

Marzo 2025 | n. 0

**IL GIORNALISMO VIDEOLUDICO** **NON PUDICO**

# SWITCH & CHILL

## **RECENSIONI**

solo i migliori giochi  
del mese

## **OROSCOPO**

### **VIDEOLUDICO**

perché siamo figli  
delle (super)stelle

## **ACCESSIBILITA' e**

### **VIDEOGIOCHI**

la rubrica di  
GamerOnWheels

## **IL TUO ARTICOLO**

spazio agli articoli  
del popolo!



**...e TANTO ALTRO!**

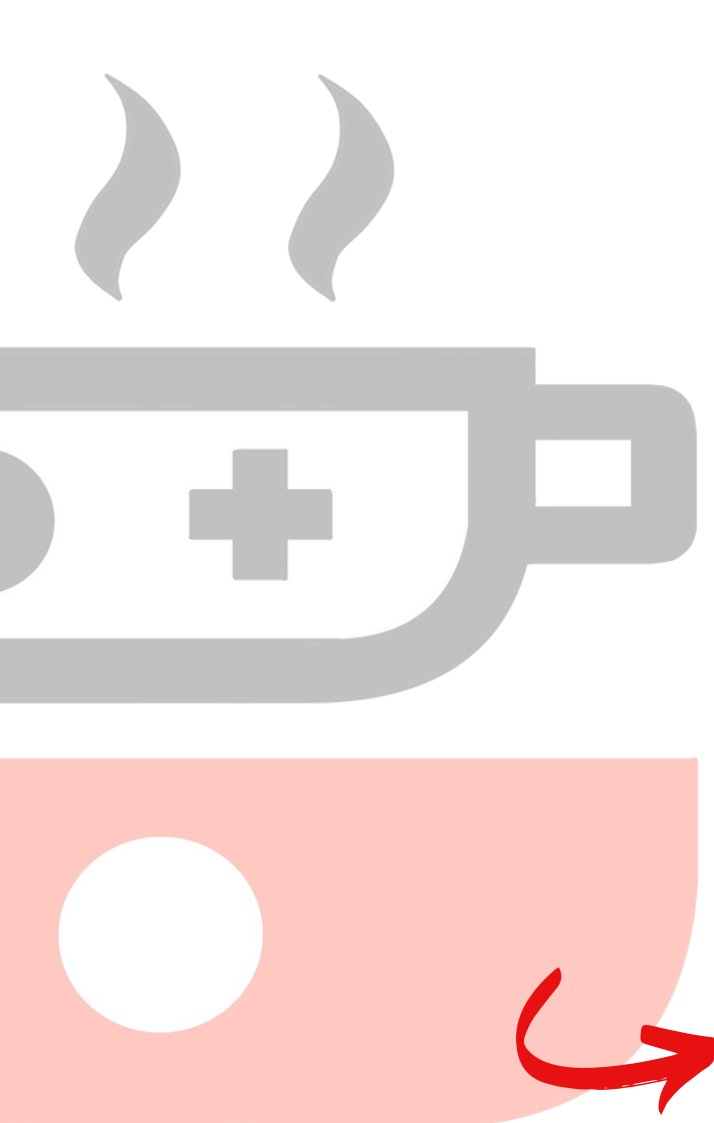






**SWITCH & CHILL**  
IL GIORNALISMO VIDEO Ludico NON PUDICO





**Un grazie speciale per la  
collaborazione offerta alla  
pubblicazione di questo numero a:**

Nicholas Maurizio Mercurio •  
Lisa Foschi - IrishLysa •

**I link affiliato Amazon e Instant  
Gaming** presenti in queste  
pagine **sono il modo più "innocuo"**  
**(per i lettori)** con il quale abbiamo  
pensato di sostenere ulteriormente  
la pubblicazione  
e i redattori.

**Per voi non fa differenza, per noi sì:**  
se vuoi acquistare uno dei giochi  
citati su Switch and Chill, **fallo**  
**attraverso i nostri link, o dalla**  
**nostra pagina affiliato su Instant**  
**Gaming!**



**Grazie :)**

# LA REDAZIONE



## **Il Boss: Lorenzo Mango**

*Le console portatili sono il mio più grande tesoro, adoro giocare ovunque mi capitano. I miei giochi preferiti sono Dark Souls e Mario Kart, ma ho anche 4000 ore su Animal Crossing. Qualcosa vorrà dire.*



## **Fefaebbasta: Federica Giorgi**

*CEO dei piantini: se un'opera mi fa piangere è un sì. Meglio se indie. Il mio gioco preferito è Yakuza 0. Perché emozionarsi va bene, ma sempre tirando botte da orbi.*



## **Gamer on Wheels: Daniele Scibetta**

*Sono esperto di tutto e niente, ma una cosa la so fare: parlare di accessibilità e inclusività. Quelle cose che piacciono tanto a noi disabili ma un po' meno a chi vorrebbe il mondo in bianco e nero. Gioco preferito: Red Dead Redemption 2, le lunghe cavalcate mi rilassano la mente!*



# FROM ZERO

*OGNI AVVENTURA, ANCHE LA PIU' EPICA, PARTE COMUNQUE DA UN "PUNTO ZERO": UN FOGLIO BIANCO TUTTO DA RIEMPIRE.*

Informare intrattenendo è sempre stato uno dei punti saldi come giornalista e creatore di contenuti. Ci ho provato molte volte e con tanti diversi strumenti, ma uno in particolare mi è più caro da sempre: **la scrittura**.

Non a caso la mia avventura in questo mondo **è iniziata da un piccolo Blog: ASOBU GAME LOVE**. Uno spazio condiviso con un amico fraterno, dove eravamo liberi di sfogare la nostra passione per i videogiochi: inesperti ma volenterosi. Sognatori, ogni tanto. Io mi facevo chiamare "Il Boss" (e mi sentivo davvero un fico).

Switch and Chill è l'erede di ASOBU, l'**ho sempre visto così**: da quando uno schizzo di logo ispirato alla mia console preferita è diventato un canale Twitch; da quando nuove amicizie fraterne mi hanno affiancato. Forse da prima ancora, da quando la mia passione **è diventata il mio lavoro**.

Ora che Switch and Chill fa il salto nel mondo della scrittura, mi son reso conto che **lui e ASOBU sono la stessa cosa**. Un foglio bianco per tutti quelli con il mio stesso sogno: informare, intrattenendo.

Vi lascio alla lettura. E come dicevamo sempre su ASOBU: **giocare, per credere!**



Il Boss

HIGH SCORE  
028300



# INDICE

- 05 **Recensione: Xenoblade Chronicles X Definitive Edition**  
*Il capolavoro di Monolith ha finalmente fatto il salto generazionale su Switch*
- 11 **Pausa Caffè: Wanderstop**  
*L'importanza di prendersi una pausa*
- 16 **OROSCOPONE: Le (super)stelle ci parlano**  
*L'unico e l'originale, direttamente dalla Via Lattea*
- 17 **Provato: Clair Obscur Expedition 33**  
*Un GDR classico a turni, ma interattivo come pochi altri: è una bomba!*
- 23 **Inchiostro condiviso**  
*Nicholas Maurizio Mercurio ci parla di Assassin's Creed Shadows!*
- 29 **GAMER ON WHEELS - il gaming per tutte**  
*Ability Summit 2025 by Microsoft: update sul futuro del gaming accessibile*





**La parola all'esperto**  
*La biologa Lisa Foschi - IrishLysa ci parla di Monster Hunter Wilds!*

33

**Foglio bianco**  
*Inauguriamo la rubrica "popolare" con un pezzo scritto da un fan speciale...*

39

**USCITE DEL MESE**  
*I titoli pubblicati a Marzo e quelli previsti per Aprile!*

43

**Star Road - Le nostre TOP 10**  
*Quali sono i migliori giochi DI SEMPRE per ogni console moderna?*

49

**LA POSTA del mese**  
*FEFARISPONDE e Gli eroi del web: i migliori commenti di internet!*

51

**AMMAZZA che MAZZO!**  
*I mazzi di Pokémon Pocket e YuGiOh! Master Duel del mese di marzo 2025*

53







## RECENSIONE: CHE COS'È?

La Recensione è un articolo critico atto a valutare un gioco, nel nostro caso, usando **informazioni e dati obiettivi**, insieme a **pareri soggettivi**. Può avere o meno una valutazione numerica in calce (in fondo) ma noi **abbiamo scelto di non mettere voti**. Riteniamo che i testi che scriviamo siano sufficienti a veicolare la nostra opinione, frutto di esperienza, studi e anni nel settore.

Perciò, quel che vi raccontiamo non ha pretesa di essere “universale”:

**va interpretato** con i vostri gusti e filtri personali!



# XENOBLADE CHRONICLES X DEFINITIVE EDITION: SÌ, NINTENDO SA FARE LE REMASTER

**Mancava solo lui** nella collezione della saga RPG Monolith presente adesso per intero su Nintendo Switch, e finalmente, dopo anni di attesa, è arrivato: **Xenoblade Chronicles X**, ovviamente in **"Definitive Edition"** rimasterizzata magnificamente nell'estetica e nella tecnica, come solo Nintendo pare saper fare con costanza e metodo per ogni suo porting. Se non avevate provato l'enorme opera di Monolith Software sul "paddone" di Wii-U, fidatevi: il salto generazionale si sente eccome, e rende pienamente giustizia al titolo, alla sua trama e al suo gameplay. Affine a quello della serie di cui fa parte, certo, ma **con alcuni elementi indipendenti e identitari** che motivano l'entusiasmo dei fan alla notizia della pubblicazione su Switch.



## COS'È XENOBLADE "X"?

**Anzitutto urge un riassunto**, per chi nell'epoca d'oro di Wii U (la prima casa di X) fosse passato "alla concorrenza", o semplicemente non era riuscito a mettere le mani sul titolo Monolith: **cos'è Xenoblade Chronicles X**, e come si inserisce nella lore o nella continuità della saga? Risposta breve, per assicurare chi non abbia intenzione di passare attraverso altre tre lunghe (per quanto magnifiche) esperienze ludiche (Xenoblade 1, 2 e 3): **X è un titolo autonomo** rispetto agli altri giochi della serie e non è direttamente collegato alla loro lore principale. Ne condivide alcune tematiche e meccaniche di gioco, ma non è un sequel né un prequel: **per ora** è "solo" uno spin off ambientato in quello che sembrerebbe proprio un universo parallelo agli altri tre capitoli.

**La Terra di X viene distrutta nell'anno 2054**, a causa di una guerra tra due razze aliene avanzatissime. Gli umani, campioni di resilienza, sopravvivono fuggendo nello spazio a bordo di varie astronavi-colonia che trasportano ciò che resta della civiltà terrestre. Dopo un attacco alieno, una di queste astronavi, la White Whale, precipita su Mira: un pianeta misterioso e inesplorato, che si dimostra in apparenza **adatto per la fondazione di una nuova colonia**.

Tuttavia, durante l'atterraggio di fortuna **è andata perduta una sezione fondamentale della nave: il Lifehold**, una struttura che contiene la maggior parte degli umani in fuga, posti in stato di ibernazione. I sopravvissuti non si perdono d'animo e mentre iniziano a costruire la città di New Los Angeles (NLA), avvalendosi di avanzati mecha da combattimento si dividono l'esplorazione di Mira, allo scopo di recuperare i loro compagni dispersi.



Il protagonista, un colono risvegliato dalla criostasi, è un umano qualsiasi **che però fa parte dell'organizzazione militare BLADE**, fondata con lo scopo di proteggere NLA e affrontare le minacce del pianeta Mira, che si scopre ben presto essere abitato da varie razze autoctone. L'eroe finirà ovviamente per scoprire segreti che avrebbe fatto meglio a lasciare sepolti, e che lo metteranno in serio pericolo: un classico. Qual è la vera natura dell'esistenza umana su Mira? Chi è davvero il nostro eroe? **Sta a lui, e a noi, rispondere.**

## MODERNISSIMO

Posto quindi che il gioco si svolge su di un pianeta alieno, è chiaro che gran parte dell'attrattiva di X consiste nell'esplorare il più possibile. **Mira è incredibile: un mondo aperto vasto e diversificato**, composto da cinque continenti unici, ciascuno con ecosistemi, creature e ambientazioni distintive. I giocatori possono vagare liberamente, affrontando sfide ambientali e scoprendo numerosi segreti ben nascosti, da scovare a volte sfruttando gli Skell: mech personali in dotazione alla BLADE che consentono di muoversi rapidamente su qualunque terreno e, in fasi più avanzate, persino di volare.



Il level design certosino di Monolith comunque **è uno spettacolo, oggi come alla prima pubblicazione**: regala scorci meravigliosi e sembra sviluppato ieri, per quanto è moderno. Senza contare che con i nuovi punti di trasporto rapido, attraversare il mondo di gioco è ancora più piacevole.

