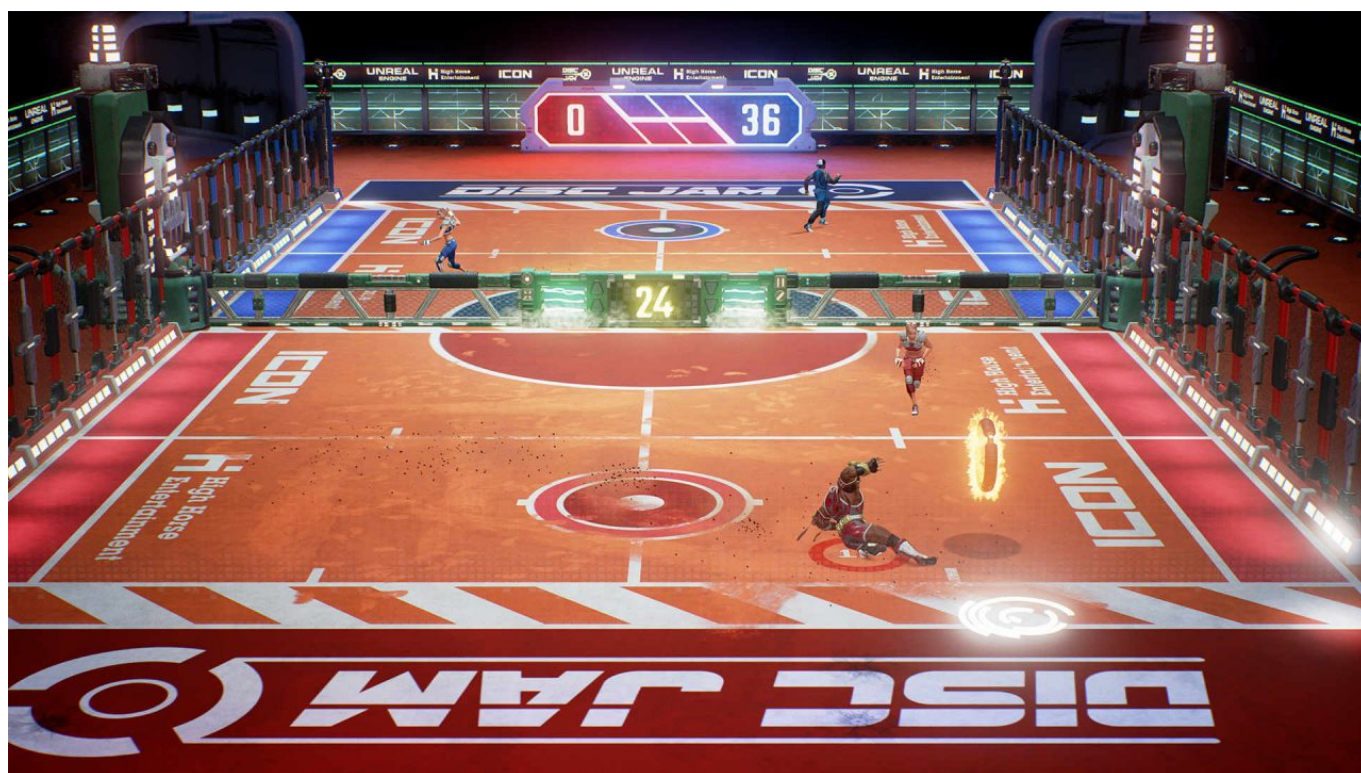


Disc Jam

Vi piace giocare a frisbee con gli amici ma odiate l'afa estiva, la sabbia e i cani indisciplinati che acchiappano il disco volante intromettendosi fra voi e il vostro avversario? Se la risposta è "sì" troverete in **Disc Jam** il vostro compagno ideale per l'estate, un gioco sportivo fresco, futuristico, frenetico e veramente divertente! Questo spettacolare titolo è stato concepito da **High Horse Entertainment**, una compagnia fondata dagli ex dipendenti **Activision Jay Mattis** e **Timothy Rapp**, i cui curriculum vedono figurare titoli del calibro di **Call of Duty**, **Guitar Hero** e **Tony Hawk's Pro Skater**; dopo ben vent'anni trascorsi nella leggendaria compagnia americana, i due hanno deciso di mettersi in proprio e concentrarsi, come si può leggere nel loro sito, su giochi arcade vecchio stile per portarli nel XXI secolo. **Disc Jam**, il loro primo lavoro, incarna perfettamente questi obiettivi e restituisce al giocatore un'esperienza intensa e velocissima essendo ispirato, chiaramente, a **Windjammers**, gioco della **Data East** originariamente uscito per le piattaforme **Neo Geo** (e oggi giocabile su **Playstation 4** e **PS Vita**), e **Rocket League** per le customizzazioni, la presentazione generale, le atmosfere futuristiche ma soprattutto la sua **natura online** e **cross-platform**; è possibile giocare a questo titolo per **PS4** e **Steam** ma noi prenderemo in esame la nuovissima versione per **Nintendo Switch**.



How to play

Disc Jam mette di fronte due team avversari, in **singolo** o in **doppio**, in un'area simile a un campo da tennis e l'obiettivo della partita è **vincere due set da 50 punti**. Per racimolarli bisognerà mandare il disco nella rete avversaria o farlo cadere per terra nella metà opposta (visto che è diviso da una sorta di rete); a ogni nostro lancio il punteggio, che parte da **5** (ma che arriverà direttamente a **10** se al primo lancio andrà a punti), salirà di un punto, dunque **più saranno i passaggi** fra gli

avversari **più sale la posta in gioco**: non basterà solamente rimanere concentrati ma anche agire più velocemente possibile. Quando ci si troverà nella traiettoria di un lancio avversario, e si sarà certi di prenderlo, sarà decisivo mandare il disco indietro il prima possibile per sfruttare la sua stessa potenza e far sì che possa viaggiare sempre più veloce; mantenere il ritmo dei lanci è molto importante, perderlo significa fare un lancio più lento e dunque più possibilità per l'avversario di riprenderlo in fretta.

