera dove si tirano fuori i soldi (e dove ho girato per più tempo); si va dall'**Area Comics** al piano terra che ospitava le grandi case editrici come **Panini** e **Star Comics** e gli autori indipendenti, tra fumettisti e scrittori, scuole del fumetto fino ad artisti più conosciuti, come **J.M. De Matteis** (co-autore di **Justice League International**, fra le altre cose, nonché autore di alcuni notissimi Spider-Man come **L'ultima caccia di Kraven** e **Il bambino dentro**), **Hiromi Matsushita** e **Kazuko Tadano** (coppia che ha contribuito alla creazione dell'anime di **Sailor Moon**).

Salendo al secondo piano, una folta schiera di stand dedicati ai vari gadget han fatto da padrona indiscussa, tra veterani della manifestazione e new entry all'interno della fiera siciliana provenienti da tutta Italia.

Il terzo piano, per quanto di dimensioni minori, ha ospitato attività molto diverse fra loro: dalle dimostrazioni sulle arti marziali al karaoke, dall'*escape room* ai mini cosplay contest, con un tema diverso a seconda del giorno.

Totalmente diverso rispetto dagli altri anni invece è stato il **padiglione C1**, che è rimasto sempre prevalentemente dedicato ai videogiochi, ma anche all'**Area Altrimondi**. All'entrata si viene accolti da dei magnifici pezzi scenografici tratti dalla saga di **Harry Potter**, con tanto di shop vero e proprio all'interno della bottega di Ollivander; c'è stato anche spazio per ospitare delle piccole zone a tema **Ghostbuster**, **Star Wars** e **S.H.I.E.L.D.** .





Il secondo piano, come già detto, è stato dedicato al gaming, che sia retro, su console o PC: tra vari venditori di giochi nuovi, usati, recenti e non, ho trovato **Marco Alfieri**, sviluppatore indipendente e creatore di *Call of Salveenee* e *Ruspa League*.

«Cosa pensi della scena videoludica Indie italiana?»

«Penso che sia estremamente buona e ci sono dei titoli veramente formidabili, tra cui *Remothered* e *Doom & Destiny*, uno dei giochi più venduti sugli store Android e IOS. Ci sono giochi demenziali come *Grezzo 2*, *Super Botte* e *Bamba II Turbo* e poi ovviamente il mio. Abbiamo un sacco di titoli indipendenti, anche meno conosciuti, come *Red Rope* e *Circle of Sumo*. Purtroppo abbiamo delle leggi che impediscono di farli a modo. Fai conto che per sbloccare i fondi europei abbiamo dovuto aspettare fino allo scorso anno, quando nei bandi audiovisivi sono stati inclusi i videogiochi.»

In mezzo alle vecchie console polverose e ai televisori a tubo catodico sono riuscita a incontrare **MrPoldoAkbar** che, nonostante faccia tutt'altro che occuparsi di gaming sul suo canale YouTube, in via eccezionale è stato parte dello staff dell'area retrogaming.



«Il tuo canale YouTube non parla di retrogaming, come è nata questa connessione?»

«Non c'è una vera e propria connessione diretta con il mio canale YouTube: mi trovo in quest'area come vero appassionato di retrogaming anche se non è il format del mio canale, perché comunque possiedo molti oggetti retrò a casa e sono molto attivo in questo ambito. La mia situazione era sempre quella del bambino che aveva la console vecchia. Quando è uscita la PS1 io ero là a giocare col mio Game Boy Advance, quando tutti avevano la PS3 io ho finalmente ottenuto la mia prima PS1, diciamo che mi dilettao nelle cose vecchie che costavano di meno.»

Anche in questa edizione, la zona all'aperto non è stata risparmiata, ospitando i sempre presenti **Progetto Eden, Umbrella Italian Division e Brotherhood of Trinacria**, oltre a numerosi punti di ristoro, per non parlare dell'**Area Palco**, dove si sono svolti gli spettacoli de **iSoldiSpicci, Immanuel Casto, Pietro Ubaldi, Miwa**, l'immaneabile Cosplay Contest e tantissimi altri.