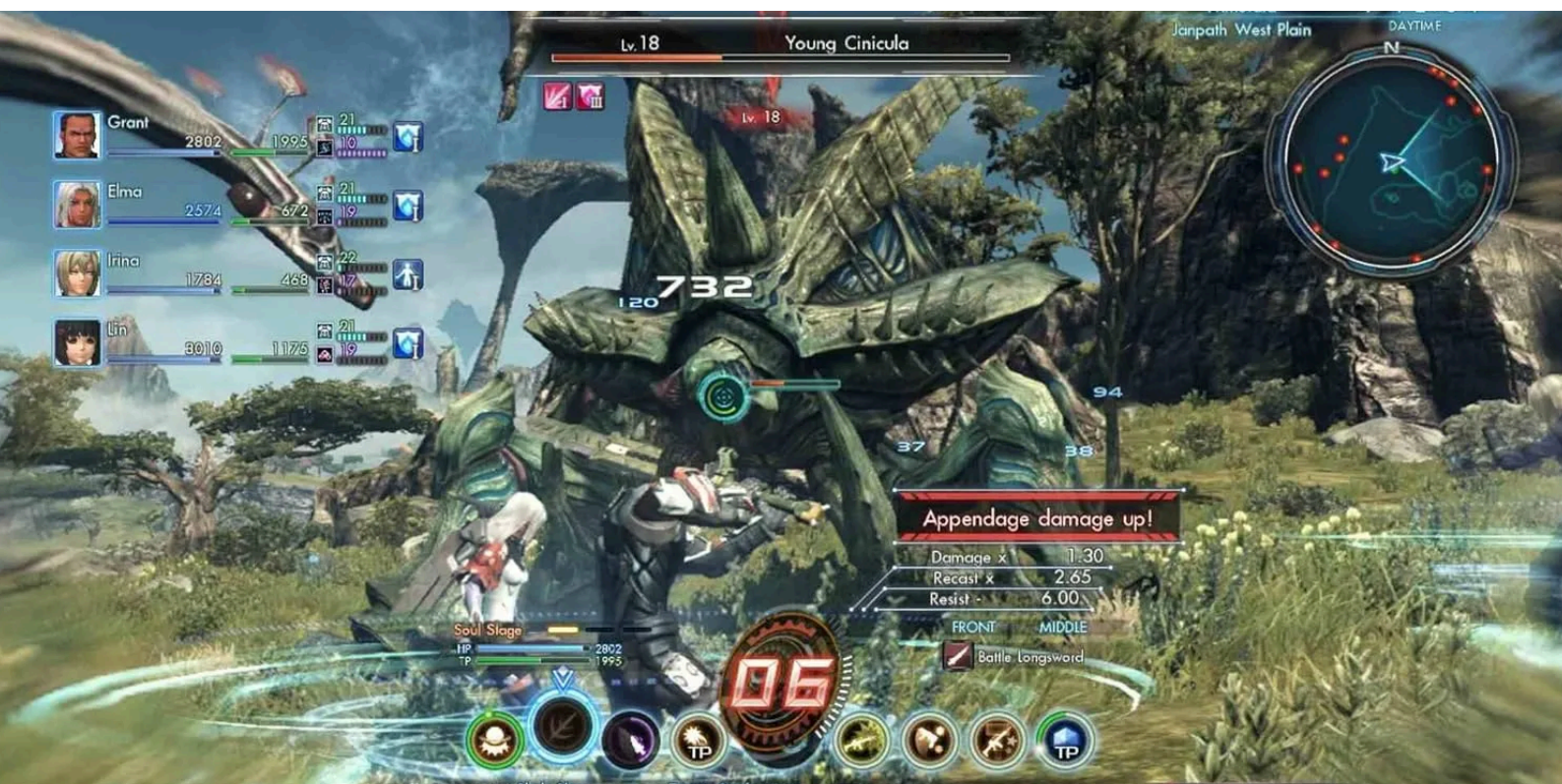
Quanto al sistema di combattimento, è rimasto invariato e simile a quello della serie principale. Solo che se avete giocato a Xenoblade Chronicle 3 **potreste trovare quello di X un pizzico "datato"** in termini di possibilità strategiche e gestione del team.

Alla base, comunque, c'è sempre l'ottimo sistema in tempo reale che combina attacchi automatici con l'uso strategico delle "Arti", abilità speciali con tempi di ricarica specifici. Pertanto, **bisogna posizionarsi tatticamente sul campo di battaglia** per sfruttarle al meglio, perché come da tradizione della saga alcune mosse infliggono danni maggiori se utilizzate da determinate posizioni, o contro parti specifiche dei nemici. La gestione dell'"aggro" è cruciale, pertanto bisogna saper sfruttare sia le Arti offensive che difensive, per mantenere il controllo dello scontro. Con l'avanzare del gioco, infine, è possibile pilotare gli Skell anche in combattimento, introducendo nuove dinamiche e strategie e **differenziando il combat system** da quello della saga principale.



Quanto ai personaggi e alla loro progressione, **Xenoblade Chronicles X offre ampie possibilità di personalizzazione**: ci sono classi, abilità e Arti uniche e l'equipaggiamento può essere modificato e potenziato, influenzando sia l'estetica che le prestazioni. Mentre gli Skell, anche loro sono moddabili e hanno a disposizione varie armi e armature visibili a schermo quando le equipaggiamo, per creare il nostro mech su misura. Il sistema di affinità tra i membri del gruppo è stato mantenuto e ampliato, permettendo di sbloccare cutscene opzionali e approfondire le relazioni tra i personaggi. Inoltre, sono stati introdotti **nuovi costumi ed equipaggiamenti**.

Infine, la struttura e l'avanzamento della trama principale è classica: **a missioni suddivise fra primarie e secondarie**. Queste ultime non sono da meno di quelle degli altri Xenoblade, e approfondiscono a più riprese la lore del pianeta Mira e dei suoi abitanti con dovizia di particolari. Variano da semplici incarichi di raccolta a complesse quest narrative che influiscono con le relazioni con i personaggi non giocanti, e influenzano l'espansione della colonia umana su Mira.



## SÌ, MA COSA CAMBIA?

Uno degli aspetti più evidentemente diversi di questa edizione rispetto alla precedente **è la grafica**, intesa sia in senso tecnico, che di design. I modelli dei personaggi principali **sono stati completamente ricostruiti**, con volti più espressivi e dettagliati rispetto alla versione originale. Tuttavia, similmente a come accadeva nella prima remaster di Xenoblade, alcuni personaggi secondari, i modelli di alcuni personaggi secondari non hanno beneficiato dello stesso livello di rifinitura. Poco male, ma andava specificato. Il sistema di illuminazione è più moderno e credibile, conferisce nuova profondità agli ambienti di gioco e **potenzia l'atmosfera di alcune aree in particolare**.

E tecnicamente? **È una remaster pulita ed efficiente.**

In modalità docked raggiunge una risoluzione di 1080p, mentre in portabilità si attesta sui soliti 720p, garantendo in entrambi i casi una presentazione visiva nitida e piacevole. Il frame rate è stabile a 30 fps e l'esperienza è fluida anche nelle situazioni più concitate. Tuttavia, permangono occasionali fenomeni di pop-in degli elementi dello scenario, sebbene meno frequenti rispetto alla versione originale. Vabbè, **aspettiamo Switch 2** per scoprire se saprà gestire meglio di così gli spazi aperti...





Infine, non mancano vari aggiustamenti **atti ad aumentare la quality of life generale**: l'interfaccia utente ha subito un restyling completo, è più intuitiva e meno ingombrante. I menu sono stati riprogettati per facilitare la navigazione e la gestione dell'inventario, e un'aggiunta interessante è la possibilità di visualizzare una linea guida che conduce al prossimo obiettivo alla bisogna. Perché no: perdersi negli ambienti non è immersivo, è solo tedioso. Specialmente **quando si ha un mondo di gioco così vasto**.

Con lo stesso intento, migliorare **la leggibilità e il "flusso" dell'esperienza**, sono stati introdotti altri graditi rinnovi: la possibilità di far correre automaticamente i personaggi senza dover tenere premuto un pulsante apposito; la possibilità di cambiare configurazione del team ovunque nella mappa; punti esperienza "donati" anche ai membri non attivi della squadra e level cap alzato da 60 a 90. Infine, **sono stati aggiunti degli avvisi visivi** durante le battaglie, che indicano se il posizionamento del personaggio è corretto per sfruttare al massimo gli effetti aggiuntivi delle tecniche. Diversamente dagli altri titoli rimasterizzati della saga, però, X non ha un selettore della difficoltà. Tuttavia, **se perdete 3 volte di fila contro un boss** potrete affrontarlo "indebolito". In seguito il gioco torna "in standard", ma potete ripetere il "trucchetto" contro tutti i Boss e nelle missioni che prevedono combattimenti obbligatori.

**Menzione d'onore per la colonna sonora**, composta da Hiroyuki Sawano, che è stata rimasterizzata e offre ora brani orchestrali di alta qualità. I giocatori hanno comunque la possibilità di scegliere tra la nuova colonna sonora arrangiata e quella originale. A proposito di sonoro: sono presenti **sia il doppiaggio in inglese, che quello in giapponese**.

**Xenoblade Chronicles X: Definitive Edition su Nintendo Switch è semplicemente la versione migliore da giocare del GDR Monolith, che tra ottimizzazioni, modifiche estetiche e musiche ri-orchestrate, dimostra ancora una volta la superiorità Nintendo in fatto di remaster. Che si tratti di una prima esperienza o di un ritorno al titolo, questa edizione offre un'avventura Action RPG vasta, coinvolgente e tecnicamente raffinata, nella sua forma migliore dalla pubblicazione a oggi e pure portatile: cosa si può volere di più?**





## DI COSA SI TRATTA?

**Pausa Caffè** sarà uno spazio dedicato a tutti i temi che desteranno il nostro interesse all'interno del panorama videoludico, che siano notizie importanti o semplicemente **giochi che ci hanno particolarmente colpiti**. In queste pagine troverete le nostre opinioni personali su tutto quello che normalmente non approfondiremmo all'interno delle classiche recensioni. **Delle pagine di sfogo** per noi e un modo per conoscere qualcosa di nuovo per voi. Insomma, una vera e propria *pausa* dalla critica videoludica (che, fidatevi, serve a noi tanto quanto a voi).





## UN MONDO INCANTATO

Quale miglior gioco per inaugurare questa rubrica se non **Wanderstop**? L'indie di **Ivy Road** ci trasporta in un luogo magico, che siamo noi a plasmare e dove il tempo non esiste.

Vestiamo i panni di **Alta**, una combattente che, durante una spedizione nella foresta, incontra **Boro**, omone pacato e proprietario del misterioso tea shop Wanderstop, che la invita a restare con lui.

Alta è una donna forte, non conosce la parola riposo né la parola sconfitta, proprio per questo era partita alla ricerca di un'importante Maestra di Spada sperando l'avrebbe aiutata a riprendersi dopo una serie di duelli andati male.

Ma la stanchezza, e la conseguente debolezza e impossibilità a portare la sua spada, la costringeranno ad accettare la proposta di Boro e, finalmente, a fermarsi.

# NON ESISTONO REGOLE

**Wanderstop** rompe tutti gli schemi videoludici a cui siamo abituati. Scordatevi quindi quest a tempo e obiettivi precisi.

A differenza di cozy games come Stardew Valley, dove ci rilassiamo ma siamo comunque pieni di cose da fare, **Wanderstop** ci costringe a fermarci.

Nel gioco non mancano infatti dei lunghi momenti di vuoto che potremo scegliere di gestire come preferiamo.

Volete dedicarvi al giardino? Spazzare via foglie secche? Oppure semplicemente bervi un tè?

La scelta è completamente nelle mani del giocatore, senza paletti e senza suggerimenti su cosa sarebbe giusto o meno fare.

E ce ne rendiamo conto grazie a Boro il quale, ogni volta che gli chiederemo il nostro prossimo obiettivo, ci risponderà che non c'è nulla da fare all'effettivo, suggerendoci di farci una passeggiata o prepararci una tazza di tè.







# PLATINO O NON PLATINO?

Il platino di **Wanderstop** è “finto”. Mi spiego meglio, nonostante ci siano diverse sezioni del libro di appunti di Alta da completare, come le tipologie di piante e di ibridi o i vari gusti di tè, gli obiettivi non verranno sbloccati dopo aver svolto un determinato compito, ma in momenti completamente casuali del gioco.

Stai tagliando rami secchi?

Achievement sbloccato.

Stai solo camminando per la radura? Bravo, hai ottenuto un trofeo.

