

Speciale E3: la conferenza EA

L'**E3 2018** ha finalmente aperto i battenti e a dare il benvenuto è stata **Electronic Arts** con il suo **EA Play**, una conferenza però, meno scoppiettante del previsto, con una cattiva gestione dei tempi e scelte comunicative poco azzeccate. Ma andiamo con ordine.

Ad aprire le danze è stato il nuovo **Battlefield V**, che dopo la presentazione di poche settimane fa, in cui si è visto davvero poco, non è andata meglio durante l'EA Play: il *general manager* di DICE **Oskar Gabrielson** e il *senior producer* **Lars Gustavsson**, hanno illustrato brevemente le nuove feature del titolo, come l'ampia distruttibilità degli scenari in più stadi, saltare attraverso le finestre per sorprendere i nemici, la conferma della **mancanza di loot box e premium pass** e soprattutto, la **presenza della Battle Royale**, un feature richiesta dai fan ma che purtroppo non è stata mostrata.

Piccolo focus anche sulla campagna single player, dedicata a uomini e donne che con coraggio si sono opposti alle atrocità della Seconda Guerra Mondiale.

Per vedere del gameplay appuntamento stasera alla conferenza Microsoft, che ovviamente seguiremo in diretta dalle 21:30.

Un trailer d'impatto, accompagnato dall'arrangiamento della celeberrima OST della Champion's League a cura di **Hans Zimmer**, ci ha introdotto alla presentazione ufficiale di **FIFA 19**, calcistico annuale che da quest'anno potrà vantare le tanto agoniate licenze U.E.F.A., comprese **Europa League** e **Super Cup**.

La massima competizione tra club europei sarà il fulcro dell'esperienza, a cominciare dalla modalità Il Viaggio che vedrà Alex Hunter toccare con mano il palcoscenico più prestigioso. Anche l'**Ultimate Team** avrà feature collegate alla nuova licenza ma come non ci è dato ancora saperlo. Abbiamo però una data d'uscita, il **28 settembre**, quasi un mese dopo il suo rivale *PES 2019*.

Poichè il Mondiale di Calcio è ormai prossimo, EA ha pensato bene di promuovere il suo DLC gratuito dedicato al trofeo più importante al mondo, dando modo a tutti gli utenti di provare una versione demo di **FIFA 18** e il contenuto aggiuntivo **World Cup**, su PlayStation 4, Xbox One e PC.

Spazio anche a **Origin Access Premiere**, una sorta di Game Pass che porterà tutti i titoli EA all'interno del pacchetto a cominciare da *Madden NFL 19*, che dopo 11 anni tornerà su PC, assieme a *Battlefield V*, *FIFA 19* e *Anthem*. Inoltre si avrà a disposizione l'intera libreria del **Vault** che conta ormai decine di titoli, provenienti da Electronic Arts e altri publisher. Il lancio è previsto per fine estate di quest'anno.

A un certo punto, la presentatrice della conferenza **Andrea Rene**, si è seduta accanto a **Vince Zampella** di **Respawn Entertainment**, che ha preso le redini del progetto *Star Wars* sviluppato a suo tempo da **Visceral Games**. Nel punto più strano e basso della conferenza veniamo a scoprire il titolo della nuova IP: **Star Wars: Jedi Fallen Order**. Del gioco non si sa ancora molto ed è probabile che i progetti siano ancora in fase preliminare. L'unica cosa certa è che impersoneremo uno Jedi, armato come da tradizione dalla sua inseparabile spada laser, ambientato durante lo sterminio dei Jedi da parte dell'Impero, collocabile tra Episodio III ed Episodio IV. Svelato anche il periodo d'uscita, **per la fine del 2019**. Ma ci fidiamo?

Ma *Star Wars* è anche **Battlefront II**, che nonostante le numerose critiche, per lo più rivolte alla gestione delle microtransazioni, ha continuato a esser discretamente supportato, fino all'annuncio di un nuovo pacchetto presentato dal design director di DICE **Dennis Brännvall**. Il nuovo aggiornamento prevede un sistema a squadre per giocare più facilmente con i propri amici. Un'altra aggiunta è la **modalità Caccia Stellari**, in cui potremo salire a bordo delle astronavi più iconiche della saga, tra inseguimenti e battaglie aeree. Ma l'aggiunta più importantete è l'introduzione di personaggi, mappe e mezzi provenienti dalla **Guerra dei Cloni**, periodo storico dell'universo *Star Wars* richiesto a gran voce dai fan. Questa espansione conterrà la mappa più grande mai creata del franchise su **pianeta Geonosis** ed eroi come il **Generale Grievous**, **Obi-Wan Kenobi**, il **Conte Dooku** e un giovane **Anakin Skywalker**.