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

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



Tutti in campo!

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

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

dell'**outcome random** della macchinetta, ci permette di ottenere dei doppioni per poterli scambiare in un'altra valuta: una buona alternativa anche se è ugualmente tediosa.

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

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



Blernsball? Mi dispace, è domani!

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

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



Manca ancora qualcosa

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

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

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



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

[Nuova compatibilità per Nintendo Labo](#)

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

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

JTNDYmxvY2txdW90ZSUyMGNsYXNzJTNEJTIyHdpdHRlci10d2VldCUyMiUyMGRhdGETbGFuZyUzR
 CUyMml0JTIyJTNFJTNDcCUyMGxhbmc1M0Q1MjJlbiUyMiUyMGRpciUzRCUyMmx0ciUyMiUzRUdyY
 WlMjB0aGUIMjBUb3ktQ29uJTIwTW90b3JiaWt1JTIwaGFuZGxlYmFycyUyMGFuZCUyMHJhY2UIMjB0
 byUyMHZpY3RvcnklMjElMjAlM0NhJTIwaHJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTNBJTJGJTJGdHdpdHRlci5jb20l
 MkZoYXNodGFnJTIJGTWFyaW9LYXJ0JTNMc3JjJTNEaGFzaCUyNmFtcCUzQnJlZl9zcmMIM0R0d3NyY
 yUyNTVfZGZ3JTIyJTNFJTIZTWfyaW9LYXJ0JTNDJTJGYSUzRSUyMDglMjBEZWx1eGUIMjBpcyUyMG
 5vdyUyMGNvbXBhdGlibGUIMjB3aXR0JTIwdGhlJTIwVG95LUNvbiUyME1vdG9yYm1rZSUyMGNyZWf
 0aW9uJTIwZnJvbSUyMHRoZSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTNFJTIyaHR0cHMIM0ElMkYIMkZ0d2l0dGV
 yLmNvbSUyRmhhc2h0YWwclMkZOaW50ZW5kb0xhYm8lM0ZzcmMIM0RoYXNoJTI2YW1wJTNCCmVm
 X3NyYyUzRHR3c3JjJTI1NUV0ZnclMjllM0UIMjNOaW50ZW5kb0xhYm8lM0MIMkZhJTNFJTIZWfya
 WV0eSUyMEtpdCUyMSUyMCUzQ2ElMjBocmVmJTNFJTIyaHR0cHMIM0ElMkYIMkZ0LmNvJTIJGNGJ
 VWW9Uc2R2QyUyMiUzRXBpYy50d2l0dGVyLmNvbSUyRjRiVlVlVHNkdMIM0MIMkZhJTNFJTNDJTIJ