Sono abbastanza convinta che potreste anche decidere di passare tutto il tempo libero fermi su una panchina e probabilmente a fine gioco avreste comunque tutti gli achievement.

Insomma, in questo titolo la corsa al platino è assolutamente pointless, ma se ci tenete così tanto **Ivy Road** ha pensato anche a voi.

# PRENDERSI UNA PAUSA

**Wanderstop** è un'opera che mi ha colpita fortissimo.

In un mondo che corre alla velocità della luce, dove se rallenti sei perduto e sei costretto ad essere sempre la versione migliore di te stesso, non riusciamo a trovare la pace neanche quando ci mettiamo davanti a un videogioco.

Anche durante il nostro tempo libero siamo sempre alla ricerca di obiettivi da completare e trofei da ottenere, come se anche lo svago dovesse essere in qualche modo produttivo.

**Wanderstop** mi ha presa di forza e mi ha detto: "Fermati".

Per carità, non c'è nulla di male nel divertirsi in videogiochi dove hai un miliardo di cose da fare, anzi sono la prima che adora mettersi e organizzare come agire, quando farlo e in che ordine.

Però, forse proprio per questo motivo, **Wanderstop** è la ventata di aria fresca di cui almeno io avevo bisogno.

Spero decidiate anche voi di farvi una bella tazza di tè e perdervi in questa meravigliosa radura.





# L'UNICO

## OROSCOPO VIDEOLUDICO AL MONDO

(CI SARÀ UN MOTIVO)



### SEGNO PC

NATI in **Marzo e Aprile**  
(**Pesci e Ariete**)

Il mese passato vi ha lasciate con una strana sensazione. Il prossimo potrebbe andar meglio, se solo la smettete di cercare sempre la perfezione, pagandola a caro prezzo. **La vostra nuova INVIDIA sarà vostra rovina.**



### SEGNO PS5

NATI in **Gennaio e Febbraio**  
(**Capricorno e Acquario**)

C'è avventura nell'aria, la annusate? Attenta a non respirare troppo, che inizia il periodo delle allergie e poi respirate come zombie. Fatevi un giro in Vaticano, una corsa in auto, sovvertite un regime: **cose shalle.**



### SEGNO XBOX

NATI in **Maggio e Giugno**  
(**Toro e Gemelli**)

State perdendo qualcosa di importante, ma non sembra importarvi. Avete imparato a usare quell'atteggiamento un po' superiore, **lasciarvi scivolare tutto PASSivamente:** siete di un'altra categoria. Bravè!



### SEGNO SWITCH

NATI in **Luglio e Agosto**  
(**Cancro e Leone**)

**Aprile è un turning point: o la va, o la spacca.** Il problema è che se la spacca, la spacca grossa e dovrete lavorare il quadruplo per sistemare tutto. SWITCHare prospettiva non sarà d'aiuto: squadra che vince non si cambia!



### SEGNO MOBILE

NATI in **Novembre e Dicembre**  
(**Scorpione e Sagittario**)

**POKE' chiacchiere: state andando forte ultimamente.** Allo stesso tempo però, forse un po' troppo. Rallentate. Prendetevi un po' di tempo. Solo così capirete chi vi apprezza davvero, e chi no.



### SEGNO VR

NATI in **Settembre e Ottobre**  
(**Vergine e Bilancia**)

Gli ultimi mesi (anni?) vi hanno lasciati svuotate, senza troppe prospettive per il domani e con l'impressione di star sprecando il vostro potenziale. Aprile non è ancora il vostro mese, **ma non perdetevi la speranza!**







## IL PROVATO: che cos'è?

Il **"provato"** è un articolo scritto dopo aver avuto a disposizione il gioco di cui si parla per un periodo di tempo limitato, in versione BETA o DEMO, **quindi non necessariamente finito al 100%**. Da non confondersi con **"l'anteprima"**: un testo che può essere scritto anche senza aver testato il titolo, estrapolando info da dichiarazioni o interviste degli sviluppatori, o anche solo **da un trailer**.



# CLAIR OBSCURE EXPEDITION 33 PROVATA DEMO ESCLUSIVA

Abbiamo provato **una DEMO estesa di Clair Obscur Expedition 33** e il 24 aprile 2025, data prevista per la pubblicazione della versione completa, sembra più lontano che mai. L'RPG di Sandfall **ci ha colpito oltre ogni aspettativa**, sotto praticamente ogni punto di vista. Dalla narrazione, al gameplay, alla grafica e direzione artistica; persino l'ottimizzazione "tecnica" ci ha impressionato. E pensare che nelle tre ore circa di durata dei contenuti della build in nostro possesso, abbiamo solo scalfito la superficie della "missione" di cui il gioco si è fatto carico fin dal primo annuncio: "modernizzare" gli RPG a turni, renderli più digeribili **senza rinunciare a strutture e meccaniche iconiche**.







# Mario e Luigi + Final Fantasy?

Si è detto molto di Expedition 33, ma un assunto è più ricorrente di altri: **è l'RPG a turni che "modernizzerà" il genere**. Non a caso però abbiamo inserito la parola "modernizzare" tra virgolette, non perché Clair Obscur non sia innovativo. Tuttavia, l'elemento che introduce nell'equazione delle lotte a turni lo avevano già sfruttato i due fratelli idraulici di Nintendo tempo prima di lui. **Parliamo della rottura di una routine consolidata**, dell'alternanza di azioni statiche "scelgo un attacco, passo, subisco l'attacco nemico, tocca di nuovo a me", che in Expedition 33 è animato con un sistema di parry e schivate in tempo reale, o QTE che potenziano le nostre mosse. Una serie di meccaniche, quindi, tutto fuorché "moderne"; **semmai "poco sfruttate"**.

Quindi, mentre Final Fantasy XVI è diventato pienamente action per non annoiare un pubblico di giocatori sempre più impaziente, **Clair Obscur Expedition 33 ha osservato Nintendo**, l'ha studiata. Ha deciso che in fondo si può optare per una via di mezzo che soddisfi sia chi preferisce i ritmi più calmi della turnistica tradizionale, sia chi ha bisogno di entrare nell'azione.

Sandfall Studio **ha preso un po' di elementi di qua e di là, facendoli propri**.

Dai succitati Mario e Luigi o Paper Mario, ma soprattutto dalla saga di Xenoblade, in particolare dal terzo episodio. Con in più, però, Unreal Engine 5, col suo impatto visivo incredibile.



Il gusto della ricetta finita è ancora tutto da valutare, tuttavia già da ora ci sentiamo di dirvi che **crea dipendenza, spinge a sperimentare e regala soddisfazioni forti**, quanto pariamo con successo un colpo nemico e restituiamo un contrattacco di gruppo, o potenziamo a dovere un colpo nei QTE dedicati. Quando incontriamo un nemico troppo forte per noi, che in un tradizionale RPG richiederebbe una sessione di grinding per essere superato, e lo abbattiamo

## Spedizione per la sopravvivenza

Se abbiamo citato Xenoblade 3 non è solo per la fusione di meccaniche action e da GDR tradizionale che lo accomuna a Expedition 33. Sandfall deve infatti aver apprezzato parecchio anche la trama del capolavoro Monolith: emozionale, misteriosa, per certi versi lugubre, in **un mondo dove “non invecchia” e si ha una data di scadenza preimpostata**. Il popolo di Clair Obscur infatti, è vessato da un’entità malevola: la pittrice.

Questa figura ogni anno scrive a lettere luminose nel cielo un numero, ogni volta inferiore di 1 rispetto a quello vergato l’anno prima. E ad ogni sostituzione, **tutti gli umani con l’età corrispondente al valore cancellato svaniscono**. Non sappiamo cosa succederà raggiunto lo zero, ma da decenni l’umanità organizza spedizioni verso l’isola dove la pittrice compie il suo maleficio, ogni volta con un gruppo di persone dotate di abilità particolari, ma sacrificabili: data la loro età sarebbero morte l’anno successivo.



**Gustave, Lune e Maelle**, i personaggi che abbiamo incontrato nella DEMO, sono tre partecipanti della “spedizione 33”, trentatreenni con un anno di vita rimasto, dato che il 33 è comparso nel cielo. Quando la spedizione 33 arriva sull’isola, una sagoma si palesa loro dalla nebbia: è un anziano. Com’è possibile, dato che tutti gli umani con più di 33 anni dovrebbero essere ormai spariti? La figura li attacca unendo le forze con dei golem al servizio della pittrice, e uccide tutti... **tranne Gustave, che sopravvive per miracolo**. Cosa sta succedendo?

Pur non potendo dare opinioni strutturate, ci sentiamo comunque di dirvi che **le premesse ci sono parse solide e interessanti**. Aleggja un’atmosfera cupa, viscerale, che garantisce al titolo **un’identità ben definita**.

La sfida sarà **non perdersi negli invitanti meandri del suo stesso mistero**, facendo avanzare di pari passo situazioni criptiche, rivelazioni e colpi di scena. Conservare la coerenza narrativa di una storia che **mette sul piatto temi, immagini e situazioni più “occidentali”**, con ritmi, visioni e “follie” che solitamente siamo abituati a veder rappresentate in forma di anime, in un “Persona” magari. Ma il solo fatto che si possa fare questa, e le altre citazioni a Xenoblade, Final Fantasy, Mario e via dicendo, senza parlare di **“un mischione”** (termine tecnico importante) è parecchio confortante e promettente.



Menzione d’onore per **il cast stellare** che ha dato voce ai personaggi, composto da attori di calibro Hollywoodiano, oltre che da volti e timbri celebri nel mondo videoludico. GUSTAVE, per esempio, in inglese è doppiato da Charlie Cox (**Daredevil: Born Again**) e in francese da Alexandre Gillet (**Marvel Cinematic Universe, The Lord of the Rings, Sonic the Hedgehog video game**). Mentre MAELLE, da Jennifer English (**Baldur’s Gate III, Elden Ring**) in Inglese, e da Adeline Chetail (**The Legend of Zelda: Breath of the Wild, The Last of Us video game**) in francese.





## Candidato ai goty 2025?

Come abbiamo già detto, i contenuti della DEMO son durati circa 3 ore, perciò **le nostre considerazioni potrebbero variare molto** da qui alla valutazione finale. Anzi alcune, come quella che segue sull'esplorazione, speriamo davvero che cambino. Infatti, per quanto esteticamente interessante, decadente e mistica con le sue rovine, l'isola della pittrice è per ora tutta un susseguirsi di corridoi troppo lineari. Le ricompense per chi li percorre, poi, spesso non sono soddisfacenti. Speriamo che il gioco completo **sappia regalare spazi dal respiro più ampio** avanzando con la trama, come si evince dai trailer già pubblicati in passato.

Qualche informazione tecnica: **in stile souls** i nemici (visibili a schermo) respawnano se riposiamo ai checkpoint, che sono anche punti di level up e teletrasporti. Non siamo avanzati molto negli alberi delle abilità, ma **la loro struttura ci sembra semplice ed efficace**, così come la progressione delle statistiche generali. Infine, abbiamo apprezzato il bilanciamento della difficoltà, che a livelli bassi rende l'esperienza accessibile, e al grado massimo non aumenta solo danni e PS, ma richiede anche tempismi più precisi per schivate e parry. Tecnicamente, infine, gli sviluppatori ci avevano messi in guardia su una possibile "pesantezza" della build, **ma non abbiamo avuto alcun problema** nemmeno giocando su Steamdeck.

**Non vediamo l'ora di giocare la versione definitiva. Di scoprire i segreti dell'invitante trama, sperimentare più a lungo i tatticismi delle lotte, tra colpi di pistola, magie, schivate ed esplosioni. La direzione artistica è ambiziosa, regala scorci paesaggistici vasti e luminosi, effetti ed illuminazioni credibili, cut-scene realistiche e con una buona regia. Merito di Unreal Engine 5, ma anche di chi lo pilota: lo studio Sandfall. Il fatto che la DEMO sia solida è un ottimo segno: che Clair Obscur Expedition 33 possa essere un serio candidato per i GOTY 2025?**



# AUTORE DEL MESE

Nicholas Maurizio Mercurio



Nicholas è il boss finale che tutti vorrebbero. Ama gli ARPG isometrici e sogna il giorno in cui Path of Exile verrà riconosciuto come il capolavoro assoluto. È intelligente ma non si applica.



Clicca sui loghi,  
o scannerizza il QR Code!



## INCHIOSTRO CONDIVISO

Quando lavori nel settore videoludico da tanto tempo come noi, ti fai di sicuro **un sacco di nemici**, ma anche **un bel po' di amici**. A volte è difficile distinguere tra le due cose, ma ci proveremo comunque.

