

# Mushroom Wars 2

Quando Shigeru Miyamoto uscì con il primo **Pikmin** per **Nintendo Gamecube**, i ragazzi inglesi di **Zillion Whales** pensarono «perché non facciamo anche noi uno strategico simile?»

Probabilmente è stata questa la genesi del primo **Mushroom Wars**, hit indie da più un milione di download uscita nel 2009 su **iOS**, **Android**, **Playstation 3** e **Steam**. Dopo essersi ripetuti con **Mushroom Wars: Space**, datato 2014 e disponibile solo sui sistemi mobile, tre anni dopo arriva il seguito ufficiale, un **Mushroom Wars 2** che punta a confermare la buona riuscita della serie.

**Mushroom Wars 2** è uno strategico in tempo reale con piccoli elementi presi dai **MOBA** e dai **tower defense** che aggiungono un po' di carattere al tutto. All'avvio del gioco ci troveremo davanti a due scelte: le due imponenti campagne single player da più di 100 missioni e le varie sessioni di multiplayer, sia libero che competitivo, dove potremo giocare da un minimo di due a un massimo di quattro giocatori. È possibile sfidarsi in singolo e in partite cooperative due contro due, con la possibilità di aggiungere bot, aggiunta utile per quelle volte in cui manca l'amico di turno o per allenarsi in vista delle **partite rankate**.



La modalità single player ricorda un po' quella di **Kingdom Wars**: all'inizio ci vengono introdotte le meccaniche del gioco tramite dei semplici tutorial, per poi lasciare spazio ai livelli veri e propri, dove dovremo sovrastare numericamente il nemico usando una buona dose di strategia.

La sfida offerta è sostanziosa e per tutti i palati: i primi livelli saranno più semplici e, andando avanti nella campagna, verranno sbloccati quelli più difficili, dove avremo meno aiuti visivi (come il segnale per evolvere le proprie basi, o il *baloon* che ci indica il numero delle truppe in ogni base) e un'intelligenza artificiale più aggressiva.

Il tutto giova alla longevità del titolo, visto che per sbloccare la seconda storia bisognerà ottenere tutte le stelle nella precedente campagna, completando i vari livelli a ogni difficoltà. Ad aggiungere

pepe al gioco avremo anche qualche quadro con dei boss (per esempio, una rana che mangerà le nostre truppe quando passeranno nei suoi dintorni) e, più avanti nella campagna, un sistema di abilità che ricorda quello di alcuni noti MOBA.

Parlando della **grafica**, rispetto al primo **Mushroom Wars** i disegni sono tecnicamente più puliti, anche se peccano in carisma: le basi tendono a somigliarsi un po' tutte, e le truppe avrebbero potuto giovare di qualche animazione in più. Molto ben disegnate, invece, le schermate di caricamento.

Tecnicamente siamo sulla linea di molte produzioni indie, in primis quelle uscite sia su sistemi casalinghi che su mobile: nessun requisito stellare, si può giocare al massimo dei dettagli senza nessun calo di framerate anche su PC datati o laptop poco performanti.

Il gameplay è ben calibrato: le mappe sono variegate, con diversi ostacoli ambientali e zone di bonus e malus, come i prati fioriti (che aumenteranno la produzione dei nostri funghetti guerrieri) o le paludi (che non ne produrranno affatto). L'unico difetto riscontrato è la mancata personalizzazione delle **hotkey**: i tasti rapidi delle abilità e del frazionamento delle unità da mandare da un fungo all'altro tendono a sovrastarsi l'uno con l'altro, soprattutto nelle tastiere piccole.

Il **sonoro** è di buona fattura, con musiche orecchiabili che ben si sposano con l'atmosfera generale, anche se a lungo andare si scade nella ripetitività, e ascoltare i soliti 3-4 brani presenti nella colonna sonora per tutta la sessione di gioco non aiuta molto.



Tirando le somme, questo **Mushroom Wars 2** è uno strategico “mordi e fuggi” che funziona e che può offrire tante ore di divertimento: il tutto grazie alle due lunghe campagne single player e al multiplayer online. I limiti tecnici vengono sopperiti da un gameplay intuitivo e veloce, che regala sfide appassionanti sia per i completisti che per i giocatori più casual. Trovate il gioco su **Steam**, su **tutte le console casalinghe** e anche sugli store **Apple** e **Android**.

---

# Teslagrad

Impugnate i joycon con dei guanti di gomma in modo da non prendere la scossa, arriva **Teslagrad**. Puzzle platformer veramente singolare, caratterizzato da un art style ben curato e molto delicato, è uscito originariamente per **Steam** nel 2013 e dopo essere apparso su **Playstation 3**, **Playstation 4**, **Playstation Vita**, **Wii U**, **Xbox One**, il titolo di **Rain Games** è approda anche su **Nintendo Switch**, una delle console che più sta valorizzando certi titoli indie e che sta dando grandi soddisfazioni agli indie developer e ai fan.



## C'era una volta

Anche se quel “grad” nel titolo e gli omoni dalle uniformi rosse e i berretti in stile sovietico potrebbero farci pensare che il titolo possa essere ambientato in Russia durante la rivoluzione del 1917, **Teslagrad** ci propone un mondo fantastico con elementi, sì, propri dell'Europa, ma reimmaginati in una visione più libera e con sfumature **steampunk**. Vestiremo i panni di un ragazzino orfano che, in una notte buia e tempestosa, viene affidato ancora in fasce a una famiglia; il tempo passa, il ragazzo cresce, ma un giorno, in tutta sorpresa, la sua casa viene assediata dalle guardie reali. Sarà l'inizio di una fuga che ci porterà a una **torre**, un luogo misterioso nel quale si sveleranno di volta in volta tutti i retroscena di questo strano mondo in cui un potente re governa con pugno di ferro il suo regno.

Entrati nella torre, troveremo il primo oggetto che ci permetterà di risolvere i primi enigmi; capiremo presto che la meccanica principale di **Teslagrad** è basata su puzzle basati su polarità positivo/negativo, energie che potremo sfruttare per muovere blocchi caricandoli di una o dell'altra polarità e che ci permetteranno di compiere salti sfruttando l'attrazione o la repulsione e, col tempo, anche di controllare quasi totalmente le energie fino a dominare ciò che ci circonda; un concetto

semplice ma molto interessante. Se si è un po' pratici dei principi del **magnetismo**, si capiranno con molta facilità le meccaniche di questo titolo. Le nostre abilità ci porteranno sempre più in alto nella torre, collezionando man mano dei potenziamenti e scoprendo poco per volta i risvolti della **lore** di questo mondo, sia con i rotoli che andremo trovando progressivamente, sia con i siparietti con le marionette (delle vere e proprie "sale teatrino" in cui assisteremo a un piccolo spettacolo) e sia con i murales, i poster e le vetrate che svelano parti della trama; si può benissimo confermare che in **Teslagrad** nulla è espresso con le parole, lo storytelling è affidato interamente al comparto visivo che allietterà in tutto e per tutto i nostri occhi; lo **stile grafico** ricorda in qualche modo lo stile delle illustrazioni fiabesche europee, con colori cupi ma con qualche tonalità accesa che fa "vibrare" il disegno, e persino stampe di propaganda, ma tutto viene consegnato con una delicatezza tale da smorzare i temi malinconici della trama con dolcezza senza smontarne la serietà e restituendo, fiabescamente, una sorta di morale.

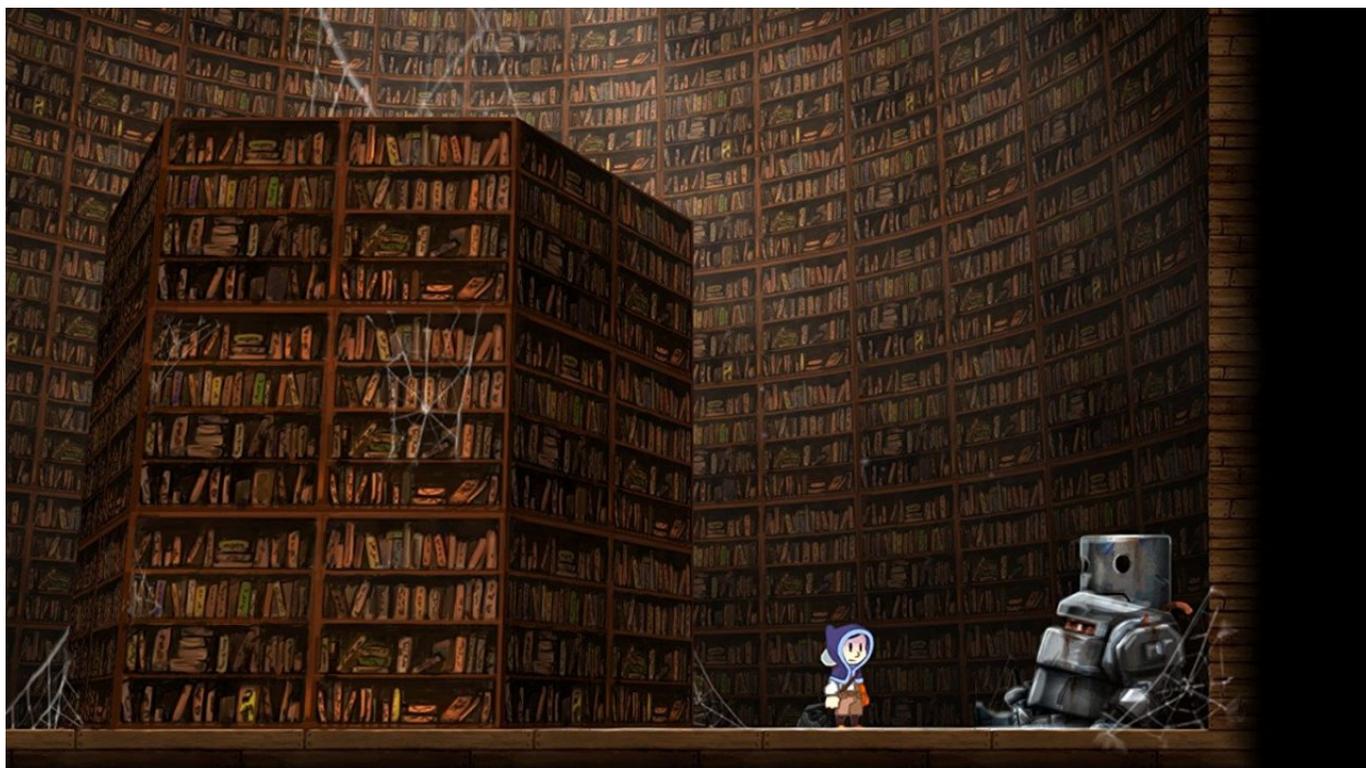


## Due anime ma un'identità povera

Il gioco si pone come un **metroidvania** ma, in realtà, al di là della mappa e del backtracking occasionale, ha ben poco in comune con i titoli più famosi del genere: la componente **puzzle** sovrasta quella **action platformer**: pochi, quasi nulli, i nemici durante le fasi d'esplorazione così come pochi sono i boss e sempre annientabili con una sorta di puzzle. Elemento inusuale per un **metroidvania** è il meccanismo "trial and error", nonché l'**assenza di barra della salute**; questo sistema in **Teslagrad** è un po' un'arma a doppio taglio in quanto permette, sì, un approccio progressivo al gameplay, totalmente personale e senza l'ausilio degli odiosi tutorial ma, in sede di boss fight, sarà solo motivo di fastidio, e ricominciare da capo una battaglia che richiede abilità anziché ingegno risulta veramente seccante, anche perché le sfide di fine livello sono parecchio lunghe.