GcCUzRSUyNm1kYXNoJTNCJTlWtmludGVuZG8lMjBvZiUyMEFtZXJpY2ElMjAlMjglNDBOaW50ZW5kb0FtZXJpY2ElMjklMjAlM0NhJTlwaHJlZiUzRCUyMmh0dHBzJTNBjTjGjTjGdHdpdHRlci5jb20lMkZOaW50ZW5kb0FtZXJpY2ElMkZzdGF0dXlMkYxMDExNDEzNzQwOTIxODAyNzUzJTNGcmVmX3NyYyUzRHR3c3JjJTl1NUV0ZnclMjIlM0UyNiUyMGdpdWdubyUyMDIwMTglM0MlMkZhJTNFJTNDJjTjGymxvY2txdW90ZSUzRSUwQSUzQ3NjcmlwdCUyMGFzeW5jJTlwc3JjJTNEJTIyaHR0cHMlM0ElMkYlMkZwbGF0Zm9ybS50d2l0dGVyLmNvbSUyRndpZGdldHMuanMlMjIlMjBjaGFyc2V0JTNEJTIydXRmLTglMjIlM0UIM0MlMkZzY3JpcHQlM0UIMEE=

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

[E3 Real Time: Conferenza Ubisoft](#)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

<https://youtu.be/PU2ni4mNlz4>

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

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

Speciale E3: mostrato un nuovo video gameplay di Shadow of the Tomb Raider

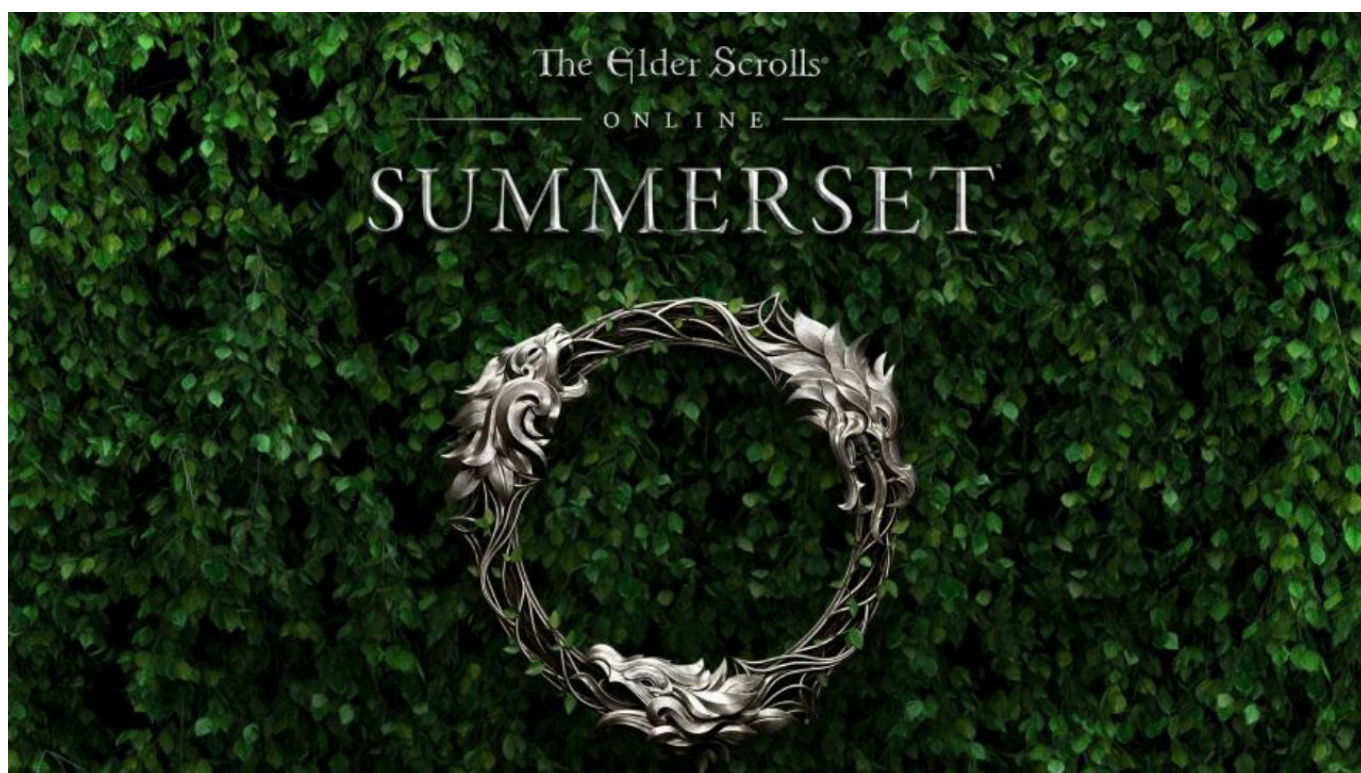
La conferenza E3 di **Square Enix** si apre *Shadow of the Tomb Raider* che viene mostrato in 3 diversi video, tra cui uno gameplay. La data d'uscita è fissata per il **14 settembre 2018**.