Per esempio, proponendo ad alcuni amici **di collaborare occasionalmente con noi** alla redazione di approfondimenti, recensioni, quello che vogliono: sono professionisti, sanno il fatto loro!





## ASSASSIN'S CREED SHADOWS IL CONFINE TRA IL GIAPPONE E LA REALTÀ ODIERNA

*Nel grande ordine delle cose, ho imparato che le polemiche sui social restano esattamente questo. Qualunque discussione avvenuta negli ultimi giorni in merito ad **Assassin's Creed Shadows** parla di tutto fuorché del nuovo videogioco del publisher francese*

Ormai è divenuto un comportamento comune dare per scontato che un videogioco sia brutto prima dell'uscita ufficiale, un po' come asserire di **conoscere il contenuto di un libro senza aver letto neppure i ringraziamenti**. Questo non sarà un articolo dedicato alle polemiche attorno allo studio francese, ma parlerà dell'opera di **Ubisoft**, di cosa sta comunicando e di cosa intende trasmettere all'appassionato medio di un franchise che, prima di questa nuova parentesi nipponica, **era in una fortissima crisi d'identità**, sapendo di essere tutto ma sapendo, pure, di essere niente, inconsapevole di chi fosse davvero.

La storia di Assassin's Creed è tristemente collegata alle difficoltà finanziarie e produttive di Ubisoft, che per inciso **ora fa parte di Tencent**, un marchio cinese rilevante nel panorama videoludico odierno. Il publisher arriva da **fallimenti finanziari enormi**: il flop di Star Wars Outlaws, la mancata personalità di Far Cry 6 e una serie di passi falsi come XDefiant e Skull & Bones che sono pesati tantissimo nei conti del team francese. Ricordiamo che Ubisoft è quotata in borsa, che spende, che investe e che può crollare come rialzarsi. Quindi, possibile che la quota dei duecento milioni di giocatori connessi non sia davvero indicativa del successo di **Assassin's Creed Shadows**?

In realtà è troppo presto per capirlo davvero. Vanno attese altre settimane, va aspettato il momento giusto, vanno comprese le scelte dei giocatori e le uscite prossime. Va considerato, insomma, il mercato odierno, che è talvolta estremamente, follemente e **brutalmente bulimico**.

È una parola importante, questa.

Optando infatti per mettere in tavola tanti contenuti e aggiungere ore infinite di gioco senza né capo né coda, Ubisoft è arrivata in passato a proporre **Assassin's Creed Valhalla**: un videogioco disequilibrato, certamente profondo, ma poco affine con la progettualità che Ubisoft ha perso in favore di una ricerca assillante per creare contesti longevi. Non sto asserendo che ciò non valga, in un certo senso, pure per **Assassin's Creed Shadows**, ma nel suo caso è il modo in cui viene comunicato il game design a essere cambiato.

È l'atto di sfoltire, affinare e rendere fluido la gradita novità in questo nuovo capitolo del franchise.

La strada era complessa, lo è stata per diverso tempo anche a causa di un rinvio nel lancio, che per molti divenne sinonimo di un problema di fondo importante; ma è stata la salvezza di **Shadows**: una luce in mezzo alla burrasca, la quiete che si stava cercando nel dubbio e nell'insicurezza. La stessa che **Ubisoft** ha avuto per tanto, troppo tempo. Le chiavi di lettura sono cambiate, è mutato il modo di parlare con il giocatore, i francesi hanno scelto di essere più pragmatici e meno assolutisti. È nata, insomma, **un'esperienza longeva con un open world immenso**, rafforzato a sua volta da due sistemi di combattimento diversi, e da una struttura generale meno raffazzonata e più precisa.





# QUANDO L'EQUILIBRIO È LA MIGLIOR SCELTA

Casomai non lo sapeste (non si sa mai):

**Assassin's Creed** è un **ARPG in terza persona** che segue gli stilemi di un genere ormai apprezzatissimo. Il cui equilibrio è il raggiungimento di un benessere interiore ed esteriore: la sicurezza in sé stessi.

Insomma Ubisoft, con **Assassin's Creed Shadows**, ha seguito un approccio più vicino a *Origins*, migliorando le componenti del suo game design e arrivando, in seguito, a dare spessore alle meccaniche più incisive.

Per questo *Shadows* è un videogioco **coinvolgente sin dalle prime ore**: perché inizia, e qua mi perdoneranno gli utenti Sony, come se fosse un'esclusiva PlayStation dei tempi che furono. È un complimento importante, questo, e lo è perché Ubisoft, nel suo storico, non ha mai definito così bene le espressioni facciali dei suoi personaggi.

Dopo una generazione problematica, avvolta da promesse non mantenute e da videogiochi al di sotto delle aspettative, *Assassin's Creed Shadows* **rientra tra le opere "buone" dello studio francese del 2025**, al pari di *Prince of Persia: The Lost Crown*. E di nuovo è l'introduzione a lasciare di stucco, con i personaggi principali, **Naoe e Yasuke**, presentati senza troppe cerimonie; con il Samurai al servizio di **Oda Nobunaga** che scende in campo dopo circa 7 ore che stiamo girovagando con Naoe.



Attenzione: è bene ribadire che **nessun Assassin's Creed è mai stato storicamente attendibile**. Yasuke, però, è un personaggio realmente esistito ed è stato un samurai importante per il Daimyō nipponico, tanto da essere stato considerato meritevole di indossare un'armatura giapponese e di adoperare la katana. Il periodo raccontato da Shadows è quello **Azuchi-Momoyama**, una lotta fratricida tra le più grandi province del Giappone per giungere alla tanto agognata unificazione. Qua, però, **non stiamo parlando di storia** né di cosa sia stato rispettato o meno.

**Stiamo parlando di un videogioco** che ha il sogno di offrire due modi diversi di farsi conoscere. Attraverso Naoe, il combattimento è focalizzato sullo *stealth* e *l'agilità*, su attacchi brutali e improvvisi, sull'utilizzo degli shuriken e di altri oggetti contundenti tipici degli shinobi. Con Yasuke, tuttavia, la storia cambia: è un samurai. Combatte direttamente. *Affronta i nemici a viso aperto, con onore.*



## DUE PERSONAGGI, UN UNICO DESTINO

Per la prima volta nella storia del franchise, **c'è un personaggio che non usa le ombre a suo favore**, e che, quando si arrampica, incespica su sé stesso tanto da apparire goffo.

Questo è possibile perché i personaggi giocabili sono legati da un equilibrio preciso, lo stesso che si evince attraverso le loro storie. L'equilibrio è presente nell'open world, nelle secondarie e, infine, nell'approccio. È un videogioco che pone l'accento, e lo fa consapevolmente, **sul modo di giocare preferito dal giocatore.**



Poteva essere una possibilità che avrebbe causato, nel caso di una non riuscita, **una catastrofica confusione inaspettata**. Ubisoft, però, è riuscita a bilanciare le storie attorno a Yasuke e Naoe con talento e preparazione. Ha preso quanto aveva fatto di buono con Assassin's Creed: Syndicate, un videogioco che seguiva lo stesso modus operandi di Shadows, con la differenza che Jacob e Evie (i personaggi di Syndicate) erano troppo simili, omologati nella definizione di "Assassini".

In Shadows, **la nascita del Credo è attorniata dal mistero**: si apprende con il tempo cos'è accaduto in Giappone. La narrazione, tuttavia, è la parte più debole della nuova proposta di Ubisoft, poiché sembra che la conclusione sia relegata a un altro momento, dando l'impressione che le vicende terminino esattamente nel momento migliore, quello in cui si esplorano le origini degli Assassini nel Sol Levante.

Con intelligenza e conoscenza del materiale di vent'anni di lavoro, Ubisoft ha cercato di **sottolineare l'importanza degli Assassini** facendo convivere la loro nascita con la venuta in Giappone dei gesuiti, sostenuti a loro volta dai Templari, dalla fede incrollabile verso dei dettami opposti a quelli dei loro avversari naturali. Il Giappone di Assassin's Creed Shadows quindi, a differenza di Valhalla e di Odyssey non è un contorno in cui muoversi.

**È il vero protagonista delle vicende.** È la vera essenza di Assassin's Creed Shadows, laddove ogni aspetto è studiato con lo scopo di offrire una visione dell'insieme precisa e unica nel suo genere.

Di creare, insomma, **un gran videogioco**.







# GAMER ON WHEELS

di Daniele Scibetta



*Clicca sul logo, o scannerizza il QR Code!*

Quando si parla di gaming, si dà spesso per scontato che le **persone con disabilità** non facciano parte del pubblico che ne usufruisce. Ma questo è dovuto al fatto che la disabilità in generale è sempre stata vista come uno stigma, qualcosa da **tenere nascosto sotto il tappeto di casa**, non curandoci delle sensibilità e delle ambizioni della persona disabile.

Anche per questo, nel gaming in particolare, l'inclusione è stata a lungo trascurata.

Tuttavia la società sta cambiando ed emergono nuove necessità e consapevolezze, che ci fanno capire quanto siamo ancora lontani da un mondo davvero accessibile a tutti. Negli ultimi anni, proprio per questo motivo, si è assistito a un **incremento esponenziale di studi sulla disabilità nel gaming** e di come questo migliori anche le prestazioni fisiche, oltre che quella mentali favorendo interazioni sociali per le persone con disabilità.

**Gamer on Wheels**, il mio progetto personale, nasce con l'obiettivo di esplorare e promuovere questi progressi, fornendo informazioni su **studi, giochi accessibili, periferiche adattive** e tutto ciò che riguarda il rapporto tra **disabilità e gaming**.





# Ability Summit

March 18, 2025



## L'ABILITY SUMMIT DI MICROSOFT

Lo scorso 18 marzo si è tenuta **la 15ª edizione dell'Ability Summit**, l'evento annuale organizzato da Microsoft per promuovere l'accessibilità e l'inclusione nel mondo della tecnologia. Uno dei temi centrali è stato **il ruolo sempre più rilevante dell'intelligenza artificiale** nel migliorare la qualità della vita delle persone con disabilità, oltre a rendere il mondo digitale, lavorativo e videoludico più accessibile a tutti.

Tra gli annunci più significativi dell'evento, **spicca il lancio dell'Xbox Adaptive Joystick**, un nuovo dispositivo pensato per ampliare le possibilità di gioco per chi ha difficoltà motorie.

Questo prodotto si aggiunge alla già variegata gamma di strumenti adattivi sviluppati da Microsoft, tra cui l'Xbox Adaptive Controller, progettato per essere **personalizzabile e compatibile con un'ampia varietà di accessori esterni**.

L'**Xbox Adaptive Joystick** è disponibile sullo store Microsoft a **29,99 €**.

Le disabilità fisiche comprendono una vasta gamma di condizioni, **ognuna con esigenze specifiche** che richiedono soluzioni mirate. Alcune persone potrebbero avere difficoltà nell'uso di un controller tradizionale a causa di una ridotta mobilità delle mani, mentre altre potrebbero necessitare di input alternativi come pulsanti più grandi, comandi vocali o sistemi basati sul movimento oculare.

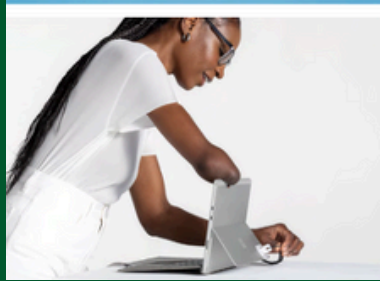
Si è parlato anche **dell'Intelligenza Artificiale di Copilot**, integrato nell'ecosistema di Microsoft, tra cui Teams, Azure, Narrator, PowerPoint, e di come sia servito per migliorare la quotidianità e l'ambito lavorativo delle persone con **disabilità e neurodivergenze**.

L'impegno di Microsoft non si limita solo ai dispositivi hardware e software ma anche **alla creazione di packaging accessibili ed ecosostenibili**.

Durante il summit sono state condivise nuove **linee guida per la loro progettazione**. Un buon design di packaging deve includere elementi facilmente identificabili, **intuitivi e semplici** da usare, come la scelta dei materiali utilizzati, simboli visivi e tattili intuitivi, diversi punti di apertura facilitata e equilibrio tra peso e spazi vuoti all'interno della scatola.