Annunciato, e già disponibile all'acquisto **Unravel Two**, un'evoluzione di quanto visto nel suo prequel. Non saremo più soli, ma accompagnati da un nostro simile che potrà essere guidato con la levetta analogica destra - simil *Trine* - oppure, permetterà un vero e proprio co-op, in cui due giocatori dovranno coordinarsi per poter salvare "la lana".

Un altro indie interessante a cura di un nuovo piccolo team di Berlino, **Jo-Mei**, è **Sea of Solitude**, un gioco che punta a mostrare come le persona possano vivere diversi tipi di solitudine e come questa venga vista dai propri amici o familiari, in un contesto post-apocalittico in cui l'umanità, per qualche ragione ancora ignota, ha cominciato a trasformarsi in qualcosa simile a bestie. Arriverà nel 2019.

Dopo un piccolo spazio dedicato al mobile **Command & Conquer Rivals**, ampio spazio è stato dedicato ad **Anthem**. Il titolo di punta di Electronic Arts, che arriverà il **22 Febbraio** del prossimo anno, è un gioco complesso, sia dal punto di vista del gameplay che narrativo. Sotto la supervisione di **Bioware**, la storia potrà prendere diversi percorsi, creando legami a cui il giocatore potrà interfacciarsi, sentendosi parte integrante della storyline. Confermati meteo dinamico e ciclo giorno/notte e un mondo mutevole, che cambierà anche attraverso le nostre azioni. Oltre al focus sul single player spazio anche al multiplayer in forma di MMO, in una struttura simile a *Destiny* e *The Division*. Colpisce dal punto di vista tecnico e nell'uso delle exo-suit denominate Javelin, intercambiabili a discrezione dell'utente.

Con **Anthem** quindi si è conclusa una conferenza per certi versi strana, capace di intrattenere per la maggior parte del tempo ma povera di contenuto. Strane scelte hanno portato a non veder nulla di **Battlefield V**, spostando il tutto alla conferenza Microsoft, e **FIFA 19**, limitato alla presentazione della Champion's League. Inspiegabile il trattamento riservato al nuovo **Star Wars** di **Respawn Entertainment**, un titolo che ha evidenti problemi di sviluppo ma annunciato quasi con svogliatezza, senza nemmeno il logo ufficiale. Tanto spazio anche al mobile, ma che, in una conferenza dell'E3 non è quello che i fan seguono con attenzione.

Sono mancati i cosiddetti "botti"; nessun nuovo blockbuster tripla AAA e nessuna novità in grado di far sognare. Insomma, si spera che questa sera Microsoft alzi un po' il tiro.

[Ubisoft annuncia Assassin's Creed: Odyssey](#)

Proprio poche ore fa, **Ubisoft** ha postato sul proprio account Twitter un piccolo *teaser* video dove viene svelato **Assassin's Creed: Odyssey**, nuovo capitolo della celebre saga.

See you at E3! pic.twitter.com/03NTPhCkCf

— Assassin's Creed (@assassinscreed) [May 31, 2018](#)

Il gioco segue le vicende successive ad **Assassin's Creed: Origins**, e sarà ambientato nell'**antica Grecia**. Dovrebbe uscire entro la fine dell'anno fiscale 2019 e pare che avrà più elementi ruolistici rispetto al predecessore.

Ne sapremo sicuramente di più durante la conferenza **Ubisoft** dell'**E3 2018**, che si svolgerà lunedì 11 giugno, alle ore 22.00.