La meccanica puzzle funziona, risulta vincente considerando il semplice e originale concetto di partenza, ma purtroppo serba in seno delle caratteristiche poco convincenti. Cominciamo dai

**controlli**, un po' "scivolosi", "floaty" se vogliamo usare un termine anglofono forse più appropriato: il personaggio si aggrappa spesso ai bordi anche quando non serve, e controllarlo in fase di salto, specialmente quando una delle polarità è impiegata, è impresa tutt'altro che facile; per lo più, quando dobbiamo usare uno dei tasti d'azione, non sempre questi sembrano attivarsi alla nostra pressione. A volte certe azioni non vengono triggerate bene senza apparente motivo, tutto questo rovina l'esperienza di gioco frustrando il giocatore non perché il puzzle sia troppo difficile ma perché qualcosa non ha funzionato per via dei controlli. Il sistema di polarità, inoltre, per quanto possa sembrarci chiaro e semplice, non sempre funziona a dovere: spesso la repulsione o l'attrazione dovute a una polarità convergente o opposta non hanno sempre la stessa "intensità", dunque l'effetto che si crea non è sempre ciò che ci si aspetta e questo costringe talvolta a ripetere i puzzle (e, ahimè, le boss fight) più e più volte, a volte anche alla cieca perché le nostre intuizioni a riguardo si esauriscono presto. Il gameplay si fa spesso frustrante, bisogna mettere insieme la pazienza necessaria per ricominciare e questo lede la rigiocabilità del titolo, che non gode, fra l'altro, di gran longevità: il vero finale di *Teslagrad* è fra l'altro accessibile collezionando tutti i rotoli presenti nella torre, e l'idea di tornare indietro alla ricerca degli oggetti mancanti non risulta piacevole per le considerazioni appena fatte. Inoltre, in osservanza al titolo del gioco (chiaro tributo al fisico **Nikola Tesla**), l'elemento fondante i puzzle, e dunque anche dell'azione platform, sono solo i giochi di polarità. Abbiamo già ribadito quanto la meccanica sia originale ma, tuttavia, duole notare come questo unico elemento di *puzzle solving* comporti una certa ripetitività; i giocatori che dunque sono alla ricerca di un gameplay vario e di più azione non troveranno certo pane per i loro denti. Abbiamo inoltre incontrato dei problemi spiacevoli per un gioco dei nostri tempi: è capitato più di una volta che in una delle stanze che l'intero sistema di visualizzazione venisse meno, che lo schermo del televisore si oscurasse completamente mentre di sottofondo restava il rumore dei passi e di altri movimenti; è il **bug** è risolvibile solamente tornando nel menù di Switch, che verrà visualizzato senza problemi, chiudendo e riavviando il software. Fortunatamente il gioco salva automaticamente a ogni stanza e perciò, anche se è un problema non da poco, almeno i progressi saranno al sicuro. La **colonna sonora** è ben composta, le musiche non si impongono mai sulle scene e abbracciano totalmente lo stile grafico del gioco, anche se, tuttavia, nessuna delle melodie composte per il gioco spicca per bellezza, consegnando dunque una colonna sonora certamente bella ma in fondo piatta e canonica.



## Un'esperienza non perfetta ma godibile

**Teslagrad** è certamente un bel gioco, con visual spettacolari e una meccanica di gioco semplice ma intrigante anche se purtroppo parecchi aspetti del gioco rovinano l'esperienza generale. L'idea di base è molto buona ma è lesa da peccati d'esecuzione; come dicevamo, troviamo qui un buon mashup di elementi da **metroidvania** e da **puzzle game**. Purtroppo entrambe le componenti non sono realmente definite: è come se il gioco restasse sospeso nel mezzo, non riuscendo a decidersi se essere un **metroidvania** o un **puzzle game**, se essere un'esperienza lunga e macchinosa o una breve ma intensa, e non sfornando un ibrido solido. Un vero peccato visto che la grafica del gioco, le cui animazioni sono state realizzate a mano, conferisce al titolo un'anima forte e decisa. Non è affatto un gioco da buttare in quanto i giocatori alla ricerca di un'esperienza diversa troveranno in **Teslagrad** un'avventura affascinante, dalle meccaniche semplici ma originali; il prezzo nello store non è tale da rappresentare un investimento oneroso e dunque chi è intenzionato a provare questo titolo potrà farlo senza spendere una cifra rilevante. Tuttavia **Teslagrad** non è un'esperienza per tutti e probabilmente, per apprezzarlo veramente, bisognerà accettare la ripetitività dei puzzle nonché i controlli scivolosi e mal programmati. Nulla vi vieta di provarlo, e tirando le somme, ci sentiamo di consigliarne la prova.



---

## [Wolfenstein II: I diari dell'Agente Morte Silenziosa \(DLC\) - Ma che Veramente?](#)

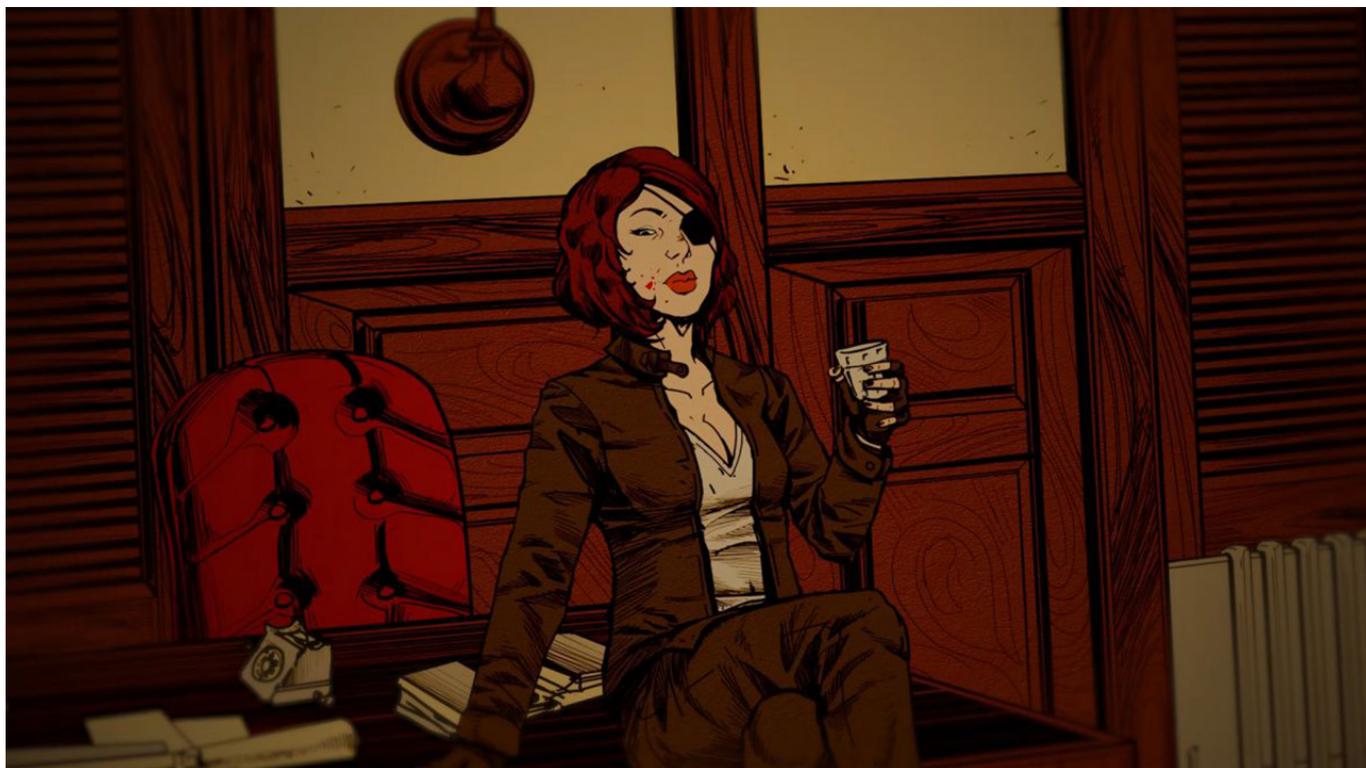
Il secondo racconto delle *Cronache della Libertà*, serie di DLC rilasciati per *Wolfenstein II: The New Colossus*, ci permette di conoscere l'**Agente Morte Silenziosa** (a.k.a. **Jessica Valiant**), ex OSS che durante la Seconda Guerra Mondiale fu artefice di numerose perdite umane del fronte nazista e che, dopo il tradimento e l'uccisione del suo collega e amato, si è gettata tra le braccia dell'alcool. Ma, un giorno, l'opportunità di trovare vendetta bussava alla sua porta.

### **Tra nazisti e Martini**

Dopo la blanda narrativa dedicata a [Joseph Stalion](#), purtroppo questo secondo capitolo dei contenuti aggiuntivi non migliora la situazione. La sceneggiatura che fa da sfondo alle vicende di Jessica Valiant risulta addirittura meno coinvolgente rispetto al contenuto precedente, portando di fatto una storia che non racconta nulla nuovo e un personaggio ancora una volta mal sfruttato: i suoi trascorsi annegati nell'alcool non trovano approfondimento, diventando una piccola bozza di caratterizzazione. Non vi è alcuna spinta interessante su alcuna tematica, né traccia degli elementi "sopra le righe" che hanno caratterizzato la stupenda narrativa di *Wolfenstein II*, rendendo di fatto questo DLC soltanto una discreta occasione per saggiarne ancora una volta le ottime meccaniche soprattutto del titolo.

Anche qui tornano le *cutscene* "animate" che - purtroppo - abbiamo imparato a conoscere ne *II Pistolero Joe*, e che non riescono a rendere giustizia a quanto di buono realizzato nel titolo

principale. È come se questi contenuti fossero stati immessi senza prendere in considerazione le scelte narrative di *The New Colossus*: i contenuti sembrano fin troppo distaccati e con pochi elementi in comune con le storie di Blazkowicz e soci. La durata, inoltre, continua a non aiutare: è possibile terminare *I Diari dell'Agente Morte Silenziosa* in circa un'ora.



## Non sono Splinter Cell!

Come detto nella recensione del precedente DLC, peculiarità dei nuovi personaggi è lo sfruttamento di alcuni elementi tecnologici che in *Wolfenstein II* aumentavano di molto la varietà nel gameplay. Se il Pistolero Joe aveva a disposizione “il potere dell’Ariete”, Jessica Valiant può contare sul **costrittore**, che non è un elemento da *50 Sfumature di Grigio*, bensì un mezzo in grado di restringere la cassa toracica della protagonista permettendole di sgusciare via tra gli stretti cunicoli presenti nella mappa. Questo elemento ben si sposa con le peculiarità dell’agente, chiamata appunto Morte Silenziosa per la sua efficacia nell’eliminare i nemici senza esser mai scoperta.