Microsoft 365 Copilot







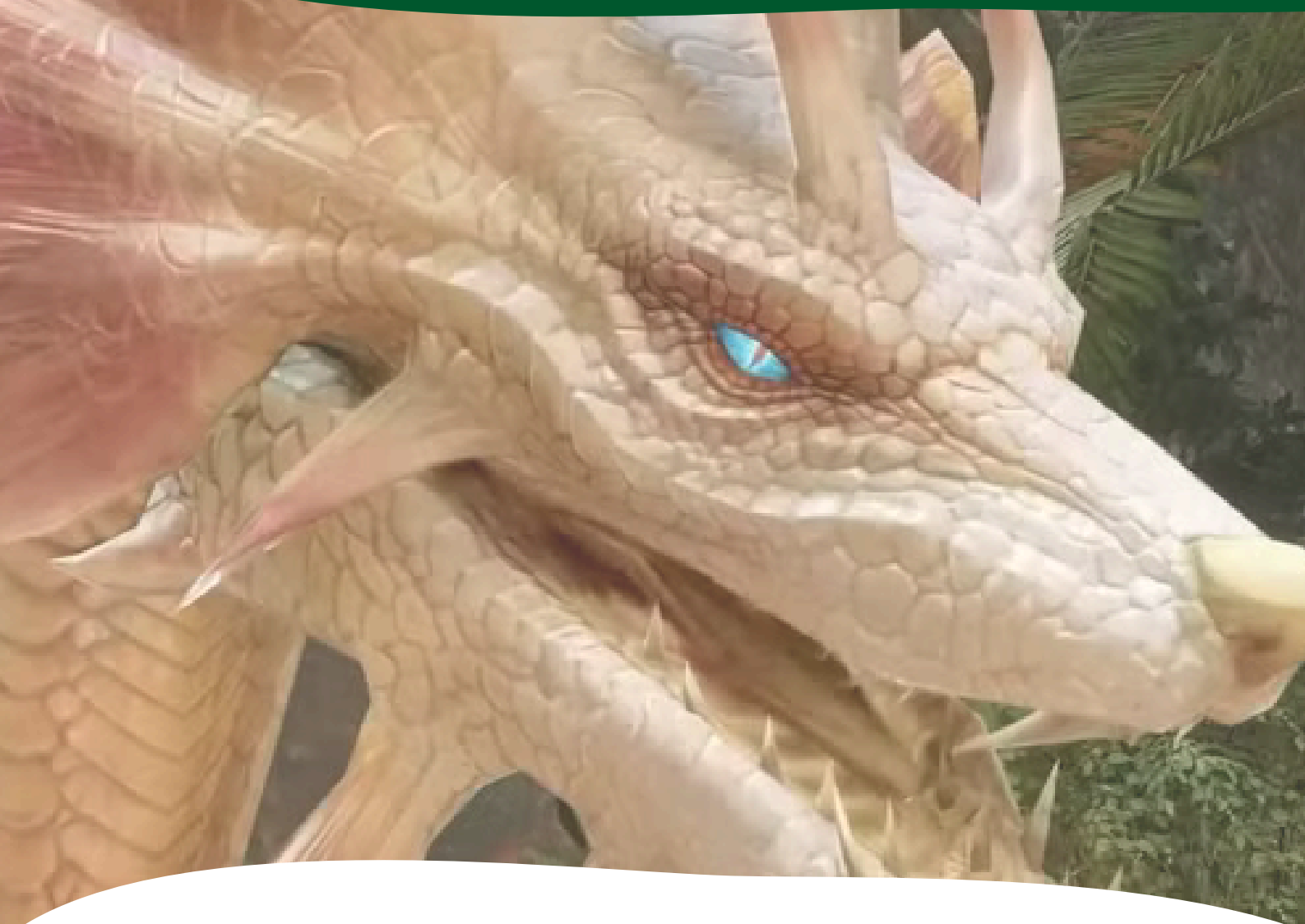
# ESPERTA DEL MESE

Lisa Foschi – IrishLysa

Biologa dell'evoluzione con una grande passione per il gaming. Grande appassionata di Souls, metroidvania e Monster Hunter, IrishLysa nasce proprio con l'idea di unire questi due mondi: la divulgazione scientifica e i videogiochi.



Clicca sui loghi,  
o scannerizza il QR Code!



## LA PAROLA ALL'ESPERTA

Il mondo videoludico si intreccia con moltissime tematiche differenti. Per questo riteniamo sia giusto lasciare spazio a chi ne sa più di noi per parlare di determinati argomenti.

Qui troverete un'esperta che ogni mese vi aprirà gli occhi sul modo in cui i videogiochi possono essere multidisciplinari:

**molto più che solo intrattenimento!**



# LA SCIENZA DEI LEVIATHAN

Care amiche cacciatore, dato che dal 4 aprile sarà disponibile il primo Free Title Update di Monster Hunter Wilds e faranno ritorno **due mostri di categoria**

**“Leviathan”**, ho deciso di raccontarvi qualche interessante curiosità scientifica che li riguarda. Il primo è **uno degli iconici “Fated Four”** di MH Generations Ultimate: il **Mizutsune**, ispirato alle kitsune giapponesi, apprezzato per il suo aspetto elegante e per i suoi attacchi che sfruttano la schiuma. Mentre il secondo, che arriverà nel prossimo Free Title Update di quest'estate, è **il Lagiacrus**: il re dei mari e flagship di Monster Hunter 3!

## IL MIZUTSUNE

Iniziamo dal **Mizutsune**, e da uno dei suoi aspetti caratteristici: **la schiuma**. La creatura non l'utilizza solamente per attaccarci ma anche per muoversi più velocemente. Volendo paragonare questa sostanza a qualcosa di realmente presente in natura, dobbiamo spostarci dalle Cime Nebbiose e dalla Foresta Primordiale di Generations e avventurarci nelle profondità marine, perché la schiuma del Mizutsune **assomiglia a una sostanza prodotta dai missinoidi, o missine**.

Sono degli **Agnati marini** (animali privi di mandibole e mascelle) simili ad anguille e se minacciati, sono in grado di produrre un muco fibroso di natura proteica. A contatto con l'acqua, il volume di questa sostanza aumenta drasticamente e in 0,4 secondi può espandersi **fino a 10.000 volte il suo volume originale**. Le missine utilizzano questa strategia per difendersi, per bloccare i predatori od ostruire la loro bocca/branchie per molto tempo.



Un'altra curiosità legata alla schiuma ha a che fare invece **con gli esemplari maschi e femmine**. Com'è ben noto agli appassionati, tutti i Mizutsune che incontriamo nei titoli della serie sono di sesso maschile. Nei giochi **non si incontrano mai Mizutsune femmine**, anche se grazie ad un bozzetto ufficiale di Capcom si sa che sono più piccole, meno colorate dei maschi e con meno peluria sotto alla coda e dietro agli arti. Si tratta di un chiaro esempio di **dimorfismo sessuale**, situazione in cui individui di una stessa specie ma di sesso opposto presentano differenze morfologiche.

È interessante notare che i maschi di Mizutsune a quanto pare **producono anche più schiuma delle femmine**, e il motivo è molto semplice. Gli esemplari maschi infatti non hanno bisogno della schiuma solo a scopo difensivo ma è lecito pensare che la utilizzino anche per diffondere i feromoni nell'ambiente, per comunicare anche con altri individui della stessa specie. **L'Arcanum Mizutsune di Generations Ultimate**, la forma deviant (mutata e potenziata) e cieca di questo mostro utilizza le bolle in un altro modo ancora: per avvertire la presenza di pericoli o prede circostanti.

Soffermiamoci ora su alcuni attacchi della creatura e su alcuni suoi comportamenti. A chi lo ha combattuto sarà familiare il suo attacco a getto d'acqua, un potente flusso usato per colpire e sbalzare via il cacciatore. Ebbene, questo attacco si ispira **alle strategie di caccia del pesce arciere**. Diffuso in Asia e Australia, si chiama così per la sua capacità di emettere dalla bocca un violento getto d'acqua e colpire gli insetti di cui si nutre. In questi pesci quindi la vista è piuttosto sviluppata e la distanza che può raggiungere il getto in un esemplare adulto è **anche di 1,5 metri**.

Infine, parlando di comportamenti durante il combattimento, sicuramente qualcuno di voi avrà notato che tra un attacco e l'altro il Mizutsune **cammina spesso di lato rispetto al cacciatore**, mostrandosi in tutta la sua lunghezza. Lo fa per sembrare più grande e intimorire l'avversario. Si tratta di una strategia ben precisa che prende il nome di **"lateral display"**.







## IL LAGIACRUS

Abbandoniamo la caccia al Mizutsune per dirigerci verso la costa... e svelare **qualche curiosità riguardo il Lagiacrus!** La prima cosa che salta all'occhio è la differenza di colorazione tra il dorso e il ventre, che sono uno più scuro dell'altro. Questa è una manifestazione di **counter shading**, un metodo di camuffamento utilizzato soprattutto dagli organismi marini. Visto dall'alto il Lagiacrus si confonde con il colore scuro dell'acqua profonda. Visto dal basso invece, il ventre chiaro lo fa confondere con l'acqua più limpida della superficie. **Gli squali offrono un perfetto esempio** di animali che sfruttano il counter shading per cacciare, e proprio con gli squali il Lagiacrus condivide un'altra caratteristica: **le strategie di attacco in acqua.**

Chi non ha mai giocato **MH Tri**, titolo in cui compare per la prima volta questo Leviathan, non avrà presente il suo moveset in ambiente acquatico. Sì, perché MH 3/3U sono abbastanza famosi per essere stati gli unici capitoli della serie ad introdurre **i combattimenti subacquei**, meccanica che non è più tornata nei titoli successivi, ma che non ha impedito ad alcuni mostri di essere riportati in gioco: è ciò che è successo al Lagiacrus, che è diventato un mostro affrontabile solo sulla terraferma. Però, anche solo guardando il filmato iniziale di MH 3U, ci rendiamo bene conto che **il Lagiacrus attacca le prede dal basso**, proprio come fanno gli squali bianchi. Attaccare dal basso garantisce di avere la meglio sulla preda sorprendendola, ma può essere utile anche per evitare di essere feriti dalle prede stesse durante l'attacco, e proteggere le parti più vulnerabili del corpo.







Oltre gli squali, il Laggiacrus **condivide somiglianze con i coccodrilli e gli alligatori**. La forma della testa e delle fauci in particolare ricorda molto quella dei Loricati, ma le similitudini non si fermano solo all'aspetto. Viste le capacità del Laggiacrus di orientarsi in acqua e di identificare prede anche molto lontane, è probabile che questo Leviathan possieda organi sensoriali simili a quelli che troviamo sul muso dei Loricati: **gli organi tegumentari (o ISO)**. Gli ISO sono recettori tattili in grado di rendere il muso di questi animali estremamente sensibile, nonostante la dura corazza. Nei coccodrilli li troviamo sparsi su tutto il corpo mentre negli alligatori solo sul muso. Secondo uno studio del 2012, gli ISO più sensibili sarebbero in grado di percepire forze di appena 78 milionesimi di Newton, e quindi sarebbero **10 volte più sensibili** delle parti più sensibili **delle dita umane**.

Se è vero che la forma della testa del Laggiacrus è simile a quella di coccodrilli e alligatori, lo stesso però **non si può dire per la dentatura**. Le arcate superiore e inferiore sono più interne, e dove dovrebbero esserci denti abbiamo queste strutture cornee appuntite che ne simulano la forma ma non sono veri denti. Forse la loro funzione è quella di **trattenere la preda** conficcandosi nella sua carne, in modo da non lasciarle scampo dopo l'attacco. I "veri" denti interni invece, sono tutti di forma uguale (e per questo motivo si dicono omodonti) e la loro funzione è quella di **lacerare e strappare**.

Ma come sa bene qualsiasi cacciatore, i denti o gli artigli **non sono le uniche armi del Laggiacrus**. Questo Leviathan infatti è famoso per i suoi micidiali attacchi elettrici, e così anche le sue varianti.



Nonostante alcuni tendano a paragonare gli organi elettrici del Lagiacrus a quelli di alcuni **animali come elettrofori (anguille elettriche) e torpedini**, in realtà il paragone non è calzante. Il motivo principale è dovuto al fatto che tutti questi animali possiedono organi in grado di produrre bioelettricità al di sotto della pelle, all'interno della muscolatura. Cosa che non si può dire per il nostro Leviathan. Dal punto di vista funzionale però, **gli elettrofori sono gli animali più simili** in questo senso al Lagiacrus. Le anguille elettriche infatti possiedono 3 coppie di organi addominali in grado di produrre elettricità: **l'organo principale, l'organo di Sach e l'organo di Hunter**.

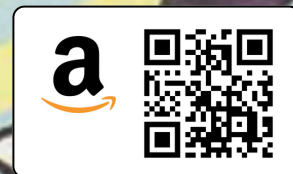
Mentre l'organo di Sach produce scariche a basso voltaggio per l'elettroreazione, quindi **per orientarsi**, quello principale e quello di Hunter vengono utilizzati **per produrre scariche ad alto voltaggio**. Queste ultime sono effettivamente le scariche che le anguille utilizzano per difendersi o cacciare. Sulla base delle informazioni disponibili in gioco e dagli artbook ufficiali è plausibile pensare che anche il Lagiacrus **possa produrre scariche di diverso voltaggio**: basso per orientarsi e localizzare le prede, alto invece per cacciare e difendersi anche da noi cacciatori.