Sempre all'esterno (o quasi), il **padiglione Etna** ha incluso dentro il suo enorme tendone una moltitudine di postazioni per giochi da tavolo e un piccolissimo corner **completamente dedicato a Nintendo Switch**, dove ho trascorso ore intere a parlare con chiunque venisse a provare **Breath of the Wild** e con i promoter stessi, ed è questo uno degli aspetti che amo di più delle fiere: il **dialogo libero**, e come questo possa instaurarsi facilmente anche tra sconosciuti, perché sotto sotto sai che se quella persona si trova lì è proprio come te, o curiosa, e puoi insegnargli parte di quello che sai, o

è appassionata, e può divenire occasione per scambiarsi opinioni o parlare della propria esperienza, in questo caso con la saga di **Zelda**.



E qui mi ricollego al tema iniziale: è possibile che questa occasione di dialogo venga in qualche modo “macchiata” rendendo le fiere del fumetto qualcosa che può interessare “un po’ a tutti”? Non più solo amanti della cultura pop, ma anche persone che hanno pagato il biglietto solo ed esclusivamente per vedere un determinato ospite, che sostanzialmente con la fiera c’entra poco, come gli stessi **Soldi Spicci**, **Immanuel Casto**, **Andrea Agresti**, **Matteo Viviani**, **Raul Cremona**. È come se così facendo, questa fiera, ma anche molte altre che stanno seguendo questa strada, **stiano perdendo la propria identità di settore**, facendosi sempre più generalista. Resta il divertimento, resta la gran varietà di cose da fare (che, anzi, aumenta) ma forse l’imbastardimento andrebbe dosato: va bene l’apertura, va bene che il mondo nerd e la cultura pop non siano più esclusivo appannaggio di iperappassionati, ma anche l’innesto di novità va fatto mantenendo degli equilibri. Rischia altrimenti di venire a mancare, di anno in anno, la magia presente nei primi anni, quando questi eventi erano solo un luogo d’incontro per appassionati. E, ripeto, non si vuole questo, non è la critica settaria ed esclusiva di chi vuole un ambiente selezionato e ristretto: ma l’eccessiva apertura rischia di deformare eventi che hanno iniziato avendo un focus ben preciso, e questo comporta negli anni il rischio della perdita d’identità, rischiando di scivolare nell’accozzaglia, o, peggio, di privilegiare il “popolare”, quello che fa numero, a scapito della cultura pop genuina, quella che vede nei fumetti, nei videogame, in certa letteratura, in un certo cinema e serie tv, in manga, anime e quant’altro, il proprio sedimento, quello che ha nutrito un po’ tutti noi che abbiamo amato certi eventi per quel che raccoglievano, e non per i singoli nomi di richiamo.

A ogni modo, anche quest’anno il bilancio può dirsi positivo. Al prossimo Etna Comics!

(Si ringrazia Giovanni Cucuzza per le foto all’aperto)

[Mamme e videogiochi possono andare d’accordo](#)

Sin da piccolissima, casa mia è stata letteralmente piena di strumenti “tecnologici”: computer, telefoni fax, i primi cellulari, stampanti, tutti oggetti che avrei imparato a usare crescendo; ma da quando ho ricordi, erano quattro gli apparecchi che sapevo più o meno usare: la tv, il videoregistratore (sfruttato prevalentemente per guardare e riguardare i VHS dei film Disney), la prima **PlayStation** e il **Game Boy**, questi ultimi appartenenti a mio fratello. Non era raro che mentre uno di noi due giocava, soprattutto alla console di casa Sony, nostra madre ci guardasse, un po’ per capire per cosa avesse speso quelle 50 mila lire, un po’ per aspettare il suo turno.

Ebbene sì, sono tra i pochi fortunati cresciuti tra la fine degli anni ’90 e i primi del 2000 ad avere una mamma “gamer”, o che almeno, lo è stata un po’ da giovane. Avendo vissuto a pieno il periodo della nascita delle console, aveva in casa un’**Amiga 600** e un **Commodore 64** con giochi come *Impossible Mission*, *Arkanoid*, *Pac-Man*, *Tetris* e *Donkey Kong*, che usava insieme ai fratelli più piccoli. Forse per sentirsi di nuovo ragazza, o forse per vedere personalmente come fossero cambiati i videogiochi nell’arco di 10-20 anni, ogni tanto accorreva in nostro aiuto quando non riuscivamo a superare un determinato livello in **Crash Bandicoot**, e la cosa la faceva divertire molto, tanto da aver trovato in quella serie i suoi videogiochi preferiti.