Il secondo DLC, dunque, sposta l’intero focus sulle dinamiche **stealth**, o almeno ci prova: *Wolfenstein II* è uno sparattutto che certamente permette eliminazioni silenziose, ma il suo meglio è espresso tramite caotiche - ma ben messe in scena - sparatorie, il che ha fatto sì che *The New Colossus* sia stato tra i più apprezzati esponenti del genere negli ultimi anni. Incentrare tutte le dinamiche di un gioco di questo tipo su meccaniche stealth mette alla berlina soprattutto un’IA incapace di integrarsi al meglio con le avventure dell’ex agente OSS: basterà infatti restare all’interno di un cunicolo, aspettando che il malcapitato nazista incroci il nostro percorso, per assassinarlo in totale sicurezza. Anche nel caso in cui commettessimo un errore - e quindi facessimo scattare il tanto odioso allarme - basterà ripetere la procedura. Eppure ci sarebbe voluto poco: stanarci attraverso granate, costringendoci a cambiare postazione avrebbe messo un po’ di quel “pepe” al gameplay che purtroppo in questo caso manca. Fortunatamente ci vengono in soccorso

alcune peculiarità di Jessica, come un **bullet time** attivato passivamente non appena veniamo scoperti, permettendoci di sparare un colpo prima di metterci al riparo. Ma è troppo poco per rendere il tutto “esaltante”. Terminata la storia, infatti, resterà quasi nulla dell’esperienza, che potrete comunque completare al 100% cercando i vari **collezionabili** sparsi per le mappe. Su questo fronte, forse, è stato fatto qualcosa in più, portandoci anche al di fuori del nostro pianeta, ma continua ad avvertirsi il riutilizzo (ridondante) di alcuni **asset** del gioco principale.

Anche sul **fronte tecnico** non sono presenti novità rilevanti, potendo rimandare l’analisi di questi aspetti alla recensione di [Wolfenstein II: The New Colossus](#).



## In conclusione

Anche questo DLC purtroppo lascia l’amaro in bocca. Dopo il Pistolero Joe, **Morte Silenziosa** non riesce a regalare momenti memorabili, nonostante lo sfruttamento di alcune meccaniche che avrebbero senza dubbio valorizzato l’altra faccia della medaglia del frenetico gameplay di *Wolfenstein II*. La durata risicata e una IA non all’altezza rendono questo contenuto aggiuntivo un semplice passatempo per chi ha già acquistato il **season pass**. Per chi ancora non l’avesse fatto, anche in questo caso, il prezzo probabilmente non vale il biglietto.

**Processore:** Intel Core I7 4930K

**Scheda video:** Nvidia Gigabyte GTX760 4GB

**Scheda Madre:** MSi X79A

**RAM:** Corsair Vengeance 16GB

## Shu

**Shu** è un titolo sviluppato da **Coatsink** uscito nel 2016 su **PS4** e **PC** e adesso giunto anche su **Nintendo Switch**. Il protagonista, da cui il gioco prende il nome, è costretto a intraprendere un lungo viaggio a causa di una tempesta che ha distrutto il suo villaggio e che lo costringerà a superare svariati ostacoli che sono diretta conseguenza degli enormi danni causati dalla tempesta, da precipizi a pareti ricoperte da spuntoni e oggetti letali che cadono dall'alto.



Shu potrà **saltare e planare** grazie alle sue ali, e durante il suo viaggio, incontrerà vari personaggi, ben caratterizzati, che lo accompagneranno nella sua fuga dall'imminente disastro e che lo aiuteranno con abilità come la possibilità di camminare sull'acqua, di effettuare un doppio salto a mezz'aria, di abbattere ostacoli altrimenti insormontabili, arrampicarsi su muri e addirittura di fermare il tempo per qualche secondo. Durante i livelli capiterà di dover usare **due o più personaggi alla volta**, dovendone alternare le abilità per risolvere i vari puzzle tramite semplici combinazioni di tasti.



Nel gioco sono presenti **15 livelli** suddivisi in **5 mondi**. Esplorare i livelli costituisce un vero piacere, non solo sul piano visivo, ma anche su quello uditivo, grazie a una colonna sonora del gioco appropriata e ben curata. L'utilizzo del **2.5D** nel gioco caratterizza gli scenari al meglio rendendoli unici nel loro genere. I controlli sono sempre semplici e immediati, capire come utilizzare le abilità dei vari personaggi sarà estremamente semplice.

Il protagonista dispone di **5 vite**, ricaricabili avvicinandosi ai diversi checkpoint presenti nei livelli. Nonostante la relativa frequenza di punti di salvataggio, il gioco non risulta affatto semplice perché gli inseguimenti da parte dei nemici, presenti quasi in ogni livello, rendono il gameplay abbastanza arduo. La presenza di **farfalle** da raccogliere e di altri collezionabili nascosti favoriscono la rigiocabilità dei vari livelli. I **collezionabili**, proprio come le prove a tempo sbloccabili dopo aver completato per la prima volta un livello, non hanno una vera e propria utilità, non servono ad accedere ad aree o livelli segreti, faranno solamente **differenza** nel punteggio alla fine di un livello. Inoltre non è possibile confrontare con altri giocatori il tempo impiegato nelle varie prove.

**Shu** risulta nel complesso un buon platform, dotato di un buon level design e di sfide atte a tenere lontana la noia, che ha fra i pochi difetti semmai quello di non godere di gran longevità in relazione a quanto offre e al suo potenziale, puntando forse anche sui collezionabili per intrattenere più a lungo il giocatore. Come molti titoli indie, **Shu** dà il proprio meglio su **Nintendo Switch** rispetto alle altre console, sia grazie a un sistema dei comandi molto funzionale, sia grazie al valore aggiunto della portabilità che ha permesso alla console Nintendo di valorizzare tanti titoli del panorama indie.

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGUzdmYlZSX2VNZEklM0ZyZWwIM0QwJTlIyJTlWZnJhbWVib3JkZXIlM0QlMjIwJTlIyJTlWYXsb3clM0QlMjJhdXRvcGxheSUzQiUyMGVuY3J5cHRlZC1tZWRpYSUyMiUyMGFsbG93ZnVsbHNjcmVlbiUzRSUzQyUyRmlmcmFtZSUzRQ==

---

## [Dragon Ball FighterZ - Più Coerente dell'Opera Originale](#)

Siamo ormai alle battute finali del **Torneo del Potere**, ultimo arco narrativo - finalmente - di **Dragon Ball Super**, *midquel* del celeberrimo **Dragon Ball Z**, che ha sconquassato - e non poco - molti elementi della mitologia creata da **Akira Toriyama**. In questi ultimi anni, quindi, la voglia di rivivere le emozioni di uno dei più famosi **battle shonen** di sempre è tornata più viva che mai, anche in ambito videoludico, dove **Dragon Ball Xenoverse** - ancora in auge con il suo secondo capitolo - è riuscito in qualche modo a intrattenere gli amanti della saga, nonostante il mancato sfruttamento di meccaniche picchiaduro di livello. Serviva quindi qualcosa di potente, un vero *fighting game*, che manca dai tempi della serie **Budokai** e **Tenkaichi**: tutto questo è **Dragon Ball FighterZ**. Fin dalla sua presentazione all'E3 2017, *Fightersz* è riuscito sin da subito ad attrarre gli sguardi dei fan, portando in tutto e per tutto lo spirito della saga, visivamente e, soprattutto, coi contenuti.

### Chi sei? Goku non lo sai

*Dragon Ball Fighterz* riesce a offrire una buona varietà di contenuti, racchiusi in un hub centrale che funge anche da stanza per il multiplayer. L'evento principale è ovviamente la **Modalità Storia** presente in tre differenti versioni, unite da un unico filo conduttore. Tutto ruota intorno all'**Androide N° 21**, personaggio ideato dallo stesso Akira Toriyama. Divenuta capo dell'esercito del **Red Ribbon** - di quello che ne rimane, almeno - è spinta dal solo obiettivo di acquisire nuova forza, mangiando letteralmente i più forti combattenti del mondo di *Dragon Ball*. La sua fame insaziabile, dovuta essenzialmente alle cellule di **Majin Bu** innestate nel suo corpo, procurerà grossi grattacapi ai nostri eroi ma anche - e questo è interessante - ai temuti nemici quali Cell e Freezer. Saremo noi stessi a cambiare il loro destino, prendendo - di fatto - in prestito i loro corpi e la loro forza. Benché non si tratti di una sceneggiatura da premio Oscar, le tre trame distinte offrono l'opportunità di approfondire le origini dell'Androide e i vari retroscena che hanno portato alle vicende iniziali. La narrazione si fregia di numerosi momenti da fan service, ben studiati e che riescono ad aggiungere ancora più dettagli alla caratterizzazione dei personaggi ideati da Toriyama San. Quest'arco narrativo può essere effettivamente considerato come una **saga filler di Dragon Ball Super**, trovando perfetto inserimento tra il reclutamento di Gohan nel top team dell'Universo 7 e il Torneo del Potere, **battle royale** in cui i combattenti di otto universi si danno battaglia per scampare all'annientamento totale. Prendendo come assodato questo elemento, *Dragon FighterZ* riesce a non sfigurare rispetto alla contemporanea serie animata, diventando in tutto e per tutto qualcosa che potrebbe definirsi "canonico". Trovano spazio anche alcune "chicche" come l'**abbattimento della quarta parete** durante la narrazione o attraverso eventi dedicati, in cui ci troveremo faccia a faccia con il nostro alter ego "dragonballiano".



Purtroppo il rovescio della medaglia è sempre dietro l'angolo: se è vero che la narrazione risulta interessante, è la sua conduzione a non convincere a pieno. Tra un capitolo e l'altro, sono presenti alcune mappe in cui, attraverso un percorso libero, affronteremo diversi scontri prima di arrivare al "boss di fine livello". Se da un lato questi scontri risultano utili per accumulare punti esperienza, *perk* passivi, in grado di aiutarci nel cambiare l'esito di un combattimento e, aggiungere alcuni personaggi al proprio team, dall'altro risultano ripetitivi e soprattutto privi di gratificazione, in quanto la loro difficoltà è tutt'altro che proibitiva. È vero, qualche "siparietto" ed *easter egg* tra i personaggi scelti è sicuramente interessante, ma questi non sono così frequenti da controbilanciare adeguatamente. Il risultato è, alla lunga, quello di rendere prolissa una narrazione che, senza questo problema, risulterebbe leggera e a tratti divertente.

Le altre modalità di gioco non sono meno importanti. Da non sottovalutare la sezione **Tutorial** - anche se poco approfondita - e la **Modalità Allenamento**, in cui potremo imparare le basi del combattimento e migliorare di volta in volta; presenti anche **battaglie in locale**, dove sfidare gli amici, creando anche dei tornei appositi. È presente una corposa **Modalità Arcade**, costituita da diversi percorsi casuali in cui affronteremo combattimenti sempre più difficili, in base al punteggio ottenuto negli scontri precedenti. I vari duelli presenti risultano appaganti e spingono il giocatore a una continua sfida, non solo contro la CPU ma soprattutto contro se stessi.