Bene! Ora ne sapete un po' di più su queste straordinarie creature: **i Leviathan**, che faranno ritorno prossimamente in Monster Hunter Wilds!  
**Alla prossima... e buona caccia!**

## BIBLIOGRAFIA

- J Lim, DS Fudge, N Levy e JM Gosline, Hagfish slime ecomechanics: testing the gill-clogging hypothesis, in Journal of Experimental Biology, vol. 209, Pt 4, 31 gennaio 2006, pp. 702-710, DOI:10.1242/jeb.02067;
- Schuster, S.; Wöhl, S.; Griebisch, M. & Klostermeier, I. (2006-02-21). "Animal Cognition; How Archer Fish Learn to Down Rapidly Moving Targets" (PDF). Current Biology. 16 (4). doi:10.1016/j.cub.2005.12.037;
- <https://www.britannica.com/science/concealing-coloration>;
- Lateral display: <https://www.britannica.com/animal/nyala-mammal>;
- Duncan B. Leitch, Kenneth C. Catania; Structure, innervation and response properties of integumentary sensory organs in crocodilians. J Exp Biol 1 December 2012; 215 (23): 4217-4230. doi: <https://doi.org/10.1242/jeb.076836>;
- <https://www.fishbase.org/summary/Electrophorus-electricus.html>





## IL FOGLIO BIANCO

Hai da sempre una grande passione per videogiochi e scrittura?  
Hai amato (o odiato) un titolo talmente tanto che senti il bisogno di comunicare al mondo la tua idea?

Ti sei semplicemente **rotto le palle** di chi scrive su questa newsletter perché pensi di saperlo fare meglio?

Mandaci il tuo articolo a **SWITCHANDCHILL.PR@GMAIL.COM**,  
potresti essere selezionato e **venire pubblicato all'interno del prossimo numero!**

Per il capitolo zero di questa rubrica aperta a chiunque lo desideri, ho pensato di chiamare a testimoniare un personaggio d'eccezione: **me stesso direttamente dal 2012**. Quella che leggerete è la prima recensione videoludica che abbia mai scritto in assoluto, proposta senza tagli o modifiche, pubblicata in origine sul mio ex blog personale *ASOBU GAME LOVE*. Sperando vi incoraggi a provarci, sempre, ed esprimervi liberamente nei numeri a venire.

Solo per favore, **non usate il seguente testo come esempio, NOOOOO!**





## WARIOLAND 4: LA RECENSIONE

**WAAAAAAAAA che emozione** la mia prima recensione!!! Ok, calma e sangue freddo, non siamo qui per parlare di emozioni...o sì? Beh, quando parlo di questo gioco non posso fare a meno di versare qualche lacrimuccia, essendo stato uno dei giochi sul quale ho passato un'estate memorabile. Il gioco è fantastico, veramente divertente ed appassionante, con un livello di sfida che si attesta sul medio, anche se con i settaggi "hard" il livello di difficoltà si alza notevolmente. Per spiegare come, **è necessario parlare un po' del gioco**, che consiglio di recuperare dai vostri cassettei, se lo avevate, o di comprare su ebay.

Il prezzo irrisorio (**n.d.r. nel 2012 lo era**) al quale potete trovarlo (anche in alcuni Gamestop) rende veramente vantaggioso l'acquisto di questo meraviglioso platform (*gioco di piattaforme ovvero sul genere di super mario: Grafica 2D con personaggio che si muove di profilo liberamente per il livello*). Personalmente l'ho riscoperto **grazie al Nintendo Fidelity Program** (provare per credere), ovvero, un modo per "premiare" coloro che non hanno saputo **aspettare il prevedibile calo della console 3D Nintendo** e la hanno acquistata a prezzo pieno, regalando grandissimi classici per il NES, ed alcune meraviglie targate GBA, fra cui troviamo l'oggetto della nostra recensione.



## T R A M A

**Semplicissima ed immediata:** il fantastico Wario ed una notizia su un giornale, la scoperta di una piramide d'oro. Neanche a dirlo, spuntati gli occhioni a dollaro, siamo catapultati nel deserto per visitare la piramide e "rubare" i suoi tesori. Complice un infido gatto, scivoliamo letteralmente fino al cuore della piramide, dove inizia la nostra avventura.

Un veloce "mondo tutorial" dotato di un solo livello più il boss, ci rende partecipi delle meccaniche di gioco, quindi, ci permette di esplorare il resto della piramide, composta da 4 mondi a loro volta divisi in 4 livelli ciascuno, più il livello-minigiochi (ne parlerò in seguito) ed il livello-boss. Finiti i 4 mondi...beh questo scopritelo da soli ;)

## GAMEPLAY

I livelli sono **strutturati come un classico livello di Super mario**, ma è possibile interagire in modi molto differenti da quelli del rosso cugino. Con (B) possiamo tirare poderose spallate che distruggono tutto (tranne i nemici "puntuti!)", con (A) saltiamo, mentre i pulsanti dorsali [L] od [R], se tenuti mentre ci muoviamo a destra od a sinistra, fanno cominciare una rincorsa-capocciata, unico modo di distruggere particolari tipi di blocchi. In caduta libera, premendo la pulsantiera verso il basso, **scatta la SEDERATA MODE**, con la giusta distanza anche sott'acqua :D ficherrimo a dir poco! E poi ci sono le trasformazioni: pipistrello, zombie, palloncino e panzone, chi più ne ha più ne metta, aumentano la complessità dei livelli permettendoci di raggiungere zone particolari o ottenere più soldoni.

Infatti, ogni livello (**non ce ne è uno uguale all'altro!!!** meravigliose anche le musichette) è strutturato nel seguente modo: entri in un mondo parallelo, cerchi un uccello-fantasma-chiave, sederizzi un pulsante a forma di rana (WAAAAAAA CHE FIGO) parte il count down (**in modalità HARD non avremo tizie nude**, ma una drastica riduzione del tempo a disposizione) e dovremo tornare fino al punto di inizio ripercorrendo parte del livello o attraversando sezioni inesplorate.



Sparsi per il livello **ci sono soldi, soldini, soldoni, diamanti, rubini** ed un CD, che innalzano il punteggio DANAROSO, che ha duplice funzione: 1) più soldi= record del livello :) 2) se il count down scade avrete tempo per tornare a casa prima di perdere fino all'esaurimento dei soldini...attenti! E' sufficientemente difficile e divertente affrontare i livelli pensando a guadagnare quanto più possibile, allungando anche la vita del gioco spingendoci a guadagnare di più, **DI PIU', DI PIUUUU'** ok calma XD



Da un bel po' ormai, **WARIO=MINIGIOCHI**, e come non sfruttare 3 divertenti minigiochi per accumulare monete che renderanno più semplici gli scontri con i boss? COME?? Impossibile, infatti così è stato! Non parlerò dei i minigiochi, ma provate prima il secondo, è il mio preferito!! :D ora passiamo **alla parte - tecnicamanontroppo-**



## GRAFICA

Parlare di grafica può essere fuorviante, quindi non userò questo termine ma - **FICAGGINE ASSOLUTA DEI COLORI**- di questo gioco, che cattura gli occhi e rende inimitabile lo stile di ogni livello. I nemici? piccoli mostriciattoli o animalotti attrezzati come un coccodrillo con il boccaglio ed un maialino-cupido saranno i nostri avversari, accompagnati da temibili boss di inimmaginabile personalità. Li amerete davvero, ma sbrigatevi a farli fuori! 3 casse del tesoro attendono chi li sconfigge in fretta, ma piano piano scompariranno! E sconfitto il boss...godetevi WARIO BODY-BUILDER! **Movimenti fluidi ed animazioni spassosissime** vi faranno compagnia per tuutto il gioco, e vi strapperanno qualche risata.

**Non darò un voto a questo gioco. Vi dirò solo che la mia esperienza con esso è la migliore garanzia che possiate chiedere per possederne una copia e giocarla tutta intera, ma un po' alla volta. Provate a diluire uno-due livelli in autobus, un livellino in bagno e per finire un boss sul lettuccio prima di fare la nanna e vedrete che l'avventura sarà INFINITA ed avrete anche il tempo per aiutare la nonna ad attaccare le tende... ma non chiedetele troppi soldi avaracci ;)**

**Non c'è un livello che non tenga con il fiato sospeso fino alla fine, non uno che non presenti una sfida medio-cervellotica che spinga a ragionare. Che dire? soldi soldi soldi soldi soldi soldi che belli sono i soldi, ma guarda quanti soldi per me! chi ha tanti soldi vive come un pascià, con warioland rigiocherà, W I SOLDI e Warioland 4).**

# USCITE MARZO 2025

## TUTTI I VIDEOGIOCHI PUBBLICATI A MARZO 2025!

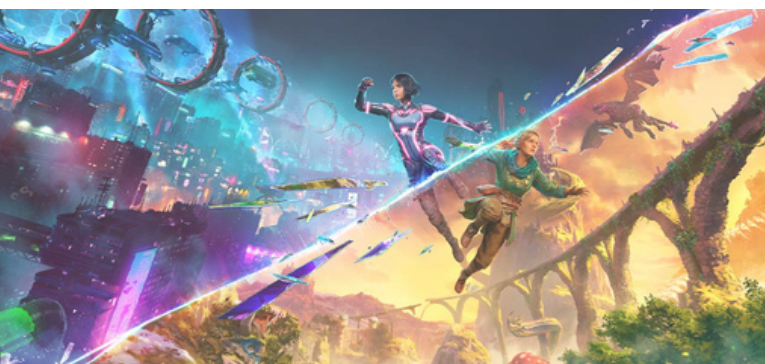
### TWO POINT MUSEUM 4 MARZO



### FRAGPUNK 6 MARZO



### SPLIT FICTION 6 MARZO



### SUIKODEN I&2 HD REMASTER 6 MARZO



### RISE OF THE RONIN 11 MARZO



### WANDERSTOP 11 MARZO





**WWE 2K25**  
14 MARZO



**33 IMMORTALS**  
18 MARZO



**MLB THE SHOW 25**  
18 MARZO



**ASSASSIN'S CREED SHADOWS**  
20 MARZO



**XENOBLADE CHRONICLES X  
DEFINITIVE EDITION** 20 MARZO



**BLEACH REBIRTH OF SOULS**  
21 MARZO



**ATELIER YUMIA:  
THE ALCHEMIST** 21 MARZO



**THE FIRST BERSERKER  
KHAZAN** 27 MARZO



**VUOI UNO DI QUESTI GIOCHI?  
CLICCA SUL LINK O SCANNERIZZA I QR CODE  
PER ACQUISTARE DAI NOSTRI LINK AFFILIATO!**



AI LIMIT  
27 MARZO



ATOMFALL  
27 MARZO



## TENETELI D'OCCHIO I GIOCHI PIU' INTERESSANTI



### SPLIT FICTION

Il nuovo CO-OP da divano di Joseph Fares (*It takes two*) più action, folle ed emozionale che mai. Se avete qualcuno con cui dividerlo, è obbligatorio.



### WANDERSTOP

La protagonista è un'avventuriera, ma di azione in Wanderstop non ne vedrete. In compenso, potrete rilassarvi gestendo una tavola calda fantasy, e re-imparando il valore del riposo anche nei videogiochi.



### THE FIRST BERSERKER KHAZAN

Azione, sangue, sbudellamenti e violenza costante, in un Action con giusto il sapore dei Souls, ma l'anima di un Hack and Slash. Semplice, ed efficace.



### ATOMFALL

Qualcuno ha detto "Fallout"? Ah no? Strano, eppure ci sembrava... vabbè, avete capito. Un progetto FPS di chiara ispirazione, ma dimensione contenuta: anche per questo potrebbe farvi gola!







# USCITE APRILE 2025

## TUTTI I VIDEOGIOCHI AL MOMENTO PREVISTI PER APRILE 2025!

**TLOU PART 2 REMASTER**  
3 APRILE



**SOUTH OF MIDNIGHT**  
8 APRILE



**THE TALOS PRINCIPLE  
REAWAKENED** 10 APRILE



**STAR OVERDRIVE**  
10 APRILE



**INDIANA JONES E L'ANTICO  
CERCHIO** 17 APRILE



**FATAL FURY: CITY OF THE  
WOLVES** 24 APRILE



INSTANT  
GAMING



**VUOI UNO DI QUESTI  
GIOCHI?CLICCA SUI LINK O  
SCANNERIZZA I QR CODE  
PER PRENOTARE DAI  
NOSTRI LINK AFFILIATO!**



**CLAIR OBSCUR  
EXPEDITION 33** 24 APRILE



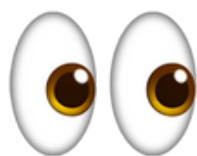
**DAYS GONE REMASTERED**  
25 APRILE



**FORZA HORIZON 5**  
29 APRILE



**MOTOGP 25**  
30 APRILE



## **TENETELI D'OCCHIO** *I GIOCHI PIU' INTERESSANTI*



### **SOUTH OF MIDNIGHT**

Action Adventure in terza persona ambientato nel profondo sud degli USA. Storia toccante, carisma da vendere e stop motion usato qui e là per caratterizzare ancora di più il tutto.