[Sony fermerà la produzione di titoli fisici per PS Vita nel 2019](#)

La fine di **PlayStation Vita**, nonostante potrebbe attirare nuove cerchie di fan, in particolare per generi come **indie** e **JRPG**, sembra essere vicina. Infatti Sony, ha deciso di darle il fatidico colpo di grazia terminando la produzione di titoli fisici entro il 31 marzo 2019. La notizia giunge da una lettera agli sviluppatori, la cui società chiede di presentare i loro ordini di acquisto finali entro il 15 febbraio 2019. **Sony** continuerà comunque a vendere titoli digitali Vita sul **PlayStation Store**, ma le costose schede di memoria, proprietarie della console - uno dei motivi per cui la portatile non ha avuto il successo sperato - potrebbero rallentare il mercato. Numerosi sono i fattori che hanno

contribuito alla morte della PS Vita, come l'ascesa dei titoli mobile e la non considerazione della console da parte delle divisioni europee e americane dopo il lancio del 2012. Nel 2015, il presidente di **Sony Worldwide Studios, Shuhei Yoshida**, ha dichiarato che la società non riesce a vedere un futuro per la console.

Oltre a smettere di produrre titoli fisici, **Sony**, smetterà anche di includere i titoli **PS3** e **PS Vita** nell'elenco **PlayStation Plus** gratuiti per il mese. Quindi i giocatori della portatile, potranno acquistare solo titoli digitali prima del totale abbandono della console.

[Nintendo Classic Mini: Il tanto agognato ritorno diventa realtà](#)

Nintendo Classic Mini, dopo il suo rilascio ufficiale nel non troppo lontano **novembre 2016**, fece quasi immediatamente **sold-out** a causa delle quantità limitate prodotte per la distribuzione da Nintendo, che registrò al suo primo mese circa **200.000 unità** vendute, **fermandosi il 31 dicembre 2016** (a distanza di **solli 2 mesi**) con un picco di **1.5 milioni di pezzi venduti** in tutto il mondo. Il piccolo gioiello di casa Nintendo, che ebbe una critica piuttosto positiva pur accusando qualche piccolo difetto relativo alla qualità di emulazione, soprattutto dell'audio, divenne subito dopo, un oggetto tanto raro quanto prezioso: particolare questo, che portò i pochi possessori di questo **memorabilia**, a una feroce speculazione sul suo prezzo di vendita, sia nuovo che usato, arrivando anche a sfiorare il **300% in più** del suo prezzo originario di **59,99€**.



Nintendo America ha annunciato che il **Nintendo Classic Mini**, sarà nuovamente **disponibile dal**

29 giugno, per allietare le estati di collezionisti e fan della **grande N** che - come il sottoscritto purtroppo - non hanno avuto la possibilità di acquistarlo in precedenza a causa del prematuro **sold-out**. Continuando con l'annuncio, **Nintendo** non si è voluta sbilanciare sulla quantità di pezzi che verranno prodotti per questo secondo giro di ruota, ma aggiunge che sia **NES Mini** che **SNES Mini**, continueranno a rimanere disponibili ai distributori fino al termine di quest'anno.

Che dire, data la **forte domanda** del pubblico, **in costante aumento**, si spera che questa volta **Nintendo** abbia fatto i giusti calcoli, in modo da poter ricoprire una fetta più ampia di utenza con una produzione leggermente più corposa rispetto alla precedente. Ma fortunatamente per chi - come me - non ha fatto altro che attendere con ansia che quei **rumor** sul ritorno di **NES Mini** divenissero realtà, non dovremo attendere molto prima del rilascio ufficiale della piccola grande console domestica per eccellenza, **Nintendo Classic Mini**.

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.

FIFA 19: cosa aspettarci dal nuovo titolo EA?

Ogni anno, durante le fasi finali di campionati e coppe, comincia a delinearsi un altro scontro importante, combattuto sin dall'alba dei tempi dai due calcistici per eccellenza: **FIFA** e **Pro Evolution Soccer**. Oggi ci occuperemo di analizzare il titolo EA che, nonostante manchi ancora di presentazione ufficiale - [come invece accaduto per il rivale made in Konami](#) - i rumor cominciano a essere insistenti, soprattutto per una licenza in particolare, che potrebbe segnare molto prima del previsto il vincitore di questa stagione calcistica digitale.