Passano gli anni, in casa arrivano una **PlayStation 2** e un **Game Boy Advance SP**, la prima console che ho chiesto personalmente, che potevo considerare mia e che fu una delle ragioni che mi portò ad amare Nintendo. Trascorrevo intere giornate a giocare a **Pokémon Smeraldo** e **Rosso Fuoco**, che però non suscitarono interesse in mia madre, troppo occupata a capire giochi come **GTA Vice City** e **San Andreas**. Non era certo la prima volta che vedeva giochi violenti, avendo comprato in precedenza **Tekken 3** e **Mortal Kombat 4**, sempre a mio fratello, sempre sotto la sua supervisione, ma la vastità di cose che era possibile fare, il linguaggio scurrile e la grafica (ai tempi) fotorealistica sono sicuramente fattori che possono sì intrigare un bambino (personalmente li vedevo come qualcosa di totalmente nuovo e fu per questo che mi avvicinai a titoli del genere), ma anche allertare una mamma, specie se li associa all'influenza che questi possono avere sui figli di 6 e 11 anni. Insomma, non era proprio contentissima di quegli acquisti, nonostante le fosse chiaro che ci divertivamo come matti e mai avremmo voluto fare quelle cose nella vita reale. Non arrivò mai a sequestrarceli completamente, ma temeva che giocarci troppo potesse influenzarci in modo negativo, soprattutto me, che ero la piccola di casa e soprattutto **femmina**.

Ammetto di essere sempre stata un po' maschiaccio dentro, nonostante mamma avesse provato di tutto per farmi essere più femminile (e tutt'ora ci prova), e quando ero piccola, la distinzione tra "cose da uomini" e "cose da donne" era sicuramente molto più marcata di adesso; e giocare ai videogiochi, secondo il pensiero comune, **non sarebbe dovuto rientrare nei miei canoni**, figurarsi farne una vera e propria passione. Forse è stato proprio questo che per un po' ha messo mamma in allerta non facendole accettare totalmente la cosa, poiché per lei giocare era solo un passatempo come un altro, ma per me era molto di più. Ogni tanto mi chiedeva se non preferissi fare qualcos'altro, mi esortava a giocare di meno, mi diceva, un po' per spaventarmi, che rischiavo di rimanere incollata alla tv senza capire più niente (cosa che ho scoperto essere possibile, ma impiegando il triplo delle ore che trascorrevi davanti allo schermo) o addirittura di **poter diventare violenta**. Ma tutt'altro, sono sempre stata tra le persone più miti sia a scuola che con gruppi di amici.

Lentamente ho ottenuto la mia "vittoria": ora ho 20 anni, ormai da tempo non ho più bisogno di chiedere a mia madre se le sta bene che io compri un determinato videogioco (a meno che non abbia bisogno di soldi) e ho iniziato a portare questa passione **su un altro livello**, ricevendo anche supporto da parte sua. Sono stata arbitro di videogiochi **Pokémon** per circa un paio d'anni e dovevo

recarmi molto lontana da casa per andare ai tornei, trascorrendo l'intera giornata fuori, ma non mi è mai stato impedito di andarci. Inoltre, scrivo da più di un anno per questa testata e vedere i miei contenuti pubblicati non può che riempirla d'orgoglio, a prescindere da quale sia il tema che tratto. Grazie mamma, per darmi sempre la possibilità di fare ciò che amo di più.

[Nuove info su Nintendo Switch Online](#)

Come già annunciato, il servizio a pagamento dedicato alla console ibrida arriverà questo settembre. Al momento è possibile giocare online in modo completamente gratuito, ma all'arrivo del suddetto mese, chiunque vorrà continuare a farlo dovrà pagare un abbonamento mensile (4€), trimestrale (8€) o annuale (20€); un prezzo relativamente basso, se paragonato a **Playstation Plus** o **Xbox Live Gold**.

Chiaramente nell'abbonamento non sarà inclusa solo la possibilità di giocare online.

