



Tutti supereroi con il videogioco LEGO Gli Incredibili

Warner Bros. Interactive Entertainment, TT Games, The LEGO Group e Disney e Pixar hanno finalmente lanciato LEGO Gli Incredibili, un nuovo videogioco in cui i giocatori potranno vivere le emozionanti avventure dell'iconica famiglia dotata di superpoteri in sequenze d'azione mozzafiato tratte da entrambi i film (la seconda pellicola sarà nei cinema dal 19 settembre ndr.). I fan scopriranno tutte le straordinarie abilità di cui è dotata la famiglia Parr, e col lavoro di squadra impareranno a combinarle per creare superpoteri unici con cui aiutare i leggendari eroi ad affrontare il crimine in un vibrante mondo fatto di mattoncini e ricco di divertimento ed emozioni. LEGO Gli Incredibili è disponibile per Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One, e PC. A differenza della maggior parte dei titoli targati LEGO, Gli Incredibili proietta i giocatori all'interno di una storia che non si conosce e non si limita ad affrontare le vicende narrative del film Gli Incredibili 2, ma ritorna sulle orme del titolo originale nella seconda metà del gioco. La formula adottata da

TT Games resta ancora una volta invariata e, sebbene qualche minuzia meccanica permette di distinguere Lego Gli Incredibili dagli altri titoli basati sull'universo dei mattoncini, l'esperienza di gioco finale resta pressoché invariata. Laddove titoli come Lego Batman o Lego Marvel's Avengers compensano la disarmante semplicità del titolo con una varietà impressionante nel numero dei personaggi e del carico narrativo che questi portano all'interno delle storie e mini-storie presenti all'interno del mondo di gioco, Lego Gli Incredibili scopre il fianco a causa della monotonia del roster di personaggi proposti che, oltre ad essere inferiore rispetto agli altri titoli LEGO (Soltanto 113), questi non rappresentano un'attrattiva sufficiente soprattutto al di fuori della cerchia della famiglia Parr. Nessuno, per esempio, ha interesse nel selezionare lo scagnozzo di turno per sperimentarne i poteri e la scarsità di alternative proposte all'interno del titolo va a braccetto con una longevità decisamente inferiore alla media dei titoli

Gli Incredibili non rappresenta dunque la migliore espressione videoludica offerta da TT Games, il titolo riesce infatti a raccontare le storie di ben due film ma la durata complessiva delle missioni principali, un totale di 12, 6 per film, non supererà le 7 ore massime. A tradire la natura semplicistica del titolo troviamo infatti un sistema di combattimento ancora incagliato nei suoi problemi di collisioni che si arrende ad un livello di sfida praticamente inesistente il tutto accompagnato da una gestione della telecamera e della prospettiva molto spesso fastidiosa. Anche il gameplay del titolo non è proprio il massimo. Durante l'intera narrazione ci si troverà molto spesso a ripetere ciclicamente le stesse azioni, livello dopo livello. Sconfiggere nemici, risolvere qualche enigma ambientale molto semplice e costruire il mezzo con cui sconfiggere il boss di turno o l'aggeggio utile a salvare la situazione. Giusto per essere onesti, alcuni enigmi sono ben realizzati e qualche battaglia con i boss è

divertente da completare, però ripensando ad altri titoli della serie LEGO, come ad esempio LEGO Star Wars: Il risveglio della Forza, il ritmo della narrazione e la varietà delle azioni da svolgere sono nettamente inferiori. Terminato il capitolo iniziale, il gioco lascia i giocatori liberi di esplorare il grande HUB centrale, la città "Municiberg", forse la parte meglio riuscita dell'intera produzione. Attraverso questa vasta area completamente esplorabile si avrà libero accesso a numerosissime missioni secondarie e a tantissimi collezionabili. Qui, oltre al poter rigiocare tutti i capitoli della trama in "Modalità libera" dando la possibilità di utilizzare tutti i personaggi sbloccati, si potranno anche affrontare le "Ondate di criminalità", ossia delle missioni secondarie più complesse, basate su più cittadini da salvare, in cui sarà necessario liberare i diversi quartieri della città dai malvagi di turno.