L'urlo dei campioni

Partiamo proprio da qui, da quella **Champion's** ed **Europa League** che tanto si accosta al nuovo **FIFA 19**. Di ufficiale non vi è ancora nulla, sia ben chiaro, ma se tre indizi fanno una prova, allora la probabilità di vedere la coppa per club più prestigiosa al mondo tra i menu del titolo Electronic Arts si avvicina alla certezza.

Sappiamo già che il contratto che lega le competizioni UEFA a Konami scadrà non appena una tra **Real Madrid** e **Liverpool** alzerà la "coppa dalle grandi orecchie", ma è chiaro che i giochi siano stati già decisi. Del resto una licenza così importante non può essere acquisita nel giro di qualche settimana.

Ecco quindi che, se tutto andrà come previsto, con una presentazione in grande stile all'**E3 di Los Angeles**, **FIFA 19** potrà vantare la più grande esperienza calcistica mai vista su console e PC, contando, oltre già le numerose licenze di squadre e campionati in possesso, anche il torneo più prestigioso. L'implementazione di tale feature permetterebbe infatti in aumentare ancor di più il coinvolgimento nelle numerose modalità presenti: pensate alla terza stagione del **Viaggio di Alex Hunter**, pronto a solcare anche il palcoscenico della UEFA Champion's League, o le varie trasposizioni della modalità carriera che, oltre ad avere miglioramenti generali, vanterebbe una resa indubbiamente migliore, facendo vivere la stagione dei sogni al proprio club.

Insomma, l'entrata in scena di questi due tornei, oltre alla **UEFA Super Cup** che vedrà scontrarsi la vincitrice della Champion's League e la vincitrice dell'Europa League, porterebbe, oltre a un evidente aumento del "contorno", anche un'ulteriore varietà nei già innumerevoli contenuti del titolo EA, e vivere il sogno di realizzare un vero Triplete.

Del **F.U.T.** ci occuperemo più avanti, ma l'implementazione delle nuove licenze potrebbe portare una ventata di aria nuova, con tornei appositi e nuove feature da abbinare ai nostri campioni.



L'abito non fa il monaco

Fin qui tutto interessante ma un gioco di calcio deve innanzitutto divertire e appagare. Lo scontro tra i due colossi non è più acceso come qualche anno fa e l'evoluzione del gameplay ne ha risentito. Certo, l'entrata in scena di nuovi motori grafici quali **Fox Engine** e **Frostbite**, hanno permesso numerose migliorie, soprattutto dal punto di vista "fisico".

Siamo al terzo anno nell'uso del motore **DICE** nel calcistico EA ed è evidente che molti si aspettino il vero salto di qualità: *FIFA 17* e *18* potrebbero essere solo stati un assaggio di quel che il *19* si appresta a presentarci, contando soprattutto su una maggiore esperienza e su console più performanti quali **PS4 Pro** e **Xbox One X**. L'anno scorso, si è spinto molto sulla differenziazione di calciatori e squadre più importanti, con movenze e tattiche distinte in grado di far riconoscere al volo le caratteristiche del proprio avversario e approcciarci di conseguenza. Queste, sono risultate però meno incisive del previsto, soprattutto con i successivi aggiornamenti che, in base ai suggerimenti - un modo educato per dire feroci lamentele - da parte degli utenti, hanno un po' appiattito il tutto, influenzando soprattutto la velocità della manovra. Ma l'idea, sviluppata già da Konami con *PES 2015*, è assolutamente da portare avanti e su più squadre e calciatori, soprattutto nella nostra **Serie A**.

Nonostante sia uno dei campionati più importanti al mondo, il nostro torneo è stato sempre un po' snobbato, un po' per colpa nostra - ovvero la FIGC -, un po' per la mancanza di stadi di proprietà per la maggior parte e per quella mancanza di appeal che la Serie A ha perso da qualche anno a questa parte. Qualche stadio in più dunque, oltre ai classici **San Siro**, **Olimpico** e **Allianz Stadium** sarebbe ben gradito, realizzando almeno il **Marassi** di Sampdoria e Genoa e la **Dacia Arena** dell'Udinese, un vero gioiellino da questo punto di vista. Inoltre, rimane la questione annosa della riproduzione dei volti dei calciatori nostrani, lasciata troppo in disparte, anche per calciatori con notorietà mondiale.