Vecchi titoli per NES "rimodernati"

Non si parla di remake o remaster, ma dei giochi originali per **Nintendo Entertainment System** con qualche modifica ad hoc, come l'aggiunta del multiplayer online oltre a quello in locale, già implementato nativamente in molti dei giochi proposti. Al lancio del servizio saranno 20, **di cui 10 già annunciati**: *The Legend of Zelda*, *Donkey Kong*, *Ice Climber*, *Balloon Fight*, *Tennis*, *Soccer*, *Dr. Mario*, *Mario Bros.*, *Super Mario Bros.* e *Super Mario Bros. 3*.

App Nintendo Switch Online

Già scaricabile su dispositivi IOS e Android, la sua funzione principale è quella di poter creare dei party e **comunicare vocalmente** con i giocatori facenti parte della lista amici del nostro account (sempre ammesso che anche questi siano in possesso del software). L'app offre anche utilizzi diversi, in base al gioco che si sta usando.

Salvataggi in cloud

Sembra che non sia compatibile con tutti i titoli, ma chiunque sarà abbonato a Nintendo Switch Online potrà **salvare i propri progressi** anche su un server cloud, così da averne una copia di backup e poterla trasferire su un'eventuale nuova console nel caso la prima dovesse rompersi, danneggiarsi o andare persa. A differenza di Wii U e 3DS, finalmente si potranno recuperare i dati senza dover avere per forza entrambi i dispositivi (il vecchio e il nuovo appunto) fisicamente vicini.

Nintendo parla anche di "offerte esclusive" dedicate ai membri iscritti al servizio, ma non ha rilasciato informazioni aggiuntive.

Per quanto riguarda un'eventuale sezione **Virtual Console** che consentirebbe di scaricare in digitale i titoli più famosi per NES, SNES, Nintendo 64, Nintendo Gamecube, ma anche console non Nintendo come **Commodore 64** e **Sega Mega Drive**; presente su 3DS e Wii U, la casa giapponese ha purtroppo confermato che **non sarà presente su Switch**. Un boccone decisamente amaro da mandar giù.

Ma consoliamoci così: nel caso un gruppo di persone voglia abbonarsi e allo stesso tempo risparmiare sarà possibile scegliere, in puro stile Netflix, un'**iscrizione familiare**, che fornirà

l'online e tutti i relativi vantaggi fino ad **8 account diversi**, che non devono essere per forza loggati sulla stessa console, bensì devono far parte dello stesso [gruppo famiglia](#). Il prezzo sarà di 35€ annuali.

Un servizio non proprio al top, ma quantomeno economico.

[Nintendo continua ad espandersi sul mercato mobile](#)

Si sa, in questo periodo la grande N sta passando uno dei suoi periodi migliori degli ultimi anni grazie al boom di vendite di **Switch**, ma la compagnia non si sta certo adagiando sui suoi successi, anzi, sta osando anche di più: quasi contemporaneamente all'annuncio delle [dimissioni di Tatsumi Kimishima](#) è stata resa nota una partnership tra il colosso giapponese e [Cygames](#), una piccola casa di sviluppo di Tokyo che, dal 2011, produce videogiochi prevalentemente per sistemi IOS e Android. Subito dopo l'annuncio, è stato presentato il primo titolo, ovviamente per dispositivi mobile, che nascerà da questa collaborazione: **Dragalia Lost**.

Ciò non significa però che Nintendo cesserà i suoi rapporti con DeNA, grazie alla quale sono nati *Miitomo*, *Animal Crossing: Pocket Camp* e *Super Mario Run*; inoltre si occupa anche della gestione degli account Nintendo. La compagnia è persino disposta a cooperare con altre aziende per crescere all'interno del mercato mobile.

I piani di Nintendo a tal proposito non sono cambiati: la sua presenza al di fuori delle console si baserà su **IP già esistenti** così da diffonderne la popolarità a macchia d'olio; in secondo piano, punta a trasformare questo business in una delle sue principali fonti di guadagno.

Sarà una mossa azzardata dedicarsi così tanto ai prodotti per smartphone? Non resta che aspettare cos'altro sarà annunciato e il feedback del grande pubblico.