Fortunatamente la presenza di tanti personaggi presi da altre serie Disney Pixar come Dory di "Alla ricerca di Nemo" o di Russell di "UP" faranno la gioia degli appassionati, inoltre, altra nota positiva, l'intero titolo è completamente giocabile in cooperativa a schermo condiviso, quindi due amici nella stessa stanza potranno lottare fianco a fianco come dei veri compagni supereroi. Tecnicamente parlando, LEGO: Gli Incredibili resta fedele a tutta la serie di giochi targati LEGO. Per le ambientazioni TT Games regala un mondo incredibilmente bello da vedere, tutto fatto a cubetti e pieno di colori. Sfortunatamente la totale assenza di cali di frame rate non riesce a distogliere l'attenzione dalla corposa dose di pop up che su tutte le piattaforme si nota. Pollice verso anche per quanto riguarda i caricamenti, soprattutto all'inizio e al termine di ogni missione, con picchi nel loading dell'HUB principale che a volte è veramente estenuante. Per quanto riguarda l'audio, il doppiaggio, completamente in italiano, è stato realizzato da quasi tutti i doppiatori del film, ma volendosi incaponire, si avverte un

leggero problema di sincro del movimento delle “labbra” con l’audio; molto spesso, soprattutto nei video, potrà capitare di vedere il personaggio muovere la bocca senza emettere alcun suono. Le musiche sono orecchiabili e riprese dal film, nonostante si riducano ad un loop infinito durante l’esplorazione. Tirando le somme, questo LEGO Gli incredibili è un titolo che non riesce a lasciare a bocca aperta, ma possiede anche qualche punto di forza. Se si considera poi che il gioco è un prodotto diretto a un target di gamers giovanissimo, tanti dei difetti sopra elencati non si noteranno e quindi, se visto in questa ottica, il prodotto potrebbe fare la gioia dei più piccini.

GIUDIZIO GLOBALE:

Grafica: 7

Sonoro: 8

Gameplay: 7,5

Longevità: 7,5

VOTO FINALE: 8,5

Francesco Pellegrino Lise



Super Bomberman R, il ritorno di un grande classico

A dieci anni di distanza dall'ultimo capitolo del titolo Konami, Super Bomberman R porta gli iconici omini che piazzano bombe sulle nuove piattaforme di gioco. Il titolo nato da principio come esclusiva per Nintendo Switch è arrivato recentemente anche su Xbox One, PS4 e Pc per la gioia di tutti gli appassionati della serie. Il videogame rappresenta la promessa di un meraviglioso viaggio nella memoria, all'epoca in cui Bomberman era sinonimo di frenetiche battaglie multigiocatore, seguite da convulse risate e sfottò a valanga. Super Bomberman R è caratterizzato da diverse modalità di gioco. La campagna singolo giocatore rappresenta un valore aggiunto in grado di intrattenere il giocatore anche in assenza di compagnia. Ovviamente è bene specificare che acquistare questo titolo con il solo intento di godersi la campagna singolo giocatore sarebbe uno spreco di soldi, non tanto per la qualità della stessa, quanto più perché Bomberman in generale è collocabile nel genere dei party game per