Da questo punto di vista, dalla scorsa edizione, EA ha sviluppato un **nuovo sistema di scan 3D dei volti**, che oltre a renderne più precisa e realistica la realizzazione, ha anche velocizzato il processo. L'uso di questo nuovo tipo di scansione è stato sicuramente ampliato per **FIFA 19**, sperando che non sia stato trascurato il nostro campionato.

Per questa nuova e auspicata resa della Serie A, è necessario anche un netto miglioramento del commento del duo **Pardo-Nava**. Il problema principale, riscontrabile un po' da tutti, è il numero di frasi ma soprattutto la lettura del copione, accentuato fin troppo dall'ex difensore del Milan. Il commento inglese, affidato a **Martin Tyler** e **Alan Smith**, probabilmente rimarrà inarrivabile, soprattutto perché vario e naturale. "Andare a braccetto", cosa che a Pardo riesce più che bene, porterebbe quella ventata di freschezza alle partite, rendendole più reali anche da un punto di vista sonoro.



Il pallone è nostro amico

Infine, addentriamoci nel rettangolo di gioco e nell'**Ultimate Team**. **FIFA** è costantemente aggiornato ma alcune criticità permangono. Non ci addentreremo in leggende metropolitane e complotti come il **momentum**, che segnerebbe le partite in maniera del tutto arbitraria, falsando il gioco. Basterebbe ragionare un attimo per capire che tale meccanica sia frutto della fantasia di Adam Kadmon; del resto, se tutto fosse vero, non si spiegherebbe come molti utenti riescano a vincere centinaia di partite semplicemente impegnandosi. Ma andiamo avanti.

La caratteristica più riuscita è sicuramente la totale libertà di movimento permessa al giocatore, affinata costantemente durante il corso degli anni e che ha visto ulteriori implementazioni, come difesa tattica e la maggiore precisione sul tocco palla. Ma proprio il pallone o meglio, la sua fisica, è quella che ha impressionato meno negli ultimi anni, risultando molto al di sotto come resa rispetto al suo rivale. Probabilmente è necessario restituire **maggiori feedback dalla sfera**, dal suo peso e

magari uno studio approfondito sui suoi movimenti, soprattutto sulla sua dinamica, influenzata magari dall'**Effetto Magnus**. Resta inoltre la **questione velocità di gioco**, sempre molto elevata - per noi italiani sicuramente troppo - anche nei minuti finali di partita. **PES 2019** porterà novità da questo punto di vista, rendendo la fatica estremamente visibile, influenzando dunque le capacità di calciatori e squadre nell'imbastire nuove azioni. Se anche **FIFA** riuscisse nell'intento, porterebbe quel realismo in più che ogni tanto viene meno, restituendo partite ancor più varie e, in un certo senso, tattiche.

Ma veniamo al **F.U.T.**, vera pietra miliare del calcistico EA. Tralasciando le polemiche sulle **loot box** - probabile che aggiusteranno il tiro da questo punto di vista -, sarebbe ora che si implementasse **maggiore personalizzazione del proprio team**, a cominciare da un **editor di maglie e loghi**. Il senso dell'Ultimate Team è proprio questo, realizzare la squadra dei propri sogni e tutto ciò che ne consegue ma, in fin dei conti, l'appartenenza verso la propria squadra decade quando dobbiamo scegliere kit e loghi di squadre già esistenti. Importare o editare noi stessi, con appositi strumenti, ciò che ci rappresente sarebbe la "trovata" definitiva per una delle modalità più giocate al mondo: lo scontro non solo di calciatori digitali ma anche di ideologie e creatività, rendendo gli avversari ancora più umani.



Manca poco dunque alla presentazione ufficiale. La presenza di **UEFA Champion's League** e **UEFA Europa League** potrebbe realizzare il sogno di molti utenti e segnare già l'andamento di mercato per quanto riguarda i calcistici.

Konami di certo non starà a guardare e l'anticipo della data di lancio al **30 Agosto** del suo **PES 2019** mostra la volglia del team giapponese di dare battaglia fino alla fine, magari evitando di rimanere bloccato "al confine". Ma questo, lo vedremo al prossimo articolo.