Speciale E3 2018: Conferenza Bethesda

Si è tenuta questa notte con start alle **3:30**, la conferenza che ha tenuto incollati alle poltrone, me e il buon **Marcello Ribuffo**. Si conosceva già gran parte di quello che è stato annunciato ma ciò non toglie che la conferenza **Bethesda** ci ha lasciato positivamente colpiti. Uno dei titoli più attesi e discussi, *Rage 2*, ha aperto le danze, presentato direttamente dalla band musicale che ne ha composto la colonna sonora. Uno scioccante fps adrenalinico di palese spunto arcade, che vede nel suo gameplay forte e chiara la presenza dell'affiancamento ad **Avalanche Studios**.



A seguire è stata presentata la già conosciuta edizione **Summerset** di **The Elder Scrolls online**, che includerà **nuove ambientazioni, missioni e razze**, espandendo ancora di più il già enorme mondo di **TES Online**. All'interno del Summerset verranno inclusi due DLC, **WolfHunter** e **MurkMire**, ambientato nella regione di Blackmarsh in cui ci si addenterà nella lore degli argoniani.



Senza perdere altro tempo è toccato al pacchetto **DLC Mooncrash**, disponibile già da oggi al prezzo

di € **19,99**, in arrivo con l'ultimo aggiornamento di **Prey**, che vedrà **Morgan Yu** alle prese con la fuga da una base lunare. Oltre al **DLC** ci sarà anche un aggiornamento del titolo che aggiungerà le seguenti feature: **New Game+** e il **Survival Mode**. Solo successivamente verrà rilasciato anche l'interessante modalità multiplayer **Typhoon Hunter**, modalità nella quale potremo impersonare uno dei mimic; quest'ultima potrà essere giocata anche con in **VR**.



Insieme al **DLC** di **Prey** viene presentato anche un futuro **DLC** per **Wolfenstein II**, dal titolo **Youngblood**, un interessantissimo **add-on cooperativo** che vedrà le due figlie di **William Blazkowicz** alle prese con i nazisti. Questa nuova avventura sarà possibile giocarla in modalità **co-op** con un amico per migliorare l'esperienza di gioco. Oltre questa piccola grande novità, arriverà anche la modalità **Cyberpilot**, giocabile in **VR**, che darà ai giocatori la possibilità di pilotare le **war machine**.