Le varie modalità offline non sono altro che una prova generale per il **Multiplayer Online**, dove guerrieri di tutto il mondo competono per diventare i numeri uno della classifica mondiale. Fortunatamente il *matchmaking* ci viene in soccorso fin da subito, facendoci destreggiare con giocatori di pari livello, anche se non mancherà di affrontare utenti sensibilmente più abili di noi. Buona la stabilità del *netcode* e, trovata molto utile, è l'aggiunta di un **contatore per i frame** persi dovuti ai *lag*, che ci permette di monitorare in tempo reale la situazione. Unica nota dolente è la **mancata penalizzazione** agli utenti che decidono di abbandonare lo scontro poco prima di essere sconfitti, annullando di fatto la partita appena svolta.

Il **roster** può effettivamente risultare povero se confrontato con altri titoli dedicati al franchise di *Dragon Ball*, anche considerando che si tratta di un **picchiaduro tre vs tre**: solo **25 i personaggi giocabili**, di cui tre sbloccabili (le versioni SSGSS di Goku e Vegeta e Androide N° 21).



## Una nuova realtà, con le sue verità

Ma veniamo alla reale “cicca” del titolo, quel gameplay che ha esaltato un po’ tutti sin dal suo esordio. Nonostante siano limitati a 25, tutti i personaggi di *FighterZ* sono unici, con proprie caratteristiche, punti di forza e debolezza. Questo aspetto è da tenere in seria considerazione, in quanto trovare l’alter ego perfetto per noi richiederà un minimo di sperimentazione. Se, a prima vista, le meccaniche picchiaduro risultano basilari - à la **Naruto** per così dire - con combo eseguibili con la sola pressione di un tasto, basta poco per accorgersi di quanto tali meccaniche abbiano componenti nascoste ai gamer di primo pelo. Presto ci si accorge di come le combo automatiche siano essenzialmente inutili e bisognerà approfondire praticamente tutto per aprire un intero mondo costituito da giusti tempismi, conteggio dei *frame* delle animazioni e il giocare d’astuzia con le assistenze degli altri personaggi. Non dimenticando dunque le combo automatiche (**Combo Z** per gli amici), in ogni caso sempre utili, sarà l’utilizzo di colpi più avanzati uniti ad altri elementi di gameplay a fare la differenza. Con rimbalzi à la *Tekken* ridotti al minimo, sarà fondamentale l’utilizzo dell’**Impeto del Drago**, un avvio di combo in grado di mandare in aria il nostro avversario per continuare a concatenare altre serie di colpi. Tutto si gioca sul giusto tempismo, memoria e riflessi, cosa che alza nettamente il livello del titolo rispetto alla diretta concorrenza.

Come detto, si tratta di un picchiaduro tre contro tre, in cui sarà fondamentale eseguire i cambi come, del resto, decidere il supporto all’azione; questo perché potremo concatenare le combo e i colpi energetici tramite l’utilizzo dei diversi personaggi, divenendo quasi inarrestabili. Il contatore della barra dell’aura è un altro elemento da tenere in conto in quanto più sarà carica, maggiore sarà l’effetto dei nostri attacchi, permettendo inoltre l’utilizzo del teletrasporto alle spalle del nostro avversario e soprattutto, segnerà il passo ai devastanti e spettacolari colpi finali. Il tempismo è la chiave ma anche la strategia non scherza: infatti, il personaggio sostituito vedrà ricaricata lentamente la propria energia. Fortunatamente nulla è lasciato al caso: i “change” possiedono un

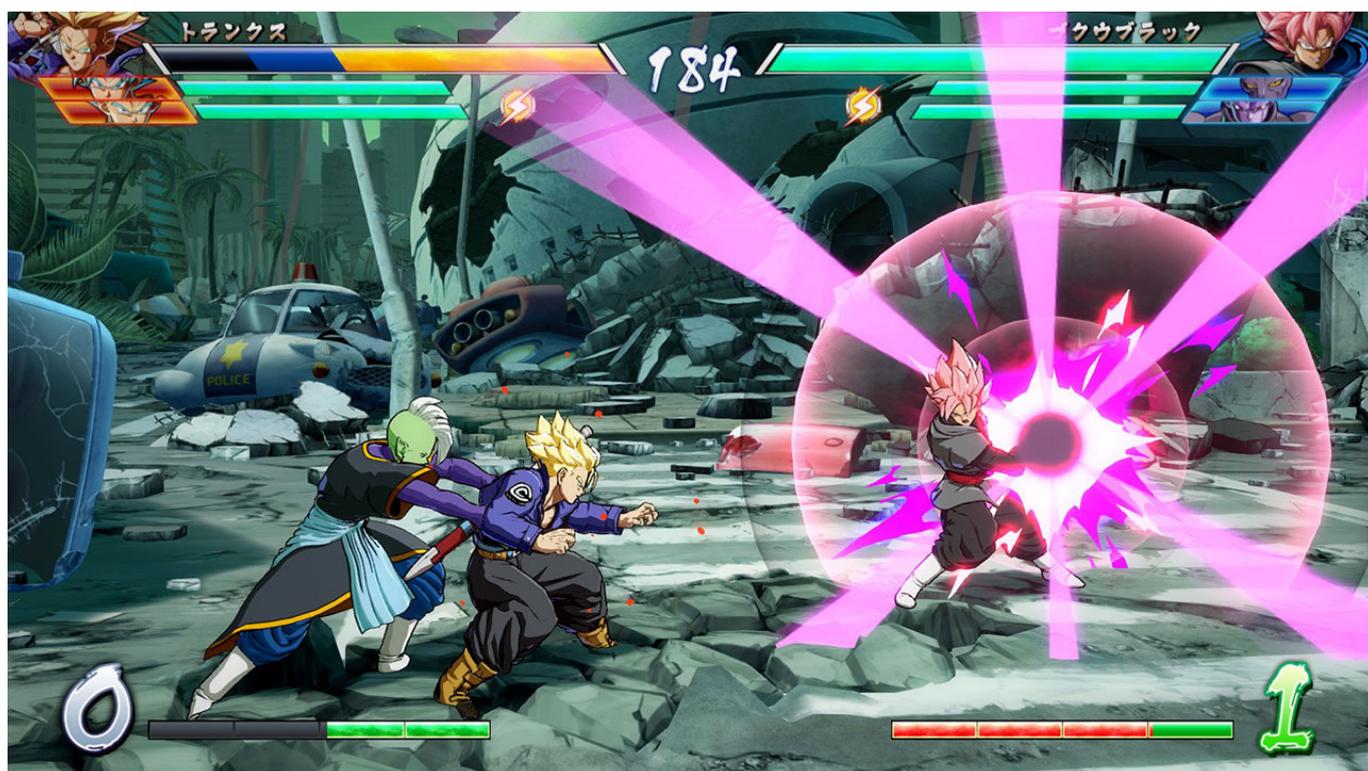
*cooldown* proprio per evitare lo spam eccessivo della meccanica, che altrimenti diventerebbe frustrante per chi la subisce. Altra caratteristica fondamentale è l'utilizzo dello **Sparking Blast**, un *boost* temporaneo in grado di ricaricare la nostra energia e soprattutto aumentare la potenza d'attacco.

Una caratteristica interessante di alcuni membri del *roster* è il supporto di un proprio compagno, proprio come una qualsiasi abilità: esempio su tutti è **C-18** (Lazuli) che fregiandosi dell'aiuto di suo fratello gemello **C-17** (Lapis), è in grado di replicare le movenze che hanno eliminato Gohan nell'orribile futuro di Trunks. Oppure **Black Goku** e **Zamasu**, uniti da un legame particolare ma in grado di rivelare la loro natura di malvagi a tutti i malcapitati. Tutti i personaggi possiedono comunque delle raffinatezze degne di nota: basti pensare ai dischi energetici di **Freezer** che dopo un po' tornano indietro rischiando di colpire noi stessi, o **Crilin** e i suoi *senzu* o ancora, l'utilizzo del *moveset* di **Cell** durante la creazione del proprio ring per colpire i nemici.

Elemento, che forse risulta un po' posticcio a dire il vero, è l'utilizzo delle **Sfere del Drago** durante il match: una volta raccolte tutte e sette le sfere - ed è difficile che accada - non appena il contatore d'aura segnerà lo stesso numero, ecco che apparirà il possente **Drago Shenron** che esaudirà un desiderio tra i tre a disposizione; far tornare in vita un compagno caduto o ricaricare l'energia potrà cambiare le sorti dell'incontro. Questa meccanica, benché interessante, risulta poco utile e soprattutto poco sfruttabile; sembra quasi ridondante ai fini del *gameplay* ma fortunatamente non al punto da rovinare l'esperienza.

Una meccanica, purtroppo assente e che avrebbe ulteriormente aumentato la profondità di *FighterZ*, è l'**assenza del volo**, elemento usuale in *Dragon Ball* già dalla prima serie. Probabilmente ciò è dovuto a scelte precise di **Arc System** ma è davvero un peccato che non si sia spinto l'acceleratore su qualcosa che ormai è parte integrante del franchise.

In *Dragon Ball FighterZ* sono presenti le tanto famigerate **loot box**, ma niente paura: tutto è acquistabile solo ed esclusivamente attraverso la moneta di gioco, ovvero gli **Zeni**. Le *loot box*, una volta aperte, permetteranno di acquisire elementi atti alla personalizzazione del proprio avatar e della scheda del giocatore.



## Il tuo cuore saprà ritrovare Dragon Ball

Il **2.5D** di **Arc System** è quanto di più bello offerto da un gioco in **cel-shading** finora, scalzando dalla testa del podio **Naruto Ultimate Ninja Storm 4**. Non solo il *character design*, ma anche le movenze dei vari personaggi sono riprodotte alla perfezione, restituendo, a conti fatti, una puntata dell'anime interattiva. Nulla è lasciato al caso, sia per le ambientazioni, che risentono dei nostri attacchi, che per i colpi energetici, in grado di restituire la giusta e poderosa potenza d'attacco. Tutto risulta molto pulito con ottimi filtri e particellari che trovano la massima espressione nelle **Dramatic Finish**, *cutscene* speciali che riproducono fedelmente avvenimenti fondamentali della saga di *Dragon Ball*. Tutto questo ben di Kaio risulta incredibilmente ottimizzato e gestibile al massimo della forma (**1080p, 60fps**) anche da macchine non più performanti.

Anche **l'audio** non è da meno, a cominciare dal **doppiaggio** che si fregia delle voci originali giapponesi e statunitensi, cosa che rende ancor di più esaltante l'utilizzo di determinate mosse e la visione delle scene d'intermezzo. Gli **effetti sonori** sono la ciliegina sulla torta, anch'essi riprodotti alla perfezione, dalle onde energetiche all'"urto" dei colpi fisici. Anche le **musiche** danno sfoggio di sé, esaltando tutti i momenti iconici e le battaglie come si deve.



### In conclusione

**Dragon Ball FighterZ** è una gioia per gli occhi: quello che a prima vista può sembrare solo un esercizio stilistico è, a conti fatti, un egregio esponente dei picchiaduro, potendo vantare un

gameplay accessibile e al contempo stratificato, in grado di dare grosse soddisfazioni agli hardcore gamer. È un titolo che non ha problemi evidenti ma alcune piccole “deficienze” che, sommate, costano la perfezione: un *roster* limitato ma comunque ben caratterizzato, la “diluita” Modalità Storia e quel mancato sfruttamento del volo non inficiano comunque un titolo che ha dimostrato quanto ci sia ancora bisogno di Goku e compagni nella nostra vita, nonostante siano passati 30 anni dalla sua prima apparizione.