Capcom rilascerà due titoli tripla A entro il 31 marzo 2019

Capcom ha annunciato che rilascerà due titoli AAA, in aggiunta ad altri entro il 31 marzo 2019, come riportato nell'ultima presentazione dei [propri risultati finanziari](#).

Non si sa ancora quali siano: potremmo sperare si tratti del tanto atteso *Deep Down*, oppure un titolo assente da lunga data come *Onimusha*. La risposta arriverà probabilmente all'E3 2018 che si terrà dal 12 al 14 giugno a Los Angeles.

Inoltre le vendite di *Monster Hunter: World* sono arrivate a quota 8 milioni in data 16 aprile, davvero un [ottimo risultato](#) per Capcom.

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: anno nuovo, nuovi propositi](#)

Dopo un anno dal lancio di **Switch**, rivolto a tutti i veri fan della grande N, con l'ingresso del nuovo anno fiscale la casa nipponica ha deciso di focalizzarsi su quei giocatori meno "tradizionali". Questo è quello ha detto il [presidente uscente](#) di **Nintendo**, **Tatsumi Kimishima**.

«A partire dal nostro secondo anno, abbiamo deciso di sfidare noi stessi nel riuscire a far finire la nostra Nintendo Switch anche nella mani di quei consumatori che non hanno mai avuto una piattaforma Nintendo o che magari non giocano ormai da parecchio tempo. Tra gli obiettivi di questa nostra iniziativa, è inclusa una line-up di titoli pensati proprio per attrarre un pubblico più vasto e generico»

Continuando **Kimishima** dice:

«Se tutto ciò vi sembra familiare, è perché questo fu lo stesso linguaggio che Nintendo utilizzo per descrivere la strategia "Blue Ocean" dietro l'ormai trapassato Wii, più di dieci anni fa. Questa stessa strategia ci portò a sviluppare giochi come Wii Sports e Wii Fit, titoli che miravano ad attrarre giocatori di ogni genere ma anche e soprattutto i "non-giocatori".»

Wii, ovviamente, è diventata la console più venduta di **Nintendo**, con all'attivo ben oltre **100 milioni di unità vendute** in tutto il mondo. Durante l'intervista **Kimishima**, ha affermato che l'utilizzo di una simile strategia, sarà la base per soddisfare l'ambiziosa proiezione della società mirata all'aumento delle vendite di **Switch** di almeno **20 milioni di unità** in questo secondo anno fiscale.

Ma durante il suo cammino, **Wii**, ha maturato anche una **non proprio buona** reputazione, per tutti quei software prodotti a basso costo e per quelli con un **pessimo sistema di motion-control**. Questo, combinato a un **hardware sottodimensionato** che aveva messo da parte la **tecnologia HD**, ha fatto sì che molti giocatori **abbandonassero Wii, e in seguito anche Wii-U**, a favore delle console prodotte da **Sony** o da **Microsoft**. È proprio su questi giocatori che **Switch** sta puntando con la sua nuova strategia di mercato.

Il nuovissimo **Nintendo Labo**, o **1-2-Switch** (uscito al lancio della console), danno un'idea di come potrebbero essere i giochi "casual" per Switch. Ma ovviamente non verranno deluse le aspettative degli affezionati fan **Nintendo**, che avranno presto la possibilità di giocare su Switch a titoli del calibro di **Smash Bros**, **Pokémon** e **Metroid Prime**, per non parlare inoltre dei sequel di **Bayonetta** e **Fire Emblem**.

Insomma, stando a quelli che sono i piani di **Nintendo** sulle prossime uscite per Switch, è difficile vedere i segni di tutti i buoni propositi di **Kimishima** per questo fantomatico riavvicinamento di tutti quei "non-giocatori". In ogni caso qualcosa potrebbe accadere per il prossimo **E3**, magari l'annuncio a sorpresa di **Wii Sports** per **Switch** o simili? Staremo a vedere.

Spartan

Da pochissimo è arrivato **Spartan** su **Nintendo Switch**, un simpatico platformer sviluppato da **Sinister Cyclops Game Studios**, misconosciuto developer con all'attivo questo solo titolo, uscito anche su **Playstation 4** e **Xbox One**. **Spartan** si presenta come una sfida old school, un gioco piattaforma non lineare per i più allenati e che attinge, probabilmente, da classici come **Mc Kids** o **Alex Kidd**.