autonomia. Detto ciò, la campagna vedrà i giocatori contrapposti nei panni di uno dei classici Bomberman buoni contro cinque Bomberman malvagi capitanati dal perfido Imperatore Buggler. Ciò significa che nei vari mondi di gioco bisognerà affrontare un certo numero di livelli contro mostri "classici" per poi affrontare i boss di fine livello, i Bomberman malvagi appunto. I combattimenti contro i boss si compongono di due parti: una prima fase che consiste nell'affrontare un avversario simile ad un Bomberman, dotato di poteri particolari, ed una seconda fase in cui sarà necessario affrontare una enorme versione potenziata dello stesso avversario in campo aperto. Le missioni offrono alcuni spunti davvero interessanti, purtroppo ripresi solo in parte negli otto livelli a disposizione per le battaglie multigiocatore. La campagna di Super Bomberman R, nonostante qualche missione leggermente più difficile che potrebbe risultare più ostica del normale, fila liscia nel giro di qualche ora. È anche possibile giocare a fianco di un amico grazie alla modalità co-op. Le scene di intermezzo sono coloratissime e caratterizzate da un'animazione piacevole e di buona fattura. Il tutto inoltre è doppiato in lingua inglese a livello professionale che seppur non farà impazzire i più piccoli, dona al videogame di Konami un valore aggiunto.

Come vi dicevamo, il piatto ricco del titolo arriva quando si ha a che fare con il multiplayer, proprio a tal proposito sono presenti ben tre modalità di gioco per quanto riguarda la così detta "Modalità Battaglia": Battaglia Multigiocatore: per 4 o 8 giocatori, Battaglia in locale: fino a 4 giocatori, Battaglia online: come suggerisce il nome, si tratta di battaglie online che a loro volta si suddividono in altre due sottocategorie, ossia: Battaglia di lega: battaglie per 4 giocatori che ci permettono di scalare le classifiche mondiali, guadagnare PB e sbloccare oggetti estetici e Battaglia libera che permette di creare stanze di gioco e unirsi ai propri amici o partecipare a una Partita Rapida.

Graficamente parlando nonostante la visuale isometrica, la precisione dei titoli 2D è comunque altra cosa, l'esperienza di gioco è ugualmente divertentissima, non ci si rende conto di quanto sia assuefacente la formula di gioco fin quando non la si prova, ed è questo un messaggio per coloro che magari non avessero mai avuto modo di mettere le mani su un capitolo della serie, cosa non impossibile, visto l'oblio nel quale era stata confinata degli anni recenti; tutti gli altri sanno benissimo di cosa stiamo parlando, di intensissimi scontri, tra strategia, temerarietà ed errori, scontri che susciteranno sempre ilarità, risolvendosi in grandi esplosioni. Peccato che battere online sia un po' problematico, sia nel cercare sfidanti, sia negli scontri, nei quali il lag si fa sentire, ma da quello che possiamo apprendere Konami è già al lavoro su una patch risolutiva. Esteticamente Super Bomberman R è una vera gioia per gli occhi, sfondi e personaggi sono tutti coloratissimi e le arene di gioco per quanto semplici sono sempre molto gradevoli da vedere e giocare. Tirando le somme, con questo ritorno al passato Konami ha voluto regalare ai nuovi giocatori la possibilità di godere di un titolo evergreen e soprattutto ha donato ai gamers più attempati la possibilità di rivivere le emozioni di un vero pilastro della storia dei videogames. Se si ha la possibilità di giocare in compagnia o di giocare in multiplayer online Super Bomberman R è una vera "esplosione" di divertimento. Provare per credere.

GIUDIZIO GLOBALE:

Grafica: 8

Sonoro: 8

Gameplay: 8,5

Longevità: 8

VOTO FINALE: 8

Francesco Pellegrino Lise



Nintendo Labo, Switch e forme di cartone per accendere la fantasia

In un mondo in cui i videogiochi hanno preso il posto dei giocattoli classici, dove spesso i bambini vengono tacciati di passare ore e ore imbambolati davanti agli schermi della tv, Nintendo prova a cambiare le carte in tavola proponendo un'idea innovativa che unisce la fantasia al gaming. Nintendo Labo è una nuova esperienza creativa e interattiva pensata per l'ammiraglia del colosso giapponese, la Switch, che punta tutto sulla fantasia riportando i giocatori indietro nel tempo a quando per divertirsi bastava un pezzo di cartone e tanta fantasia. Ma che cos' è questo Nintendo Labo? Bene, l'idea è molto semplice quanto geniale: Labo si presenta come una