**Processore:** Intel Core I7 4930K

**Scheda video:** Nvidia Gigabyte GTX760 4GB

**Scheda Madre:** MSi X79A

**RAM:** Corsair Vengeance 16GB

**Sistema Operativo:** Windows 10.

---

## Until Dawn: Rush of Blood

La **realtà virtuale** è agli inizi, finora abbiamo visto soltanto superficialmente cosa sia possibile fare: l'ambito gaming è certamente quello che ha offerto le migliori applicazioni, e gli sviluppatori della **SuperMassive Games** dimostrano egregiamente con ***Until Dawn: Rush of Blood*** come sfruttare al meglio alcune delle vere potenzialità di un mondo ancora tutto da scoprire.

Mixando sapientemente un'ottima grafica, un audio 3D eccellente e tempismo perfetto, il developer britannico offre un saggio di come sia possibile generare attimi di intenso terrore, alternate a corse adrenaliniche al cardiopalmo.

### Uno sguardo al passato

Se [Until Dawn](#) ci aveva affascinato per una trama ricca e coinvolgente, mettendoci di fronte a decisioni che cambiavano il corso della storia, ***Rush of Blood*** punta in tutt'altra direzione.

***Rush of Blood***, spin-off di [Until Dawn](#), deluderà chi si aspetti un titolo con storia approfondita e una certa caratterizzazione dei personaggi, sulla falsariga del precedente, mentre stupirà chi voglia invece approcciare a un titolo capace di sfruttare l'attuale potenziale della tecnologia VR e di mostrare come un sapiente mix di Audio 3D e Realtà Virtuale possano trasmettere **sensazioni reali** come ansia, senso di velocità, vuoti d'aria e attimi di intenso terrore a sorpresa.

### Survival Horror o Sparatutto su Binari ?

***Rush of Blood*** riesce nell'intento di unire due generi, quello del survival horror, immergendoci in un'ambientazione orrorifica à la **Stephen King**, e facendoci letteralmente accomodare in una

giostra su binari con tanto di pagliacci assassini sulla quale si basa l'impianto shooter del gioco. Sul nostro carrellino ci apprestiamo a fare un giro sulla "normalissima" giostra, la classica Casa degli Orrori; a guidarci un cordiale giostraio che ci introduce alla visita. Purtroppo fin da subito qualcosa va storto e l'innocua giostrina si tramuta in un inferno di sangue, maiali, lame rotanti, mostri e spiriti pronti a squartarci.

Dalla nostra parte avremo come mezzi di difesa una coppia di **pistole/fucili a canne mozze**, cariche e pronte a inondare di piombo tutto quello che ci si parerà davanti. Le due armi, controllate separatamente grazie al supporto dei **PlayStation Move**, rendono l'esperienza ancora più coinvolgente e accattivante. Una volta presa la mano con i controlli e con i movimenti si riusciranno anche a colpire due bersagli contemporaneamente, come un agente segreto esperto. Due torce elettriche direttamente apposte sulle nostre armi contribuiranno a rendere l'ambientazione (fittamente buia, come in ogni horror che si rispetti) ancora più suggestiva, ci troveremo spesso a spostarle in tutte le direzioni per scorgere qualche nemico in agguato nell'intensa oscurità che ci avvolge.

È un'ambientazione atta a trasmettere una costante sensazione di **ansia**, ci si aspetta costantemente un'aggressione alle spalle improvvisa e, non appena abbassiamo la guardia per rilassarci, ecco lì un **jumpscare** a farci **urlare di terrore** e a costringerci istintivamente a scaricare con rabbia tutto il nostro arsenale addosso al nemico (spesso condito da qualche parolaccia), quasi a volerci vendicare dello spavento.

Dal punto di vista visivo, si è di fronte a un **impianto grafico** ben curato, niente che faccia gridare al miracolo, forse a una PS4 PRO avrebbero potuto chiedere di più in termini di rendering poligonale. Il tutto è condito con qualche colorazione cartoonesca, che rende il tutto ancora più surreale e un po' da *carnival game*.

Le **animazioni**, anche grazie a una grafica poligonale non troppo pesante, risultano estremamente fluide e assolutamente naturali.

L'eccellente **audio 3D** gioca un ruolo fondamentale nell'esperienza, ed è spesso sfruttato subdolamente per attirare la nostra attenzione verso una parte del ambiente, per poi farci saltare urlando dal divano con un jumpscare temporizzato alla perfezione.

Il coinvolgente doppiaggio in **italiano** è di qualità elevata, spicca tra tutti il noto doppiatore di **Joker, Riccardo Peroni**, che presterà la voce al nostro "amico" giostraio.

La trovata della guida su binari, seppur regalandoci sensazioni di velocità e a volte persino **vuoti d'aria**, riesce a eliminare completamente i possibili problemi legati al "motion sickness".

## The Game

Il gioco si suddivide in **7 episodi** di difficoltà crescente: *Baita Infestata* (che rappresenta una specie di introduzione / tutorial), *Discesa Oscura*, *Hotel Horror*, *Braccio Folle*, *Città Fantasma*, *Miniere Mortali* e *Inferno Finale*.

Possiamo scegliere tra **5 livelli di difficoltà**, da **Facile** a **Folle**, modalità nella quale i nemici saranno molto più difficili da abbattere e i loro attacchi ci causeranno ferite più gravi, fino ad arrivare a **Psicopatico** in cui a vantaggio del realismo avremo soltanto una vita.

Il gioco supporta il classico **Dual Shock** che offre una discreta esperienza, ma il massimo del realismo e del divertimento si ottiene tramite i due **PS Move** che, permettendoci di controllare separatamente le due armi, ci lasciano liberi di sparare contro un nemico che ci aggredisce mentre ci troviamo girati a guardarci le spalle tramite la torcia dell'altra arma.

Il menù delle opzioni ci permette di calibrare in maniera semplice i controller e di scegliere la **sorgente audio** che utilizzeremo (auricolari, TV Piccola, Home Cinema, ecc.), in modo da adattare

il suono 3D, che gioca un ruolo fondamentale, al nostro "set-up casalingo".



## Must have in Realtà Virtuale

In definitiva *Rush of Blood* è un titolo che ogni amante della realtà virtuale deve avere nella propria collezione, da tirar fuori ogni qual volta qualche amico possa mettere in dubbio le emozioni trasmesse dal visore, in questo caso **di casa Sony**.

A renderlo ancora più appetibile è il prezzo davvero contenuto che, a oggi, si aggira intorno a 20 € (il gioco è stato anche distribuito gratuitamente con il PSPlus).

I cacciatori di **Platino**, dopo averlo completato la prima volta a livello normale, dovranno giocarlo ancora una volta al livello **Psicopatico** per ottenere il tanto agognato trofeo.

Nell'ancora non nutritissimo parco dei titoli offerti per chi possieda un headset per la realtà virtuale, il gioco di SuperMassive Games è insomma uno di quelli che non possono assolutamente mancare nella raccolta di tutti i fortunati possessori di **PlayStation VR**, capace di offrire ore di intenso divertimento a un prezzo più che commisurato.

---

# Space Pirates and Zombies 2

*Space Pirates and Zombies 2* è un titolo sandbox sviluppato da **Minimax**, team composto da soli due membri, ed è il secondo capitolo di una saga avviata nel 2011, con un primo capitolo che ad oggi vanta ben 600mila copie vendute.

In questo sequel, ci ritroveremo in mezzo al caos di un universo composto da **avventurieri e mercenari** che si ritrovano a dover lottare per la propria sopravvivenza, combattendo contro la piaga degli **zombie**. In pratica, l'obiettivo finale è quello di conquistare l'Universo intero e distruggere il virus che ha generato i morti viventi. Nelle prime ore di gioco andare avanti non sarà facile, ma con il tempo apprenderemo come controllare la situazione nella sua complessità.



La **nave** - la nostra "macchina" spaziale - avrà un'ampia scelta in termini di **personalizzazione**. Infatti, potremmo crearla da zero ma con un limite di componenti (dettati dal proprio livello). Grazie all'inventiva del team, potremmo aggiungere centinaia di differenti pezzi alla nostra nave, rendendola speciale e unica. Infine, oltre alla nave madre, avremo a disposizione delle **navi "sentinella"**, più piccole della principale ma in grado d'attaccare. Possiamo trovare i pezzi da poter equipaggiare al nostro mezzo dopo aver abbattuto delle navi nemiche o tramite degli scambi.



La parte migliore del gioco arriva dopo l'assemblaggio della propria nave. Ci sono vari motivi per i quali scenderemo in **battaglia** (guadagnare il favore di altri personaggi, combattere i banditi ecc.), e ogni combattimento ci regalerà un bel po' di frenesia e di sano e puro gameplay.



Infine, è d'obbligo parlare della **mappa spaziale**. Quest'ultima è presentata in modo circolare; è stata suddivisa in vari territori, ognuno dei quali ha a disposizione determinate risorse e può essere

gestito da un generale. Il gioco in sè non gira semplicemente attorno a noi: infatti, gli altri capitani (circa 200) potranno conquistare le zone, prendere le risorse e combattere tra loro. Inoltre, si ha la possibilità di unirsi ad altri o di creare una fazione. Infine, il gioco possiede una versione **VR**, cioè, sarà possibile giocarlo anche con il visore della realtà virtuale.



*Space Pirates and Zombies 2*, non possiede una **grafica** molto elaborata, ma nel contesto una grafica pulita e scarna calza a pennello. Il sonoro è nella media, nulla di memorabile ma, di base, orecchiabile e ben gestito.

Consigliamo il gioco se si è amanti del genere. Lo trovate disponibile su Steam, come il suo precedente capitolo.

---

## **LEGO Ninjago - The Movie**

Ricordo di aver avuto circa 7 o 8 anni quando, per un compleanno, ricevetti la mia prima scatola di LEGO. Un ricordo incancellabile, come fosse ieri, "Il castello di Robin Hood", con tanto di Little John, lo sceriffo di Nottingham, le guardie reali, archi, frecce e picche.

Sono trascorsi circa 27 anni e il brand **LEGO** continua inarrestabile la sua cavalcata come leader nel settore ludico (nella sua accezione più vasta), senza alcun rivale a tenergli testa. Da anni ormai l'azienda danese si è lanciata anche in altri settori, come quello cinematografico, portando nelle grandi sale film come *The LEGO Movie* nel 2014 e successivamente *The LEGO Batman Movie* e *The LEGO Ninjago Movie*, entrambi nel 2017; e un altro settore certamente di rilievo è quello

videoludico, nel quale si affacciarono nell'ormai lontano 1997 con il titolo **LEGO Island**, a cui poi seguirono decine e decine di videogiochi per diverse piattaforme. Oggi i titoli **LEGO** trovano la loro dimensione in uno stile che ormai è diventato una vera e propria "firma", composto da visuale dall'alto mobile, **modalità co-op** e tanto, tanto divertimento.

Dopo una lunga sessione di gioco, ho finalmente la possibilità di poter scrivere riguardo il penultimo divertentissimo capitolo sfornato dal **Traveller's Team** in collaborazione con **TT Games**, **LEGO Ninjago - the Movie**, uscito il 12 Ottobre 2017 per le piattaforme Switch, PS4 e Xbox One.