Questo è Spartan!

Siamo nell'**antica Grecia**: scompaiono improvvisamente tutte le armi, le armature e l'oro della

leggendaria città-stato e appaiono diversi strani portali in tutta la penisola greca; toccherà dunque al re guerriero **Leonida**, figura ormai resa popolarissima dal film **300** (tratto a sua volta dall'omonimo fumetto di **Frank Miller**), andare alla ricerca degli oggetti scomparsi e capire chi sta dietro a questo mistero. L'obiettivo di ogni livello è trovare degli **oggetti nascosti** (normalmente **5**), sparsi per tutta l'area di gioco, che servono per attivare il portale e avanzare nell'overworld; sotto questo punto di vista **Spartan** tenta di rievocare uno stile di platformer non molto popolare, già visto in giochi retrò come **Oscar** o **Mc Kids** (entrambi titoli non entusiasmanti e pieni di difetti), la cui caratteristica principale era la non linearità dei livelli e, appunto, il collezionare degli oggetti per poi uscire dal livello; bisogna dare comunque un po' di credito a questo nuovo titolo in quanto le aree di gioco non sono mai troppo confusionarie e, anche se non c'è una mappa del livello e bisogna spesso fare backtracking, è abbastanza facile capire dove si è stati e dove no, specialmente grazie ai checkpoint ben disposti e di cui l'ultimo attivato è raggiungibile in ogni momento premendo il tasto "X" nel menù di pausa.

I controlli su Nintendo Switch sono abbastanza semplici: rispettivamente, con "B" e "Y" si salta e si attacca e con i dorsali "ZL" e "ZR" ci si difende e si corre; un set di tasti abbastanza semplici ma purtroppo il tutto è rovinato da una sorta di scivolosità nei movimenti che rovina l'esperienza generale poiché non solo molti dei salti devono essere effettuati con precisione ma spesso ci sono anche tanti ostacoli che ci uccideranno in un solo colpo e che, dunque, ci rispediranno al checkpoint. All'inizio gli attacchi e la difesa di **Leonida** ci sembreranno sufficientemente buoni ma, procedendo nel gioco, ci accorgeremo che ci sono degli evidenti sbilanciamenti e che ostacoleranno la nostra esperienza. I colpi di **spada**, come ci aspetteremo, sono corti però i nemici che ci si pongono davanti, all'inizio, sono sempre alla nostra portata e, soprattutto, cadranno con un solo attacco; tuttavia, andando avanti nel gioco, ci si presenteranno sempre nemici sempre più forti, veloci e che ovviamente necessiteranno più di un colpo per cadere giù e qui ci accorgeremo di quanto sia corto il nostro attacco, lento il nostro **Leonida** (nonostante la chiara differenza quando si preme "ZR") e inconsistente il nostro **scudo**. La difesa, così come l'attacco, ci sembrerà funzionare a dovere ma tantissime volte non funziona mai come ci aspetteremo; lo **scudo** ha due posizioni di difesa (frontale e alta, richiamabile premendo su) ma, per un'esigenza di animazione, quando si richiama la prima posizione (che è quella di default), si attiverà per un millesimo di secondo la seconda posizione; non sembrerebbe un grande difetto ma lo sarà quando, senza capire il perché, lo **scudo** reagirà diversamente a uno stesso colpo che abbiamo parato in precedenza; in poche parole, se non si capisce questo meccanismo, alcune volte lo **scudo** vi difenderà, altre no. Non sono i soli difetti, poiché, talvolta, lo **scudo** potrà risultare inefficace all'occorrenza (e non per i problemi spiegati pocanzi, ma perché, semplicemente, alcuni attacchi saranno "perforanti") e perderemo inevitabilmente dei punti vita; se affronteremo nemici nell'area di gioco che ci porteranno allo stremo perché la difesa è incostante, che correranno come dei dannati e per i quali saranno necessari almeno 5 colpi per mandarli al tappeto, immaginate com'è combattere contro un boss! *In-game* non è possibile recuperare energia ma ci è permesso cambiare la difficoltà durante il gioco accedendo così a dei "**cuoricini stock**" (3 in tutto, come del resto i punti vita) che ci concederanno di recuperare dei punti vita; dunque un metodo per recuperare energia esiste in qualche modo ma ci chiediamo lo stesso perché non far apparire dei cuoricini dai nemici uccisi? Perché una cosa semplice come recuperare energia deve essere un progetto di scienze?