scatola all'interno della quale ci sono dei semplici pezzi di cartone. Con questi componenti il giocatore può creare varie forme, denominate Toy-Con, che, combinate con il corpo tablet di Nintendo Switch e con i Joy-Con, prendono vita creando nuovi modi di giocare e una nuova esperienza di gioco interattiva, costruttiva, educativa e divertente. Al momento Nintendo ha presentato due kit: un Kit Base, con il quale è possibile creare una casa, una canna da pesca, una moto, un pianoforte e una macchina telecomandata; e un Kit Robot che permette di assemblare una vera e propria tuta da robot per vivere un'esperienza di gioco ancora più originale. Un terzo kit, invece, permette a tutti i giocatori grandi e piccini di personalizzare le proprie creazioni con pennarelli e adesivi colorati, rendendo ancora più unica l'esperienza di gioco. L'uscita di Nintendo Labo è prevista per il 27 aprile 2018 e i prezzi per l'Italia sono stati convertiti 1 a 1 rispetto al prezzo in dollari previsto negli Usa. I primi due kit saranno quindi messi in vendita al prezzo di 69,99 e 79,99 euro e ovviamente all'interno della confezione sono comprese, oltre ai componenti di cartone da montare anche le cartucce dedicate. Il terzo kit, ossia quello di personalizzazione, attualmente non è disponibile sullo store italiano di Amazon, ma negli Usa sarà venduto a 9,99 dollari.

Se vi state chiedendo se Nintendo Labo è davvero adatto ai bambini, la risposta è sicuramente "sì". La costruzione delle forme sarà infatti molto semplice, è stata pensata infatti come un assemblaggio, molto in stile Ikea. All'interno dei kit Nintendo Labo ci sarà tutto il necessario per assemblare le forme con le quali interagire e che daranno vita ad altrettanti giochi, senza necessità di materiale e costo aggiuntivo. Nintendo, con Labo, va ben oltre la dimensione del videogioco, tornando al mondo reale con una scelta eco-friendly ed educativa, ricalcando un po' le proprie origini, l'azienda giapponese nacque infatti nel 1889 come manifattura di carte da gioco. Riuscirà Nintendo Labo a conquistare i

giocatori di tutto il mondo abituati a uno standard di gioco ormai consolidato? Al momento la risposta sembrerebbe di sì, in quanto le prenotazioni sul sito americano di Amazon sono già al primo posto. La vera rivoluzione del gaming risiede davvero nel passato? Secondo Nintendo è così, proprio per tale ragione Labo unisce oltre ai videogame, le gioie di costruire qualcosa in stile Lego e meccano per un divertimento assolutamente nuovo e originale.

Francesco Pellegrino Lise



L.A. Noire, il poliziesco di Rockstar games torna su Xbox

One, Ps4 e Nintendo Switch

Nel maggio del 2011 con L.A. Noire, Rockstar Games lanciò sul mercato un prodotto originale, un titolo d'investigazione dalle tinte free roaming e con qualche pennellata action, ambientato nella Los Angeles del 1947. Il videogame, nonostante la sua natura originale, vendette poco per gli standard di Rockstar, azienda che ricordiamo con prodotti come GTA e Red Dead Redemption ha conquistato milioni di giocatori in tutto il mondo, ma fortunatamente ha poi ottenuto una "gloria postuma" sufficiente a garantirgli una riedizione sull'attuale generazione di console. In questa riedizione di L.A. Noire.