## Ti faccio a pezzi

I pezzi, sono proprio quelli che sin dall'inizio diventano quasi un'ossessione! Ci si ritroverà a girovagare per la vasta **Ninjago City** alla ricerca di qualsiasi cosa si possa frantumare in tanti piccolissimi pezzettini, e non solo per il gusto di farlo - o meglio, anche - dato che ogni oggetto distrutto ci darà anche dei **coin** (di diversi colori in base al loro valore) visualizzabili anche sulla mappa e che, oltre a far salire il nostro livello di ninja sbloccando gradualmente diverse abilità, ci daranno la possibilità di ricostruire gli edifici e i servizi distrutti dal malvagio **Lord Garmadon**. Anche i nemici che incontreremo lungo tutto il nostro percorso, una volta bastonati per benino con le nostre combo devastanti, ci daranno in premio tanti bei coin.



## Chi è Lord Garmadon?

Il nostro villain viene disegnato con un mix perfetto di goffaggine e cattiveria, in pieno stile da film d'animazione per ragazzi. Tutto ha inizio con uno degli attacchi di **Garmadon** all'ennesimo tentativo di conquista di **NinjaGO City**, tentativo che fallirà miseramente grazie ai Ninja addestrati dal **maestro Wu**, i quali, una volta in sella ai loro robot da combattimento, annienteranno la minaccia tempestivamente. Da qui in poi Garmadon si rivelerà un continuo tormento per i nostri eroi: infatti ce lo vedremo spuntare in ogni nuova area scoperta, con nuove armi di distruzione e più incacchiato di prima. Durante il nostro viaggio potremo avere il controllo di diversi eroi (**Kai, Cole, Zane, Nya e Jay**) ognuno dei quali possiede delle caratteristiche di base uniche, che serviranno principalmente per interagire con degli oggetti scenici e per sbloccare l'accesso ad alcune aree segrete della mappa (serrature, montacarichi, saracinesche etc). Ciò che accomuna tutti gli eroi è invece **l'albero delle abilità**, che prevede bonus generici attivi e/o passivi che si attiveranno per tutti gli eroi a nostra disposizione.



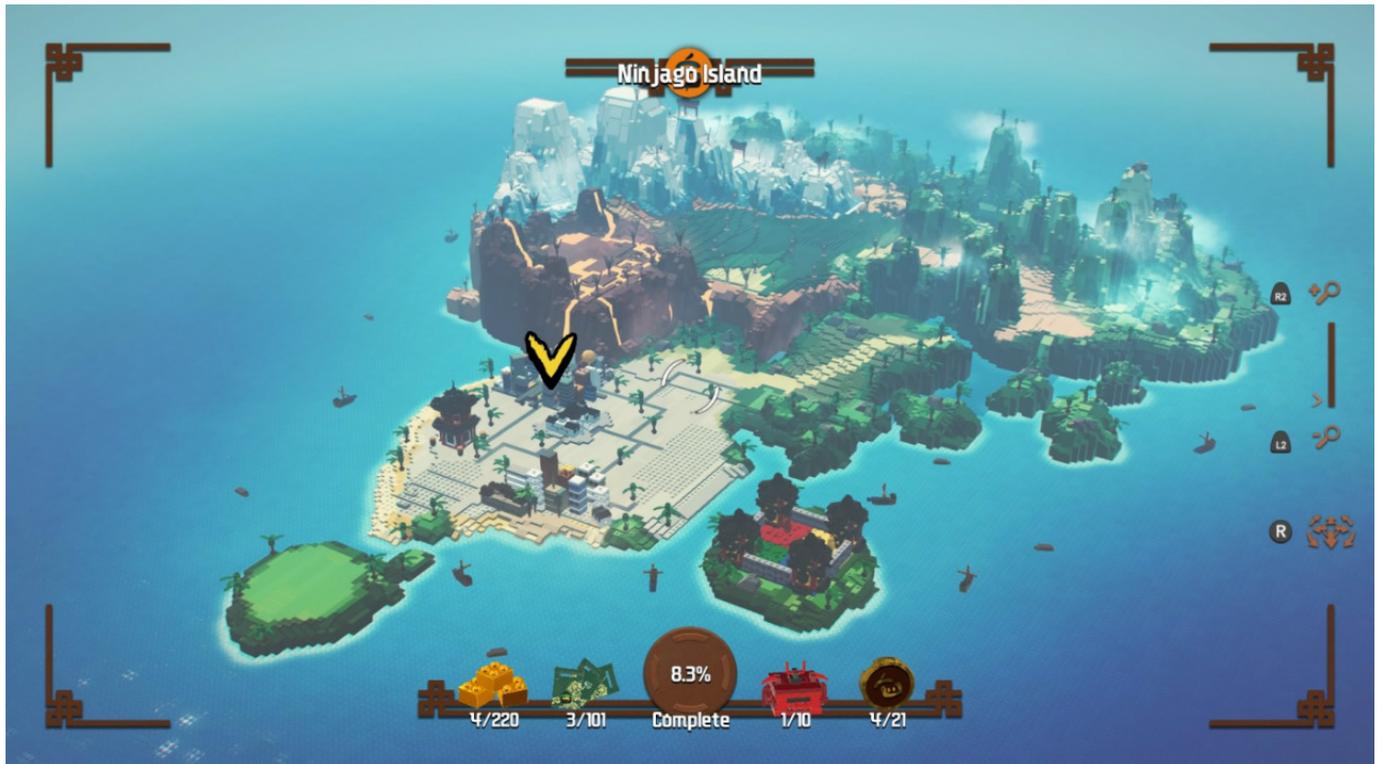
## I Collezionabili: odi et amo

L'elemento più in voga nei giochi firmati **LEGO** è costituito dai cosiddetti "**collectibles**" ossia tutti gli oggetti collezionabili presenti in gioco, in aree più o meno segrete e difficili da raggiungere. Questi maledetti oggetti sono stati la maggior perdita di tempo durante la mia esperienza di gioco, infatti... non ho ancora finito di collezionarli! Inoltre, la cosa peggiore per un giocatore che come me soffre della **sindrome da accumulatore seriale**, è che una volta terminato ogni livello si avrà la possibilità di girare liberamente nell'area appena liberata per poter scoprirne tutti i segreti oppure



## Chi non gioca in compagnia...

Se i giochi della serie **LEGO** vi sono sembrati divertenti in single player, allora dovrete assolutamente provarli in modalità **multigiocatore**. Il **co-op** di questa serie di videogiochi ha sempre racchiuso in sé tutto quello che - a parer mio - **DEVE** essere un gioco **co-operativo**. Uno su tutti, tra gli aspetti vincenti, è il fatto di dover collaborare con l'altro giocatore per riuscire a completare i vari livelli. Senza considerare semplicemente quanto sia bello che ancora esistano giochi che prevedano questo genere di semplice e divertente interattività tra giocatori, un po' la stessa che abbiamo visto recentemente su [Knack 2](#).



## In conclusione

**LEGO Ninjabo - the Movie** è stato un titolo che ha offerto molto divertimento, qualche ora di spensierato "farming" selvaggio qua e là, distruggi a destra, smantella a sinistra, litiga con gli altri giocatori in **multiplayer**, tutto all'insegna del puro svago. Il gioco è gratificante anche sotto l'aspetto grafico, certo non sto qui a elogiare la qualità in quanto siamo abituati a ben altro, ma non è questa la chiave di lettura in questo caso. Le animazioni sono perfette, non ci sono sbavature e tutto fila liscio come l'olio sulla **PS4 Pro**. Insomma, se avete voglia di passare del tempo senza impegnarvi troppo e soprattutto giocando in compagnia, **LEGO Ninjabo - The Movie** è il gioco che fa per voi, non smentendo il trend positivo, in tal senso, dei precedenti titoli della serie **LEGO**.

---

# The Legend of Zelda: Breath of the Wild

Annunciato come il titolo che avrebbe dovuto salvare **Wii U**, **The Legend of Zelda Breath of the Wild** è finito per diventare uno dei primi titoli di lancio di uno **Switch** le cui vendite, a tutt'oggi, sono in costante ascesa. Menzionato per la prima volta nel 2013, mostrato per la prima volta all'**E3 2014** e arrivato solamente nel 2017, **Nintendo** ha consegnato un titolo destinato a rimanere nella storia, un esempio di come un titolo **open world** vada consegnato. **Breath of the Wild** rappresenta un nuovo traguardo nel mondo videoludico, d'esempio non solo per il suo genere, un titolo che porta gameplay e *storytelling* a vette difficilmente raggiungibili, uno di quei casi in cui si eleva lo stato di videogioco a vera e propria opera d'arte. In occasione del recente arrivo del secondo e ultimo DLC, abbiamo deciso di recensire il **Game of the Year 2017** nella sua forma più completa.



## Nella selvaggia Hyrule

La storia vede **Link** svegliarsi da un sonno profondo: la calma luce blu illumina quel poco che c'è all'interno del **Sacrario della Rinascita**. Prenderemo in mano la **Tavoletta Sheikah**, strumento fondamentale in questo nuovo titolo, e, poco dopo, usciremo da questa caverna per un primo sguardo alla nuova e immensa **Hyrule**. Attorno è tutto molto strano: l'animosità della città, il mercato dove la gente pullulava, le guardie, gli sciamani, i negozi, i bar... la **Hyrule** che conoscevamo or non è più. Intorno a noi uno scenario deserto e nell'**Altopiano delle Origini**, fra qualche nemico e qualche animale selvatico, ci sarà solo uno strano personaggio che ci accoglierà e ci darà i primi consigli per imparare a muoverci in questo ambiente desertico e ostile. Apprenderemo presto che la **Hyrule** che conoscevamo è stata spazzata via dalla **Calamità Ganon**, una nuova forma del noto antagonista della saga che incarna tutto il suo odio e la sua cattiveria; **Zelda** è prigioniera di questo demonio da ben 100 anni e aspetta il nostro ritorno sin dal giorno del