Vi diciamo solamente che dalla seconda sezione del gioco in poi, in media, completavamo un livello in oltre 30 minuti perché sinceramente abbiamo trovato il level design poco curato da come si può evincere dai troppi ostacoli "*one hit kill*" sparsi un po' dappertutto quasi senza logica; abbiamo giocato a tanti bei giochi indie, difficili "al punto giusto", ma questo, nonostante le buone collocazioni dei checkpoint, risulta poco bilanciato. Tutto questo, misto ai tempi di caricamento lunghissimi (di almeno 20 secondi) fra un menù, l'overworld e un livello, assurdi per un gioco 2D come questo, renderanno **Spartan** un gioco infernale, così difficile e astruso da non essere per niente divertente. Tuttavia, non si può dire che il titolo non sia longevo; almeno i **24 livelli**, fra il *trial and error* e i tempi di caricamento, saranno un' "insolita" lunga esperienza.



Un'anima debole

Il gioco presenta una colorata grafica 2D, gli elementi sono distinguibili, ben disegnati e le animazioni molto fluide ma il tutto sembra molto scarno e ricorda quasi uno di quei tanti cloni di **Super Mario Bros** per smartphone; quel che stupisce è che l'intero comparto grafico è stato realizzato con **Unreal Engine 4**, il motore grafico di [Dragon Ball Fighterz](#), [Fortnite](#), [Kholat](#), [Playerunknown's Battlegrounds](#), [Sea of Thieves](#) e il prossimo [Crackdown 3](#), che qui dà risultati risibili, degni dei browser game in flash giocabili su www.newgrounds.com, popolarissimi nella scorsa decade. Insomma... ci saremmo aspettati qualcosina in più sul piano grafico. anche se per fortuna tutto gira su **Switch** in maniera stabile e senza bug rilevanti o rallentamenti.

Le **musiche** riescono a richiamare quell'atmosfera e quelle sonorità tipicamente mediterranee tramite scale e strumenti tipici greci, con giusto una qualche sfumatura moderna, un po' come accade in giochi "solari" come quelli della saga di **Shantae**; possiamo almeno dire che la musica lascia almeno una nota positiva in questo gioco un po' disastroso.



Lasciamo perdere

Il gioco, dai video e dai trailer, sembrava essere interessante, curioso, poteva essere una piccola gemma nascosta in mezzo ai tanti titoli indie dell'**E-shop** ma purtroppo non si rivela all'altezza della competizione, soprattutto su **Nintendo Switch** dove ci sono moltissimi **platform 2D** e **3D** indie degni di nota (basti pensare a **Celeste**). Il gioco sembra promettere bene, non ha una cattiva presentazione - insomma, giocare nei panni di **Leonida** è fantastico - ma, al di là delle graziose ambientazioni greche e di una non-linearità più o meno ben implementata, ha decisamente ben poco da offrire; se non fosse per i controlli scivolosi, attacco e difesa inconcludenti, lunghissimi tempi di caricamento e un gameplay alla lunga tedioso (e non piacevolmente difficile come sarebbe stato appropriato) dai troppi ostacoli "one hit kill", potremmo avere un bel titolo. È bene precisare che non è un problema di mera difficoltà: giochi come **I Wanna Be the Guy** risultano ben più ostici, ma le logiche di **trial and error** sono ben bilanciate e inserite in un level design di tutto rispetto, cosa che non avviene in questo titolo. **Sinister Cyclops Game Studio** ha ancora strada da fare come developer, e questo titolo sarebbe anche meglio collocabile titolo sull'**App Store** di **iOS** o sul **Play Store** di **Google**, sempre a patto di ribilanciarlo.

Ci dispiace veramente dire, poiché amiamo i giochi indie di questo genere, che l'ago della bilancia penda di più verso gli elementi negativi e perciò vi consigliamo, visto anche il non meritevole prezzo di 11.99€ sul **Nintendo E-Shop**, semplicemente di provare qualcos'altro. Un'occasione mancata.