Durante la conferenza è stato dato spazio anche il nuovo **Quake Champions**, che non sembra aver aggiunte significative rispetto alle sue precedenti versioni, ma promette di essere l'FPS più veloce e adrenalinico di tutti i tempi. **Quake** è disponibile già adesso in **early access** e sarà scaricabile gratuitamente per tutta la settimana.



Marcello Ribuffo, a inizio conferenza aveva avanzato una previsione, al quale non diedi tanto peso,

ma che effettivamente si è dimostrata corretta, contro tutte le aspettative: è stato infatti presentato **Doom 2** (ufficialmente chiamato **Doom Eternal**). Purtroppo **Bethesda** non ha mostrato alcun gameplay al momento ma un solo trailer in cui vengono mostrati angoscianti ambientazioni e mostri terrificanti, tipici e degni eredi del **Doom** che tutti conosciamo.



A smorzare un po' l'hype ci ha pensato il porting su console domestica di **The Elder Scrolls Legends**, un titolo **free to play** e **card game** approdato sul mercato mobile nel **2017**. Un porting che non aggiunge nulla di nuovo al gioco ma che potrebbe aumentare il già corposo numero di utenti.

La conferenza è andata poi come previsto, con l'annuncio e il rilascio della data di uscita ufficiale di **Fallout 76**, il **14 Novembre 2018**. L'eccentrico **Todd Howard**, di Bethesda, con la sua infinita simpatia tra una battuta e l'altra, ha annunciato il titolo, accompagnato dalla clip che avevamo già visto alla conferenza **Microsoft** qualche ora prima, ma alla quale viene aggiunto anche un'inedita porzione di gameplay e una carrellata di informazioni riguardo tutte le nuove e interessantissime **feature** del gioco: tra tutte, emerge la possibilità del gioco in **co-op fino a 4 giocatori**, la possibilità di costruire strutture che hanno come unico limite la nostra immaginazione e quella più interessante - quella che ci ha fatto letteralmente sobbalzare dalle poltrone - ossia la possibilità di scovare dei siti nucleari sparsi nella zona contaminata per **poter lanciare dei missili** su diversi punti della mappa con tutte le conseguenze del caso. Inoltre è stata annunciata la futura **collector's edition** che pare essere ricca di contenuti.



Da questo momento fino al termine, **Howard** ci ha accompagnato, presentando i rimanenti titoli, come l'annuncio del porting da mobile di **Fallout Shelter**, già reperibile su **PS4** e **Nintendo Switch**. Non è ben chiaro ancora il motivo della mancanza di **Xbox** all'appello ma non sono stati forniti dettagli in merito. **Shelter** è stato seguito immediatamente dopo da **The Elder Scrolls Blades**, uno stupefacente **TES** in miniatura sviluppato per il mercato mobile, molto ben caratterizzato e con un fantastico comparto grafico se consideriamo che è stato studiato per i dispositivi portatili.

Arrivati quasi al termine della conferenza **Bethesda**, come un fulmine a ciel sereno, ci viene presentato **Starfield**, una **nuova IP** in fase di sviluppo per la **nextgen**, che si è mostrato in un brevissimo trailer dando un accenno di quello che potenzialmente potrebbe essere la tipologia di gioco, al momento classificabile come **sci-fi**.



A chiudere la sfilza di novità, non poteva che esserci la ciliegina sulla torta, quello che il pubblico - compresi noi in redazione - ha aspettato per anni e su cui **Howard** ha simpaticamente scherzato durante la conferenza: stiamo parlando dell'annuncio ufficiale di ***The Elder Scrolls VI***, accompagnato da una breve clip in cui purtroppo appare solamente il titolo del gioco su uno sfondo paesaggistico.



Tirando le somme, quella di **Bethesda** è stata una rivincita a tutti gli effetti rispetto l'anno precedente, con tantissime novità e **tanto hype** per i futuri titoli della casa statunitense. A questo punto non ci rimane che attendere pazientemente le prossime uscite.