combattimento contro la Calamità, giorno in cui **4 campioni**, rappresentanti delle 4 principali razze di **Hyrule**, caddero in battaglia insieme alle loro antiche macchine da guerra, i **Colossi Sacri**. In un ambiente selvaggio e decaduto dovremmo dunque iniziare a capire cosa è successo 100 anni fa, a ricordare tutto quello che abbiamo dimenticato, a trovare quelle persone che possono essere in possesso di indizi dal passato, ma soprattutto dovremo imparare a sopravvivere in quel contesto: dovremo dunque imparare a cacciare - in quanto i nemici in questo titolo non rilasciano più energia - cucinare, ma soprattutto imparare a valutare il vastissimo mondo intorno a noi per rendere l'esplorazione più efficace possibile. La nuova parola d'ordine di questo nuovo **Zelda**, anche se sicuramente non è la prima volta che tale parola ha avuto un significato così profondo, è **libertà**. Verremo presto dotati delle tre abilità fondamentali per esplorare ogni singolo meandro della vastissima **Hyrule**, la più grande mai vista in un titolo della saga di **Zelda**, e da quel momento il mondo ci apparterrà; tutto ciò che vedremo intorno a **Link**, dai punti più vicini a quelli più lontani, è costruito in un modo tale da stimolare la nostra curiosità, ogni luogo, a nostro rischio e pericolo, sarà accessibile; non saremo più legati agli oggetti tipici della saga che precedentemente limitavano l'esplorazione facendoci scoprire il mondo circostante gradualmente. A tal proposito, saremo persino liberi di affrontare le prove che ci vengono poste, e dunque di srotolare la trama, in qualsiasi ordine vorremo, ogni obiettivo del gioco, primario o secondario che sia, sarà del tutto opzionale: potremo, ad esempio, scegliere di affrontare i 4 colossi sparsi per **Hyrule** per poi alla fine scagliarci contro **Ganon** oppure, una volta scesi dall'Altopiano delle Origini, potremo direttamente andare al **Castello di Hyrule** e provare a buttar giù **Ganon** con un equipaggiamento minimale. La nostra curiosità ci porterà se non altro sino ai diversi **santuari** sparsi per **Hyrule**, dei brevi dungeon al termine dei quali otterremo un **Emblema del Trionfo**, o ai **Colossi Sacri** che rappresenteranno in un certo senso il vero progresso del gioco: si tratta infatti di vere e proprie macchine da guerra costruite appositamente per contrastare la **Calamità Ganon** e in questo nuovo titolo sono la cosa che più si avvicina ai dungeon tipici della serie. **Breath of the Wild** ci offre un'infinità di modi per sperimentare questa nuova avventura, e decidere dove andare e in quale ordine affrontare gli obiettivi principali non è che la superficie del gioco; in questo titolo vengono introdotti diversi tipi di armi che si suddividono principalmente in tre categorie (ovvero **le spade**, **le lance** e **le armi pesanti** come asce o spadoni), e ognuna offre modi diversi di combattere, ognuno adatto ai diversi tipi di nemici presenti nel gioco; le armi, a loro volta, così come **gli scudi** e **gli archi**, avranno caratteristiche proprie, un numero che rappresenta la potenza d'attacco (o la difesa nel caso degli scudi) e una resistenza. Anche se varie armi si rompono in poco tempo è davvero difficile rimanere senza un sistema d'offesa in quanto non solo sarà (quasi sempre) possibile recuperare qualche arma negli ambienti limitrofi, ma l'ambiente potrà venire in nostro soccorso, permettendoci di far cadere contro un nemico un lampadario scagliando una freccia, facendo rotolare un macigno da una rupe o muovendo una cassa di metallo con l'abilità **Kalamitron**; sarà possibile placare intere orde di nemici senza brandire la spada neanche una volta! E ancora, sarà possibile ottenere determinati effetti preparando pozioni speciali che saranno decisive non solo nelle battaglie ma anche nell'esplorazione; vogliamo affrontare un'altissima montagna ma non abbiamo i vestiti adatti? Ci converrà preparare qualcosa di piccante e riscaldarci a modo nostro! Abbiamo una vastità di variabili che possono essere ottenute tramite le pozioni, il cibo o i vestiti che andremo ad accumulare, tutte seguendo una normalissima logica di sopravvivenza, senza dover pensare a chissà quale astrusa soluzione. È incredibile come questo titolo, in realtà, rompa così radicalmente certi capisaldi della serie, come l'assenza dell'equipaggiamento tipico di **Link** o lo *storytelling* lineare, ma è a sua volta sorprendente come in realtà **Breath of the Wild** rispetti i principi e la filosofia dei precedenti giochi restituendo in tutto e per tutto quel senso di scoperta e di avventura di cui il primo titolo era famoso; insomma si combattono ancora i mostri, si risolvono i puzzle e si esplora il mondo circostante ma in **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** tutto è restituito con classe, pensato in un certo senso senza limitazioni: uno **Zelda** dei sogni, da sempre pensato e mai consegnato, fino ad oggi.



## Poetry in motion

La grafica, considerando che è stata pensata per una console poco potente come **Wii U**, è veramente spettacolare; l'art-style ha un che di cartoonesco, non troppo accentuato come in *The Legend of Zelda: The Wind Waker* ma nemmeno troppo realistico o dark come in *The Legend of Zelda: Twilight Princess*. Abbiamo un bellissimo comparto di effetti di luce e ombra, ambienti ben caratterizzati che modificheranno il gameplay, ma soprattutto avremmo sempre una visione totale di tutto quello che abbiamo intorno, giusto per incentivare la nostra curiosità. Il tutto viene visualizzato perfettamente, anche a chilometri e chilometri di distanza sarà possibile intravedere santuari, torri o persino il centrale **Castello di Hyrule** avvolto dalla **Calamità Ganon**. Il framerate, in passato, è stato oggetto di alcune critiche ma, con il rilascio delle ultime versioni, questi problemi sono stati quasi del tutto debellati; nella maggior parte delle volte **Link** - e con lui il mondo circostante - verrà animato a **60FPS** e i bug grafici sono per lo più inesistenti (anche nella versione per **Wii U**). Il **comparto sonoro**, curato da **Manaka Kataoka** e **Yasuaki Iwata**, è qualcosa di eccezionale: le musiche, specialmente in fase di esplorazione, avranno un tono minimale e rilassante che ricorda molto il pianoforte di **Ryuichi Sakamoto** ma non mancano composizioni più pompose nelle fasi d'azione, pezzi più caratteristici nelle zone più popolate nonché parecchi temi familiari che i giocatori di vecchia data apprezzeranno di cuore. Questo nuovo titolo offre dei brani veramente atipici per la serie e non sono stati in pochi ad apprezzare questa nuova colonna sonora.

*Breath of the Wild*, probabilmente, è un va oltre la definizione di semplice gioco: è un titolo che porta il giocatore a immedesimarsi in certe situazioni, un gioco la cui componente fondamentale, prima di buttarsi nell'azione, sta nell'osservazione attenta dei luoghi e delle cose, rimanendo inevitabilmente affascinati dai nuovi, sterminati paesaggi Hyruliani nei quali si finisce per perdersi, a volte dimenticando i nostri obiettivi a favore della contemplazione. La musica fa il paio con tutto ciò, offrendo melodie sognanti ma allo stesso tempo "descrittive", restituendo benissimo ciò che abbiamo attorno; sembra tararsi in base alle situazioni e agli ambienti e anticipare in un certo senso le nostre sensazioni. Inoltre, anche se la maggior parte dei **dialoghi** avverrà tramite **textbox** come tipico della serie, questo titolo è il primo titolo della saga ad avere delle cutscene

interamente **doppiate**; alcuni si sono lamentati delle voci dei personaggi nei paesi di lingua inglese, ma in Italia, grazie all'esperienza dei nostri doppiatori, l'esperienza di questo titolo è decisamente migliore grazie a professionisti del calibro di **Natale Ciravolo**, **Pietro Ubaldi** e **Marco Balbi**. Non potevamo chiedere di meglio per uno storytelling fatto con classe e di questo livello.

Come ciliegina sulla torta abbiamo i due DLC, il primo rilasciato a giugno e il secondo a dicembre 2017, che riescono a rendere un'esperienza di gioco già perfetta ancora più profonda e longeva. Il primo, intitolato **Le Prove Leggendarie**, si incentra sull'abilità e la potenza della **Master Sword**; **Link** dovrà risvegliare il vero potere della spada che esorcizza il male e lo potrà fare solamente dimostrando di essere un vero eroe, affrontando durissime prove che lo vedranno privo di ogni vantaggio. **La Ballata dei Campioni**, ultimo e più vasto DLC, vede **Link** alle prese con ulteriori prove verso un ultimo eccezionale potere; come il titolo suggerisce, ci verrà raccontato di come la **principessa Zelda** mise insieme la **squadra dei campioni**, **Urbosa**, **Revali**, **Mipha** e **Daruk**, chiudendo così l'intero arco narrativo di **Breath of the Wild** e dando ai fan una storia completa fino all'ultimo dettaglio. In tutto questo i DLC offrono un'infinità di contenuti aggiuntivi come armature e maschere, bardature, oggetti rari e la fantastica modalità "**Cammino dell'Eroe**" che farà apparire sulla mappa l'intero itinerario percorso da **Link**, molto utile per farsi un'idea di dove si è stati e di quali siano i luoghi inesplorati, permettendo dunque di trovare qualche **santuario** ancora nascosto. Inoltre, col primo DLC, si potrà selezionare la modalità "**Master**" ovvero la modalità difficile della campagna principale, che vedrà dunque diversi cambiamenti nel gameplay e un innalzamento del livello di sfida.



## Un gioco perfetto

Insomma, **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** con la sua vastità geografica, le diverse quest, santuari, strategiem nonché i due recenti DLC, offre al giocatore centinaia di ore di gioco rendendolo probabilmente uno dei migliori - se non il migliore - gioco della nota saga **Nintendo**.

**Eiji Aonuma** e il team dietro allo sviluppo di questo eccezionale titolo hanno superato le aspettative di fan e critici videoludici di ogni dove; un gioco che sfiora la perfezione e a cui è difficile trovare veri difetti. Al di là di qualche rarissimo calo di framerate, sistemati semi-definitivamente con l'ultimo aggiornamento, **Breath of The Wild** è infatti un titolo che offre tantissimo e che non lascia spazionulla di marginale o noioso; ogni singolo aspetto di questo titolo è curato maniacalmente, dall'esplorazione all'interazione con gli NPC, dallo *storytelling* al gameplay effettivo, nulla è stato lasciato al caso. **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** è destinato a rimanere non solo un "must have" per i possessori di **Switch** e **Wii U** ma anche a segnare la storia dei videogame futuri, e a imprimersi nella memoria dei giocatori di tutto il mondo.



---

## [Super Mario Odyssey](#)

L'ultima volta avevamo lasciato il caro idraulico con **Super Mario 3D World** per **Wii U**, un ottimo platformer che, nonostante il flop generale della console **Nintendo**, riuscì comunque a far parlare di sé; ora è la volta di **Nintendo Switch**, piattaforma per il quale è stato pensato questo **Super Mario Odyssey**, titolo che, insieme a **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**, aggiunge un nuovo tassello a una delle più storiche e longeve IP della grande N. Annunciato al lancio della console, **Super Mario Odyssey** ha visto la luce solamente lo scorso ottobre e, come il recente titolo della saga di **Zelda**, ha riscosso pareri positivi da parte di fan e critica, rivelandosi uno dei migliori giochi di un 2017 che ha regalato grandi gioie ai gamer di tutto il mondo; **Nintendo**, fra il rilascio dello **Switch** e questi due eccezionali titoli, ha decisamente trascorso uno dei suoi migliori recenti anni fiscali, fra vendite stellari e pareri positivi, e sembra che le cose per la nota compagnia nipponica girino finalmente per il verso giusto. Adesso la console può vantarsi di avere uno dei migliori giochi platform mai concepiti e, se non altro, un nuovo titolo di **Mario** che, al solito, definisce l'hardware corrente **Nintendo** in tutto e per tutto.