I giocatori si troveranno a vestire nuovamente i panni di un uomo di nome Cole Phelps. Egli è uno dei tanti militari che ha combattuto contro i giapponesi sul fronte del Pacifico durante la seconda guerra mondiale. Al congedo, Phelps ha cercato di lasciarsi alle spalle quel terribile trauma intraprendendo una carriera in polizia e soprattutto cercando di compiere sempre il proprio dovere in maniera zelante. Dalla fase di semplice agente di pattuglia, che funge da tutorial, fino ad approdare alla sezione investigativa, il talento del protagonista emerge con prepotenza e le promozioni arrivano senza grossi intoppi. Tutto bene fino a quando l'ingerenza del dipartimento e il suo passato bellico non torneranno a rovinargli una serenità costruita con fatica e sacrificio. Con questi presupposti L.A. Noire propone una trama sensazionale, profonda, ben scritta e assolutamente coinvolgente che non vogliamo assolutamente svelare per evitare di rovinare l'esperienza di gioco a chi non ha mai provato la versione 2011. Durante la storia Phelps occupa il presente nel portare a galla il marcio della Los Angeles anni '40, mentre si scopriranno i suoi trascorsi come militare attraverso alcuni flashback dalla fotografia verdognola che appariranno fra un evento e l'altro della storia.

Attraverso questi ricordi si scoprirà ben presto il tormento del protagonista, nascosto in perfetto stile noir sotto il suo inflessibile senso della giustizia. In sostanza, la trama del gioco non cerca la linea netta tra bene e male, piuttosto invita le persone a riflettere su come il vizio e la depravazione possano tristemente colpire chiunque segnandolo per sempre. Lo stile proposto è quello tipico dei giochi targati Rockstar: graffiante ma non moralista, in ogni momento cerca di fare ironia tanto nei dialoghi quanto visivamente. La sceneggiatura inserisce nel suo 1947 gli echi dei nostri tempi, con dialoghi caustici su politica, guerra, vizio, corruzione, ipocrisia e chi vuole usare la giustizia per i propri scopi. Oltre ai casi che compongono la storia principale, ossia ventuno, questa edizione rimasterizzata per Xbox One, PlayStation 4 e Nintendo Switch ovviamente propone tutti i contenuti pubblicati in digitale, dagli abiti extra ai cinque casi aggiuntivi, che hanno la funzione di far capire meglio alcuni retroscena della storia del detective Phelps. Volendo classificare L.A. Noire, si può posizionare a metà fra un action poliziesco e un'avventura grafica. Phelps infatti non è una sorta di super-poliziotto tutto sparatorie e lampi di genio, ma è una persona comune, razionale, ma dallo spiccato intuito che indaga, esamina, interroga e deduce. E proprio questo è quello che si dovrà fare per buona parte del gameplay. Ogni caso che viene assegnato al protagonista di L.A. Noire si svolgerà secondo i canoni classici dell'investigazione, quindi bisognerà recarsi sulla scena del crimine per esaminare gli indizi, raccogliere prove e sentire le testimonianze. Fulcro dell'attività di Phelps è il suo taccuino: lì saranno immagazzinate tutte le informazioni necessarie al caso, oltre che ai luoghi scoperti e le persone coinvolte. Sempre attraverso di esso passerà il sistema di interrogazione e raccolta delle testimonianze. Questi dialoghi erano e rimangono probabilmente la parte più riuscita della produzione.

Phelps porrà delle domande ai testimoni dei crimini o alle persone coinvolte, e starà al giocatore capire se la risposta è sincera o meno. L'unico modo per farlo sarà osservarli mentre parlano e aspettano, cercando di cogliere nelle loro espressioni e soprattutto nei loro sguardi qualcosa di sospetto. Alla deposizione si può reagire in tre modi: assecondare la risposta, forzare la persona a dire tutto oppure smentirla, accusandola. Va da sé che quest'ultima possibilità richiede che si abbiano prove schiaccianti, pena il rifiuto a collaborare. In sé comunque il gioco non incentiva una condotta aggressiva, spingendo più al dialogo puro. In aiuto del giocatore ci saranno inoltre i cosiddetti Punti Intuito, questi, guadagnati salendo di livello, permetteranno di evidenziare gli indizi o facilitare gli interrogatori rimuovendo una risposta sbagliata.