### **STAR OVERDRIVE**

Lo studio italiano Caracal è andato fino in Giappone da Nintendo a perfezionare questo action adventure col sapore di Breath of The Wild, e in più un hoverboard su cui sfrecciare e far trick tra le dune.



### **CLAIR OBSCUR EXPEDITION 33**

Un GDR a turni che guarda ai Final Fantasy classici, a Xenoblade e a... Mario e Luigi Partners in Time? Un progetto ambizioso con tutte le carte in regola per riuscire.

# STAR ROAD



I MIGLIORI VIDEOGIOCHI DI OGNI CONSOLE  
"CURRENT GEN"



## SWITCH

### 1

## TLOZ BREATH OF THE WILD



### 2

## MARIO KART 8 DELUXE



### 3

## SUPER MARIO ODYSSEY



### 4

## ANIMAL CROSSING NEW HORIZONS

### 5

## XENOBLADE CHRONICLES 3

### 6

## TLOZ TEARS OF THE KINGDOM

### 7

## FIRE EMBLEM THREE HOUSES

### 8

## SUPER MARIO BROS WONDER

### 9

## BAYONETTA 2

### 10

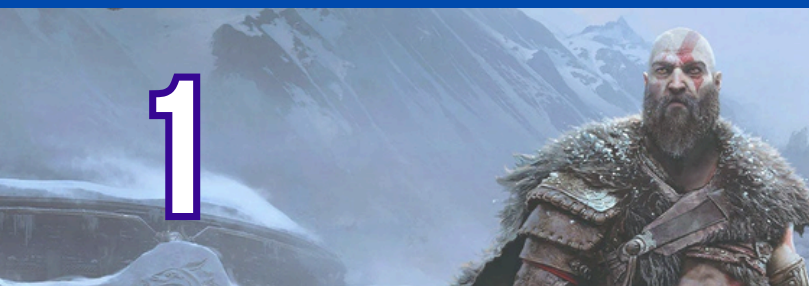
## METROID PRIME REMASTERED



## PS5

### 1

## GOD OF WAR: RAGNAROK



### 2

## DEMON SOULS REMAKE



### 3

## ASTROBOT



### 4

## HORIZON FORBIDDEN WEST

### 5

## RETURNAL

### 6

## SPIDERMAN 2

### 7

## FINAL FANTASY 7 REBIRTH

### 8

## STELLAR BLADE

### 9

## HELLDIVERS 2

### 10

## FINAL FANTASY 16



VUOI UNO DI QUESTI GIOCHI?  
CLICCA SUL LINK O SCANNERIZZA I QR CODE  
PER ACQUISTARE DAL NOSTRO LINK AFFILIATO!



# XBOX

# 1

## INDIANA JONES L'ANTICO CERCHIO

### 2 FORZA HORIZON 5

### 3 STARFIELD

### 4 HELLBLADE 2

### 5 FLIGHT SIM 2024

### 6 PSYCHONAUTS 2

### 7 SUNSET OVERDRIVE

### 8 HI-FI RUSH

### 9 AVOWED

### 10 HALO INFINITE

## LE NOSTRE TOP 5

*N.B. Le console indicate sono quelle usate dai redattori per giocare*

### FEDERICA

1. YAKUZA 0 (PS4)
2. FINAL FANTASY 10 (PC)
3. METAL SLUG 3 (PC)
4. STARDREW VALLEY (PC)
5. SPIRITFARER (PC)

I NOSTRI GIOCHI PREFERITI IN  
ASSOLUTO, SENZA DISTINZIONI  
DI PIATTAFORMA, GENERE,  
O DATA DI PUBBLICAZIONE

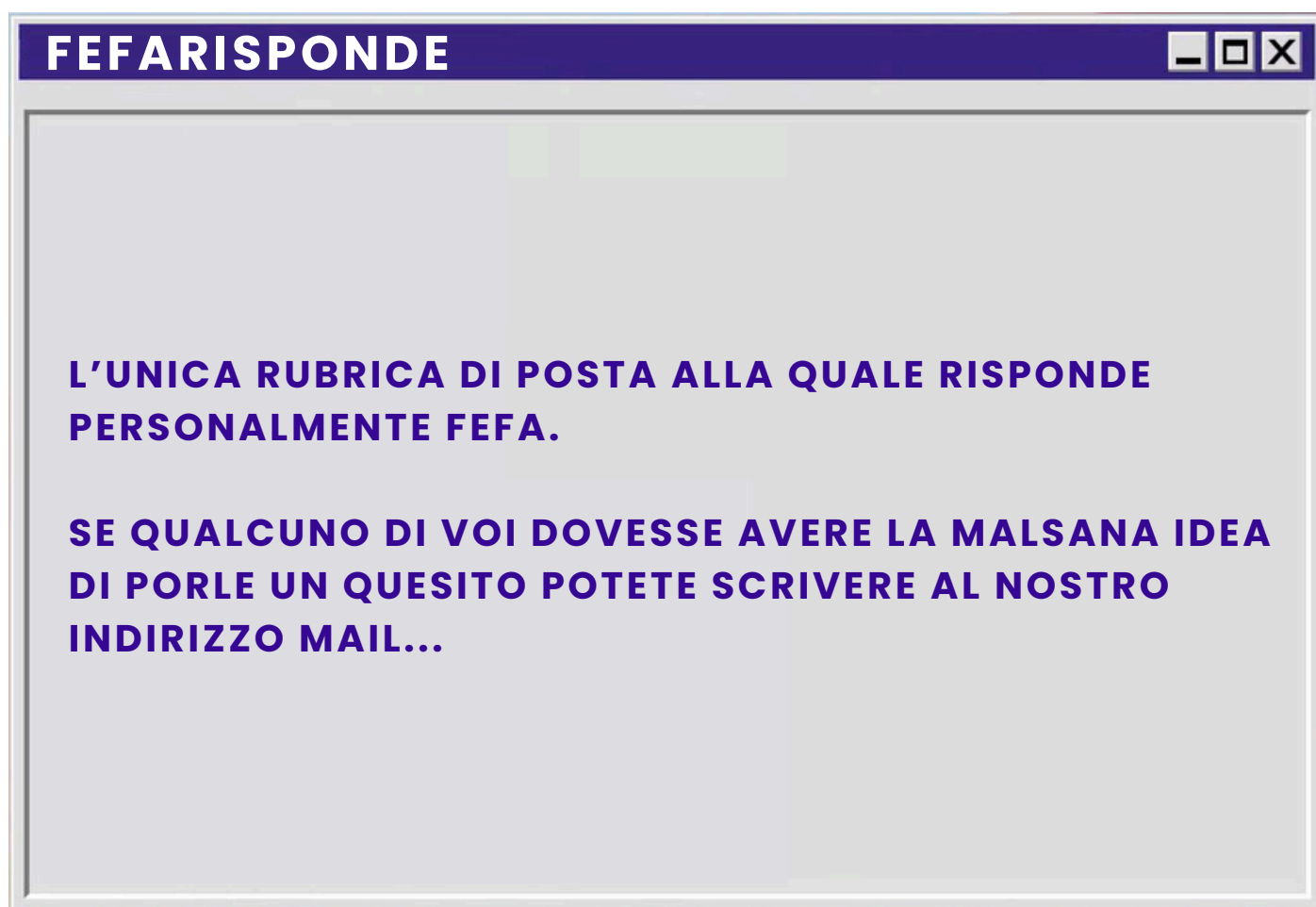
### DANIELE

1. RED DEAD REDEMPTION 2 (PC)
2. COCOON (PC)
3. GHOST OF TSUSHIMA (PC)
4. CHANTS OF SENNAAR (PC)
5. DEATH STRANDING (PC)

### LORENZO

1. DARK SOULS (PC)
2. MARIO KART 8 (SWITCH)
3. MONSTER HUNTER WILDS (PC)
4. POKÉMON SOULSILVER (DS)
5. THE BINDING OF ISAAC (SWITCH)

# LA POSTA



## COSA RISPONDE FEFA?

**...E FEFA VI RISPONDERÀ QUI SOTTO (PENSA UN PO'), CON RISPOSTE NORMALISSIME CHE PROBABILMENTE VI AVREBBE POTUTO DARE PURE VOSTRA NONNA.**

**OPPURE NO.**

**HAI UNA DOMANDA PER FEFA?  
SCRIVICI A [SWITCHANDCHILL.PR@GMAIL.COM](mailto:switchandchill.pr@gmail.com)**



## CARD GAME EDITION

### IL NOSTALGICO

Semplicemente era più bello perché nessuno seguiva "IL META" ci creavamo il mazzo con le carte che avevamo e si giocava...

### IL MAESTRO

A parte che al tuo primo turno non potresti attaccare

### L'ARRABBIATO

Free to play per niente. Tanta roba per niente. Fanno espansioni così veloci perché si sono accorti che stanno perdendo giocatori e l'unico modo per questi che hanno pensato per mantenere attiva la community è fare espansioni su espansioni

### IL COMPIOTTISTA

Rimango del parere da tempo che il poket sia un test virtuale con le persone per il tgc in un futuro non lontano, un po' come Magic che continua ad andare avanti con uscite su uscite tematiche con collab di svariati genere e tipo.

## GLI EROI DEL WEB

**Internet è un luogo magico,** dove è possibile incontrare diverse **creature mitologiche.** Qui troverete i nostri **commenti preferiti del mese.**

**Anzi, ve ne lasciamo già qualcuno.**



# AMMAZZA CHE MAZZI

di Lorenzo Mango

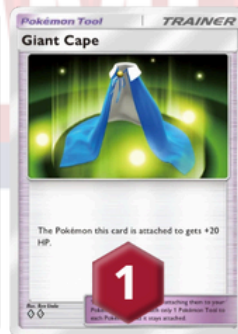
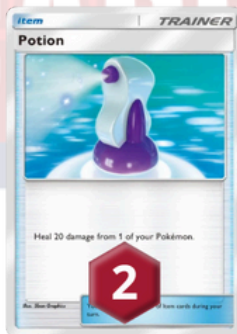
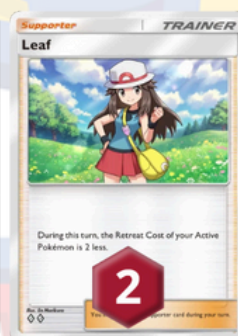


Se come noi giochi a *Pokémon TCG Pocket* o *YuGiOh! MASTER DUEL*, in questa rubrica troverai consigli e suggerimenti sui migliori mazzi dello scenariocompetitivo, con lista e spiegazione delle combo principali!

## ARCEUS EX + DIALGA EX

Il mazzo del mese per Pocket è senza dubbio questo, come confermato dai diversi tornei vinti a livello globale dalle molte varianti di questa lista. La strategia di base è calare "Dialga EX" quanto prima, e usarlo per caricare "Arceus EX" nelle retrovie.

Il Dio dei Pkmn con la panchina piena infligge 130 danni, che con i 20 di "Bitorzoelmo" (da dare a Dialga EX) diventano abbastanza per la maggior parte degli avversari.



La lista che vi proponiamo include "Mew EX", in grado di rispondere a eventuali "Palkia EX", "Mewtwo EX", o addirittura "Charizard EX", copiando la loro mossa prima che possano usarla e potenzialmente one-shottandoli.