## Let's do the Odyssey

Ancora una volta la **principessa Peach** verrà rapita da **Bowser**, il quale questa volta lo fa in grande stile e con "serietà", ovvero organizzando un bel matrimonio con tanto di vestiti, fiori, torte e anelli nuziali. **Mario**, intento a fermare queste nozze a tutti i costi, si metterà all'inseguimento del vascello volante di **Bowser** in giro per il mondo, accompagnato in quest'avventura da **Cappy**, un esserino che può nascondersi nei cappelli e che ha come scopo quello di salvare la sorella, che sarebbe poi la **tiara** del vestito nuziale di Peach. Una storia più che classica ma in fondo non potevamo aspettarci di meglio per un gioco di Mario: un dinosauro tartaruga che rapisce la principessa del Regno dei Funghi! Dopo queste premesse cominceremo a capire le meccaniche di questa nuova avventura: ai comandi classici di **Mario**, correre, saltare, nuotare, **ground-stomp e wall-jump**, si aggiungono le azioni di **Cappy**, la possibilità di utilizzarlo come oggetto contundente contro alcuni nemici, come piattaforma ausiliaria per un salto più lungo ma soprattutto per la sua abilità di **captura**; una volta lanciato il cappello in testa a certi nemici sarà possibile infatti controllarli espandendo le nostre abilità in una maniera mai vista: potremo vestire i panni di un **Fratello Martello** e lanciare i martelli, di un **Pallottolo Bill** o di un **dinosauro** e distruggere i muri, insomma, ce n'è per tutti i gusti! Le possibilità di **captura** sono diversissime e molteplici, un elemento che migliora decisamente le meccaniche di un franchise talvolta difficile da innovare e che spesso, per gli sviluppatori, possono rivelarsi una vittoria schiacciata o un'amara sconfitta. Affinata l'abilità coi comandi base, partiremo alla volta delle **lune d'energia** che serviranno a potenziare la nostra **Odyssey**, la navicella di **Cappy**, con la quale viaggeremo attraverso gli altri regni del gioco. Le **lune** sostituiranno in un certo senso le classiche **stelle**, e ogni livello ne vedrà un numero ampissimo che solitamente oscilla fra le 50 e le 70, per un totale di oltre 900 lune (in realtà il numero resta indefinito visto che un infinito numero di **lune** può essere acquistato nei negozi) che garantiranno ovviamente una longevità ampiamente soddisfacente. Finiti gli obiettivi principali di un livello, lo stesso si "aprirà" per garantire al giocatore la raccolta totale delle **lune** presenti al suo interno: sarà possibile accedere ad aree precedentemente irraggiungibili, incontrare NPC precedentemente nascosti ma soprattutto far apparire **Toad Aiutante** e **Nonno Amiibo**. Questi due NPC saranno

decisivi per il completamento alcuni livelli, in quanto daranno degli indizi per trovare le **lune** che non siamo riusciti a trovare durante la nostra prima run nel livello: **Toad Aiutante** ci darà un indizio per la modica somma di 50 monete d'oro mentre **Nonno Amiibo**, uno strano robot che somiglia a un Roomba, ci darà gli stessi indizi gratuitamente scansionando un **Amiibo**, anche se dovremmo aspettare sempre 5 minuti affinché questo compia il suo dovere; tuttavia, scansionando alcuni particolari **Amiibo**, il robot ci premierà regalandoci dei costumi esclusivi. I veri maestri della ricerca delle lune potranno affidarsi solamente al **Chiacchierotto**, un pappagallino presente in ogni livello che rivelerà solamente il nome della quest da affrontare per l'ottenimento di una luna ma mai il punto esatto nella mappa, a differenza di **Toad Aiutante** e **Nonno Amiibo**.

Il **level design** è probabilmente il migliore mai visto in un titolo di **Mario**: i regni sono grandi, stimolanti e, come quell' "Odissey" nel titolo suggerisce, sembrerà veramente di compiere un viaggio intorno al mondo in quanto gli ambienti sono fortemente caratterizzati. Ecosistemi e paesaggi diversi, gente dagli usi e dai costumi differenti in ogni luogo e persino una moneta tipica di colore viola in ogni regno che servirà a comprare nuovi costumi da indossare e souvenir per la nostra navicella esclusivi di quella zona. Ogni livello sembra costruito in maniera tale da costituire un flow costante e naturale, fatto in modo da esplorare e riesplorare il livello più volte senza mai stancarsi e trovando di tanto in tanto qualcosa di nuovo; ottima caratteristica considerando che bisognerà vistare spesso i livelli visto l'alto numero di **lune**. Un plauso speciale va fatto tuttavia al livello **New Donk City**, che non solo mette Mario in una fittizia New York fra strade affollate e altissimi grattacieli, ma è in realtà una celebrazione coi fiocchi delle origini della saga di **Super Mario**; i giocatori più appassionati coglieranno certamente ogni singola citazione presente al suo interno, dall'iconografia del primo **Donkey Kong** - gioco in cui l'idraulico più famoso al mondo fece la sua prima apparizione - alla presenza di **Pauline**, la donna di cui **Mario** era all'inseguimento nel famoso cabinato arcade del 1981. Ad ogni modo, **Super Mario Odyssey** è una continua sorpresa, sia per ciò che riguarda il lato del platforming puro sia per il senso di scoperta che questo titolo riesce a regalare, e più volte si finisce anche solo per girare a vuoto senza necessariamente soddisfare un vero obiettivo: giusto correre, saltare, ammirare il paesaggio trovando di tanto in tanto qualche moneta locale o qualche **luna** inaspettata.



## It's freedom like you never knew

**Switch** ci sorprende ancora una volta mostrandoci una vastità di livelli molto grandi, texture ben definite e dettagli grafici di tutto rispetto; il level design, come già ribadito, è uno dei migliori mai visti nella saga, e il tutto è accompagnato da una grafica pulitissima e chiara, che coinvolge il giocatore e che rende bene sia in dock che in modalità portatile. Non mancheranno i tuffi di nostalgia nelle sezioni in 2D sullo stile di **Super Mario Bros.** o elementi come il costume di **Super Mario 64** con cui la grafica si rifarà esattamente alle console di quelle generazioni; in espedienti del genere **Nintendo** è sempre la numero uno, il richiamo nostalgico è sì presente ma mai troppo troppo invasivo, la giusta dose al momento giusto. Lo stile grafico dei titoli di Mario non è mai cambiato nelle linee di fondo, solamente, grazie al nuovo concept del viaggio, gli elementi grafici e gli ambienti hanno un rimando terreno molto forte senza però che manchino i classici elementi della saga, come i nemici classici o alcuni particolari abitanti di qualche strano regno.

Il **comparto audio**, curato in parte dallo storico **Koji Kondo** ma in gran parte da **Naoto Kubo** e **Shiho Fujii**, è come sempre eccezionale: i brani dei livelli sono sempre composti in maniera magistrale e gli stili musicali vanno dalla classica, all'etnico, al moderno e persino al jazz, come già anticipato nei trailer; Il pezzo **Jump Up, Super Star** è già entrato persino nella testa dei giocatori che non hanno nemmeno preso in considerazione l'acquisto di questo titolo e vi garantiamo che la stessa qualità con la quale è stato composto il famoso brano del trailer è presente in ogni brano della colonna sonora, che è sicuramente una di quelle che finirete per mettere in autoradio o nella playlist del cellulare!

Il gioco non è ovviamente esente da qualche difetto, nulla che inquina la nostra esperienza di gioco ma certamente degli elementi poco curati e che potevano essere sistemati. Primo fra tutti è forse la **modalità due giocatori** poco stimolante, mal programmata e che compromette la collaborazione vera e propria fra i giocatori: in pratica dividendo i **Joycon** fra due giocatori sarà possibile controllare **Mario** e **Cappy** individualmente, mettendo uno dei due in condizione di giocare nel vero senso della parola, controllando il personaggio principale, mentre l'altro pensa solo a "sgomberare" la strada dai nemici, senza contare che molti di essi serviranno per la funzione captura e dunque ci sarà ben poco da "sgomberare"; spesso e volentieri, presi dall'euforia, **Cappy** rimarrà fuori dalla nostra portata e saranno più le volte che ce lo ritroveremo in mezzo ai piedi, facendoci fare dei salti inutili, che le volte in cui sarà veramente d'aiuto; un vero peccato non aver potuto aggiungere una modalità co-op simile a quella vista in **Super Mario 3D World**. Un altro difetto riguarda i nemici, davvero pochi nei vari livelli, e serviranno principalmente per scopi di **captura**; c'è poca armonia fra le sezioni di platforming e di combattimento, i nemici veri e propri, a parte i boss, sono veramente pochini e dunque si perde giusto un po' quella magia tipica della saga anche se qui, in fondo, abbiamo un concept del tutto nuovo.

Parlando di **nuove abilità** probabilmente una grossa occasione mancata riguarda quelle collegate all'abbigliamento: la varietà offerta dai costumi è veramente ineguagliabile, vestire Mario con i diversi completi che si trovano per i mondi è un sacco divertente, ma è purtroppo un'attività fine a se stessa. I vestiti, anche se sono una vera e propria droga, non conferiscono alcuna abilità particolare a Mario, solamente in alcuni casi lo faranno smettere di tremare (e non succederà nulla se lo lascerete morire di freddo) o lo faranno accedere a dei posti altrimenti inaccessibili; a parte questo nulla, ed è un vero peccato perché sarebbe stato molto bello ottenere qualche abilità in più come resistenza al fuoco, nuoto più veloce, aumento del peso (visto che c'è il costume di **Metal Mario** direttamente da **Super Mario 64**)... insomma, si sarebbe potuto sviluppare un intero sistema di power up attorno ai vestiti ma purtroppo nulla è stato fatto. Per carità, il gioco è eccezionale, così come lo è vestire Mario con i diversi costumi ma da questo punto di vista si sarebbe potuto fare di

più. Inoltre, anche se stranamente nell'insieme questo difetto conta pochino, le quest per ottenere le lune sono spesso ripetitive e fra livello e livello troveremo sempre le stesse attività da fare per ottenere una luna, specialmente dopo che avremmo attivato i blocchi lunari: **atletic tic tac**, **inseguì il coniglio**, **vai in cerca delle casse luminose**, **vai in cerca dei pali luminosi**, **gareggia contro koopa** (due volte), **sezione in 2D**, **sezione in 2D nascosta**... è vero anche che riempire il livello con 70 e passa quest è comunque difficile però un po' di più varietà sarebbe stata gradita.



## Jump up, don't be scared

Ad ogni modo **Super Mario Odyssey** è un gioco spettacolare, stimolante ma soprattutto divertentissimo e immenso. Il divertimento, come è tipico dei giochi di **Mario**, non finisce alla quest principale; infatti, al completamento della quest, non solo bisognerà andare alla ricerca delle **lune** rimanenti ma sarà possibile sbloccare ulteriori regni per rendere l'esperienza di gioco ancora più lunga e duratura; inoltre fra poco arriverà il nuovo DLC che porterà gratuitamente ai giocatori la modalità "**Caccia al palloncino**", che introdurrà fra l'altro anche il fratello **Luigi**, e diversi nuovi capi d'abbigliamento. Abbiamo fra le mani un gioco che difficilmente riusciremo a riporre sullo scaffale, uno di quei titoli che, anche se ci promettessimo di giocarci per massimo un'oretta, ci ritroveremmo a giocare per ore, tanto risulta immersivo e coinvolgente il gameplay.

Un'esperienza imperativa per i possessori della console **Nintendo**, un gioco che da solo vale decisamente l'acquisto di **Nintendo Switch** e che definisce tutto ciò che rende una macchina e un gioco della grande N semplicemente unico.