Nonostante la grande libertà concessa e le diverse strade possibili per concludere ogni caso, il gioco è comunque disegnato in modo tale da non far rimanere mai bloccati o rendersi irrisolvibile. A distanza di ben 6 anni dalla prima pubblicazione, L.A. Noire torna sulle attuali console con una versione potenziata, in grado di sfruttare al massimo le capacità dei moderni hardware per dare nuovo lustro a questa fantastica, ma incompresa opera di Rockstar. Questo su Xbox One e PS4 si traduce in un aumento di risoluzione rispetto al passato: 1080p per le versioni standard, 4K per Ps4 Pro e Xbox One X, un frame rate assolutamente più stabile, tempo atmosferico e una migliore gestione di luci, riflessi e effetti volumetrici. Su console Microsoft e Sony Rockstar ha provato a rendere L.A. Noire non una semplice versione in alta definizione del gioco originale. Oltre ai miglioramenti grafici appena descritti, nel gioco si possono notare alcuni elementi pensati per migliorare e ottimizzare l'esperienza. Per esempio sono state introdotte due nuove visuali che semplificare l'analisi delle scene del crimine, alcuni collezionabili legati a dei nuovi trofei, sono state inserite quattro tipi di palme differenti per migliorare l'aspetto di

Los Angeles ed è stato cambiato il nome delle risposte per essere più in tema poliziesco. La riedizione di L.A. Noire ovviamente approfitta delle nuove console per stabilizzarsi tecnicamente. La città di Los Angeles appare ben costruita e assolutamente verosimile. I volti realizzati con il motion-capture non sono stati ovviamente toccati, e la loro estrema cura ancora oggi stupisce. Stesso vale per gli ambienti e le abitazioni, tratteggiati con estremo realismo. Ma nonostante sia sensibile l'aumento di dettaglio e stabilità, è palese che ci si trovi dinanzi a un software del 2011. La linea di grattacieli e macchine appare troppo squadrata, così come il poco dettaglio su vegetazione e terreno erboso possono far storcere il naso ai giocatori più attenti. Ugualmente si nota il diverso dettaglio tra i volti che hanno ricevuto il motion-capture e quelli per cui non era necessario. Fortunatamente, però, la prova attoriale per ogni personaggio è assolutamente impeccabile, e ancora adesso è quel fattore "in più" che dimostra quanto il titolo Rockstar fosse avanti per i suoi anni.

La colonna sonora non è stata ovviamente toccata, nel suo combinare pezzi jazz d'epoca con i giusti archi nelle situazioni più tese. Ancora adesso rimane bellissima e familiare la coppia di note di pianoforte che il gioco riproduce quando ci si avvicina a un oggetto che Cole può raccogliere o esaminare ed è sicuramente destinata a restare nelle menti dei giocatori più giovani. Ottimo anche il doppiaggio che rende l'esperienza di gioco completa e assolutamente credibile. Il primo e ultimo lavoro del Team Bondi è a distanza di sei anni un'opera ancora singolare, affascinante, ma purtroppo non adatta a tutti. L.A. Noire è un gioco serio, che usa la struttura open world come pretesto per un gioco più lineare e guidato, diretto però con una maestria veramente rara per essere un semplice videogioco. Alcuni limiti tecnologici sono stati accentuati con il passare del tempo, ma il restyling grafico che è stato effettuato riesce

comunque a rendere il gioco piacevole da osservare anche sui moderni televisori in 4K, nonostante qualche saltuario calo nelle prestazioni. Tirando le somme, come sei anni fa, chi si aspetta da L.A. Noire un GTA ambientato negli anni '40, oggi come allora, rimarrà deluso, ma chi vuole un poliziesco scritto e diretto veramente bene o un'esperienza originale e ben confezionata non avrà di che pentirsene. L.A. Noire era ed è tutt'ora un capolavoro, un capolavoro incompreso che ci auguriamo possa essere capito grazie a questa edizione rimasterizzata.