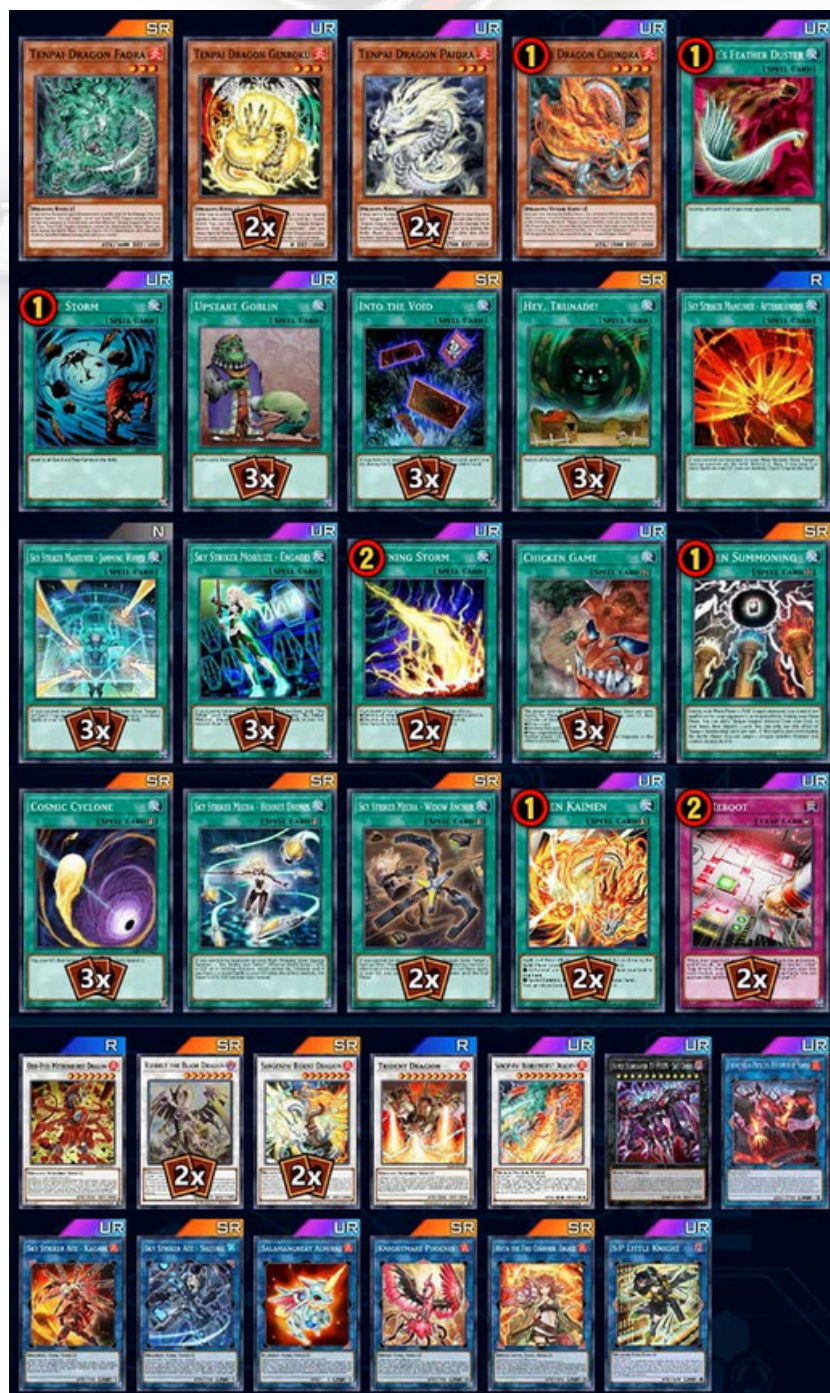
"Shaymin" è sostituito, in alcune versioni, dalla sua Forma Cielo, per rendere le sostituzioni più rapide. In quel caso, si può togliere un "Pozione" e mettere un "Sabrina", per essere più aggressivi.



# TENPAI DRAGON

Come deck del mese in YuGiOh Master Duel avrei potuto comodamente scegliere il Drago Bianco che sta facendo impazzire la ladder. Ma ho preferito puntare sul mitico TENPAI DRAGON, dal momento che me lo hanno massacrato nel gioco standard fisico e ora per farci qualcosa va mischiato coi Fiendsmith (che a breve potrebbero volar via dalla finestra con la banned list).

Tanto, su Master Duel il mio ragazzone è ancora giocabile abbastanza comodamente, forte di molte carte che in real sono bannate o molto limitate. Come Ritorno Totale o il Pulsantone. Essenziali perché Tenpai Dragon è un mazzo d'altri tempi, che delle handtrap non sa quasi che farsene e ha invece bisogno di boardbreaker grossi per fare PEM PEM in faccia all'oppo prima possibile.



Per chi non li conoscesse infatti, i Tenpai sono draghi con effetto che si attivano in battle phase e damage step, synchro evocando a manetta una caterva di altri draghi grossi e continuando ad attaccare raggiungendo danni massimi stellari di 17.000 life points totali e anche di più.

La strategia di base è dunque pescare più possibile, rimuovere ostacoli coperti e negazioni dal terreno, passare in Battle e andare dritti in faccia senza recalcitranza. Facilissimo, divertentissimo, efficacissimo.

Nella versione qui proposta, un pazzerello nipponico è entrato in top alla Mar 2025 Duelist Cup splashando nel deck roba Sky Striker: caruccio!



**I PACK DA COMPRARE**



# IL GIOCO DEL MESE

## MONSTER HUNTER WILDS

- **SVILUPPATORE:** CAPCOM
- **DATA DI PUBBLICAZIONE:** 20/02/2025
- **PIATTAFORME:** PlayStation 5, Xbox Series X/S, Microsoft Windows

*"La prorompente forza della natura è selvaggia e spietata, con ambienti che cambiano drasticamente da un momento all'altro. Questa è una storia di mostri e umani, e della continua ricerca dell'armonia in un mondo di contrasti."*

Scannerizza (o clicca sui banner)  
se vuoi acquistare il gioco dai nostri link affiliato  
Amazon o Instant Gaming, per supportarci!



Il **"Gioco del Mese"** è un titolo di cui ci piacerebbe conoscere la vostra opinione, comunque vogliate condividercela: con un messaggio, un commento sui social, oppure... con un articolo!

Provate il titolo del mese e fateci sapere la vostra a  
**SWITCHANDCHILL.PR@GMAIL.COM**  
**Potreste essere pubblicata!**



# EVENTI NERD

GLI EVENTI DA NON PERDERE AD APRILE 2025!

## ROMICS

3-5 APRILE NUOVA FIERA DI ROMA

## PLAY: FESTIVAL DEL GIOCO

BOLOGNA FIERE

4-6 APRILE

## TORINO COMICS

11-13 APRILE

LINGOTTO FIERE

## AMANO CORPUS ANIMAE

PALAZZO BRASCHI (RM) 11-13 APRILE

## UN VIAGGIO NEL MONDO DI PIMPA

DAL 30 MARZO AL 24 MAGGIO

BIBLIOTECA SALABORSA (BO)

### TUTTE LE FIERE NERD ITALIANE DI APRILE 2025

- **5 APRILE 2025** LIVORNO FERRARIS COMICS
- **5 APRILE 2025** PORDENONE IN COSPLAY
- **6 APRILE 2025** POPCON (VIGEVANO)
- **6 APRILE 2025** RADUNO MINECRAFT (CATANIA)
- **6/13 APRILE 2025** PRIMAVERA IN COSPLAY (LUCCA)
- **11/13 APRILE 2025** TORINO COMICS
- **12/13 APRILE 2025** AGRICOLART (ALESSANDRIA)
- **12/13 APRILE 2025** ANCONA COMICS & GAMES
- **12/13 APRILE 2025** FESTIVAL IN CIELO E IN TERRA (OMEGNA)
- **12/13 APRILE 2025** MELEGNANO COMICS
- **12/13 APRILE 2025** ROCCA COMICS
- **12/13 APRILE 2025** SELEFUN (MATERDOMINI)
- **12/13 APRILE 2025** TREVISO COMICS & GAMES
- **12/13 APRILE 2025** VISARNO COSPLAY & CO
- **12/13 APRILE 2025** /19/26/27 COMICS LAB (OLTRARNO)
- **13 APRILE 2025** THE CLOWNCON (NAPOLI)
- **18 APRILE 2025** GACHA NIGHT (ROMA)
- **20/21 APRILE 2025** VIKINGA FEST (MONZORO)
- **24/27 APRILE 2025** EXPO COMICS & GAMES (PALERMO)
- **24/27 APRILE 2025** LA CONTEA GENTILE (BUCCHIANICO)
- **25 APRILE 2025** GIORNATA FANTASY (AGAZZANO)
- **25 APRILE 2025** SONCINO FANTASY
- **25/27 APRILE 2025** ELBA COMICS + PLAYERS
- **25/27 APRILE 2025** FAIRYTALE WEEKEND (PONTAGNA)
- **25/27 APRILE 2025** FUN FEST PESCARA
- **25/28 APRILE 2025** ANIME DREAM CRUISE (SAVONA)
- **26 APRILE 2025** ARONICS - COMICS GAMES & COSPLAY (ARONA)
- **26/27 APRILE 2025** CASSINO FANTASTICA
- **27 APRILE 2025** COMICOSPLAY (NAPOLI)
- **27 APRILE 2025** COSPLAY IN OASI (SANTORSO)

# UN GRAZIE SPECIALE

## Twitch Subber

- oberon\_87
- fefaebbasta
- caso91
- marvottolo
- popposoft
- i\_gdr\_di\_ruolo

## Substack Subber

•

## Altri Donatori

•

Se stai leggendo queste parole, **forse sei già nell'elenco** ❤️ Altrimenti, puoi ricevere ogni mese questa pubblicazione **iscrivendoti su Substack** o con **una Sub su Twitch** al nostro canale.

E se non puoi abbonarti, **affidati alla fortuna!** Ogni mese estrarremo 5 iscritti (non sub) da Substack e Twitch, per **regalare loro una copia della newsletter impaginata!**



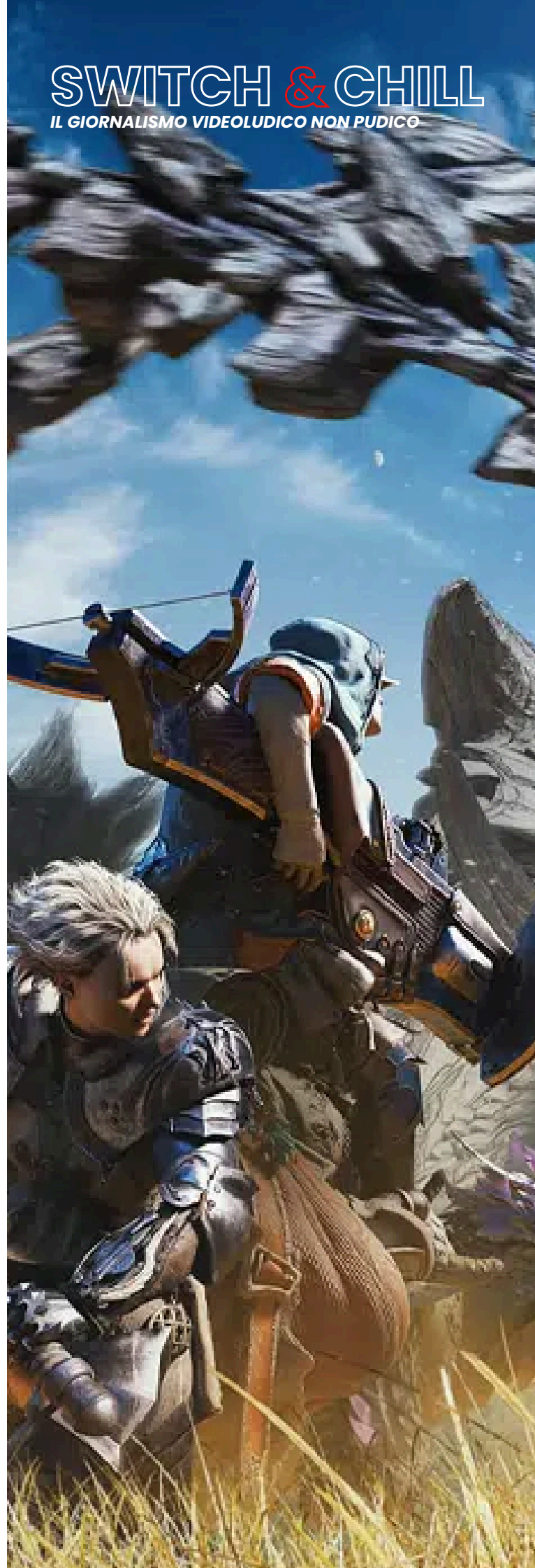
Vuoi supportare ulteriormente il progetto e i suoi redattori? Puoi farlo con una **donazione spontanea su Paypal** o anche solo acquistando dai nostri **link affiliato Amazon e Instant Gaming!**



INSTANT  
GAMING



SWITCH & CHILL  
IL GIORNALISMO VIDEOLUDICO NON PUDICO







# SWITCH & CHILL

IL GIORNALISMO VIDEOLUDICO NON PUDICO



*"Thank you **Mario!***

*But our princess  
is in **another Castle**"*

da **Super Mario Bros**  
(NES 13 settembre 1985)