GIUDIZIO GLOBALE:

Grafica: 8

Sonoro: 9,5

Gameplay: 10

Longevità: 8,5

VOTO FINALE: 8,5

Francesco Pellegrino Lise



Just Dance 2018, la discoteca torna nel salotto di casa

Puntuale come un orologio svizzero Ubisoft lancia Just Dance 2018, il popolare videogame dedicato al ballo che con più di sessanta milioni di copie vendute su diverse piattaforme continua a far scatenare i fan ormai da 8 anni. Quest'anno, però, la software house francese ha deciso di rendere la versione per Nintendo Switch quella più rappresentativa della famiglia Just Dance 2018, che comprende la bellezza di sette piattaforme compatibili: PS4, Xbox One, PS3, Switch, Wii, Wii U e Xbox 360. Per quanto riguarda l'ultima arrivata in casa Nintendo offre qualcosa in più, ossia: controller di movimento che vibrano a ritmo e una modalità di gioco che impegna entrambe le mani. Le modalità di controllo per le altre piattaforme sono la PlayStation Camera su PS3 e PS4, Kinect per le piattaforme Xbox, e i Wiimote su Wii e Wii U. Solo una mano è impegnata nel far riconoscere al videogioco le coreografie che bisognerà replicare davanti allo schermo: le esperienze migliori in tal senso sono quelle che non prevedono

l'uso di nessun controller ma le telecamere, anche se l'effetto HD Rumble dei Joy-Con di Switch sono altrettanto divertenti. Infine, è possibile controllare il gioco anche con la app dedicata e disponibile per Android e iOS. In di Just Dance 2018 fa il suo ritorno la divertentissima modalità online mentre la tracklist include 40 brani famosi tra successi internazionali "evergreen" e brani contemporanei. A questi vanno aggiunti i pezzi presenti nella modalità per bambini (con licenze Disney), e una canzone esclusiva su Switch dedicata a Super Mario. E' importante sottolineare che inizialmente si potrà accedere gratuitamente a Just Dance Unlimited, ossia una libreria di canzoni aggiuntive tratte dal catalogo precedente di Just Dance. Dopo tre mesi, però, l'abbonamento diventerà a pagamento per un costo di 4,99 euro al mese ad accesso illimitato. Chi desidera l'intero catalogo, insomma, deve mettere in conto un ulteriore esborso. Just Dance Unlimited, non è disponibile per PS3, Xbox 360 e Wii. A livello di gameplay Just Dance 2018 è sempre lo stesso rhythm game di sempre, titolo in cui bisogna replicare le coreografie rappresentate sullo schermo in base all'utilizzo di vari sistemi di rilevazione del movimento, con una valutazione costante delle performance che determina poi il punteggio finale e la possibilità di sbloccare e accedere a ulteriori contenuti o semplicemente vincere un match in multiplayer. Lo scopo di Just Dance 2018, va precisato, non è affatto la competizione, infatti, si tratta di un titolo che punta tutto sul fornire uno stimolo a ballare, e per chi ha un minimo di predisposizione al movimento ritmico del corpo può rappresentare un ottimo metodo per alzarsi dal divano e scatenarsi con della buona musica, divertendosi e magari imparando anche qualche passo.

La modalità di gioco principale offerta dal nuovo titolo di Ubisoft resta Just Dance, che consente di affrontare i brani separatamente in singolo o in multiplayer locale, mentre il

multigiocatore online è accessibile nella modalità World Dance Floor. Sebbene la meccanica resti la stessa di sempre, in linea di massima, ci sono diverse varianti che fanno restare alto l'interesse nel gioco: una novità assoluta è rappresentata dalla già citata modalità Kids, che semplifica un po' le cose e presenta un repertorio adatto ai più giovani, confermando la natura da titolo adatto a tutta la famiglia. La modalità Machine invece è stata sostituita da Dance Lab, che pone i giocatori dinanzi a una serie di prove alquanto bizzarre, nelle quali è necessario simulare una serie di gesti e movenze a tema all'interno di livelli progressivi. Ancora presente la modalità Fitness che consente di visualizzare le calorie bruciate a ritmo di musica, donando quindi al titolo anche un elemento "salutista". Per allungare l'interesse e per gli amanti dei "look più cool", sono presenti anche vari sbloccabili con cui personalizzare il proprio avatar, elementi estetici e quant'altro. Tirando le somme, come per i capitoli precedenti, Just Dance 2018 vale la pena di essere giocato perché in primis è un titolo che diverte, poi perché è un gioco adatto ad ogni età per via del suo approccio "easy" e scanzonato, inoltre va promosso per la sua estetica eccessiva e coloratissima in puro stile anni '80, ma soprattutto è un prodotto valido anche per i brani ben scelti e che accontentano un po' tutti. Ovviamente il prodotto Ubisoft dà il meglio di sé quando viene giocato in compagnia, ma grazie alla possibilità di ampliare la biblioteca delle canzoni con Just Dance Unlimited e grazie anche alla componente multiplayer online, l'esperienza di gioco può essere altrettanto appagante anche quando si sta in casa da soli. I possessori di Nintendo Switch poi saranno ben contenti di poter giocare il titolo anche all'aria aperta, grazie alla possibilità di poter giocare anche fuori con la console, unica pecca potrebbe essere rappresentata dalle dimensioni ridotte dello schermo che forse potrebbero essere insufficiente per sessioni di ballo in compagnia di molti amici. In ogni caso se si ha voglia di ballare, se si hanno molti amici, se si vuole animare una festa o più semplicemente si vuole giocare in

maniera differente dal solito, Just Dance 2018 è il titolo che fa per voi.

Di seguito la lista completa dei brani presenti in game e il nostro giudizio finale:

All You Gotta Do – The Just Dance Band
24K Magic – Bruno Mars
Another One Bites The Dust – Queen
Automaton – Jamiroquai
Bad Liar – Selena Gomez
Beep Beep I'm A Sheep – LilDeuceDeuce ft. Black Gryph0n & TomSka
Blow Your Mind (Mwah) – Dua Lipa
Blue (Da Ba Dee) – Hit the Electro Beat
Boom Boom – Iggy Azalea ft. Zedd
Bubble Pop! – HyunA
Carmen (ouverture) – Just Dance Orchestra
Chantaje – Shakira Ft. Maluma
Daddy Cool – Groove Century
Despacito – Luis Fonsi & Daddy Yankee
Dharma – Headhunterz & KSHMR
Diggy – Spencer Ludwig
Fight Club – Lights
Footloose – Top Culture
Got That – Gigi Rowe
How Far I'll Go – Disney's Moana
In The Hall Of The Pixel King – Dancing Bros
Itsy Bitsy Teenie Weenie Yellow Polka Dot Bikini – The Sunlight Shakers
Instruction – Jax Jones ft. Demi Lovato & Stefflon Don
John Wayne – Lady Gaga
Keep On Moving – Michelle Delamor
Kissing Strangers – DNCE ft. Nicki Minaj
Love Ward – Hatsune Miku
Make it Jingle – Big Freedia

Naughty Girl – Beyoncé
New Face – PSY
Risky Business – Jorge Blanco
Rockabye – Clean Bandit Ft. Sean Paul & Anne-Marie
Sayonara – Wanko Ni Mero Mero
Shape of You – Ed Sheeran
Side To Side – Ariana Grande Ft. Nicki Minaj
Slumber Party – Britney Spears ft. Tinashe
Swish Swish – Katy Perry ft. Nicki Minaj
The Way I Are (Dance With Somebody) – Bebe Rexha Ft. Lil Wayne
Tumbum – Yemi Alade
Waka Waka (This Time For Africa) – Shakira

GIUDIZIO GLOBALE

Grafica: 7,5

Sonoro: 8,5

Gameplay: 8

Longevità: 8

VOTO FINALE: 8,5

Francesco Pellegrino Lise