

GamePodcast #14 - Da Crytek e Crysis Remastered alle Iniziative Pro-Videogiocatori

In questa puntata:

- Il ritorno di **Crytek** e di **Crysis**;
- Il cambiamento di percezione del videogioco al tempo del Covid-19;
- Le iniziative per agevolare il gaming.

Tutto questo in compagnia di **Marcello Ribuffo**, **Gero Micciché** e **Andrea Rizzo Pinna**

Armatevi di auricolari e restate con noi!

Venite a trovarci sui nostri canali:

TWITCH: <http://www.twitch.tv/gamecompassit>

FACEBOOK: <http://www.facebook.com/gamecompassit>

TWITTER: <http://www.twitter.com/gamecompassit>

INSTAGRAM: <http://www.instagram.com/gamecompassit>

E sul nostro sito ufficiale: <http://www.gamecompass.it>

Hi, my name is... Michel Ancel

Nella storia dell'industria videoludica la maggior parte dei giochi in grado di trainare intere generazioni di designer e giocatori nascono da un'idea semplice, elementare ma che nella loro immediata intuitività lasciano un solco indelebile, un passaggio obbligato per tutto quello che verrà da quel momento in poi. È l'esempio della saga, ormai diventato uno dei franchising più redditizi del mercato, di **Super Mario Bros.** o quella di **Sonic the Hedgehog** rispettivamente di Nintendo e Sega. Prodotti che hanno saputo creare due icone indelebili del videogioco e che ancora oggi vengono facilmente identificati come simboli dell'intero settore. Come si può mai pensare di arrivare a concepire un personaggio con una forza iconica tale da essere accostato a questi due giganti? Un buffo omino francese è riuscito nell'impresa nell'ormai lontano **1995**, ritagliandosi un piccolo spazio nella legenda: stiamo parlando di **Michel Ancel**, il papà di **Rayman**.



Classe **1972**, Michel Ancel inizia la sua avventura come graphic artist alla **Lankhor** curando l'estetica dei mecha in ***Mechanic Warriors***. L'abilità di riuscire a sfruttare la pochezza dell'hardware corrente riuscendo a disegnare splendidi *sprite* in pixel art convince la dirigenza di una giovane **Ubisoft** a chiamarlo tra le sue fila, affidandogli il delicatissimo compito di sviluppare un gioco che potesse donare alla compagnia un'identità, in grado di distinguerla dalla concorrenza. Ancel accetta la sfida e recupera il concept di un personaggio disegnato anni prima, influenzato da vecchie fiabe dell'est Europa. Inconfondibile, grazie al suo ciuffo biondo, il naso pronunciato e la pancia ovale dal colore di una melanzana; Ancel dà vita al personaggio di Rayman la prima vera e propria mascotte della compagnia transalpina. Il primo capitolo della serie si presenta come un classico **platform a scorrimento 2D** con tratti **adventure**. Lo scopo dell'eroe è quello di salvare il mondo dalle forze del male scatenate dal pericoloso Mr. Dark e per riuscire nell'impresa, Rayman dovrà salvare tutti gli Electoons e ripristinare l'equilibrio attraverso il Grande Protone, il cuore pulsante del mondo. Con questo primo capitolo Ancel entra a gamba tesa in un mercato in piena fibrillazione (la nascita del dominio Sony con **PlayStation**) e lancia in tutto il globo la sua nuova creatura, ridefinendo il concetto di platform 2D. Rayman è in grado di correre, arrampicarsi, attaccare i nemici dalla distanza, planare col suo ciuffo giallo in scenari pregni di una fantasia creativa spazzante. Il mondo di gioco è curato nei minimi dettagli, i personaggi sono carismatici e divertenti e le composizioni musicali di **Didier Lord** e **Stephane Bellanger**, in grado di mescolare generi totalmente differenti tra loro in maniera impeccabile, stupiscono per la freschezza e originalità. Rayman entra prepotentemente nell'immaginario di moltissimi giocatori facendo la fortuna di Michel e sicuramente quella di Ubisoft che decide di lanciare il prodotto su più piattaforme, dall' **Atari Jaguar** al **Sega Saturn** dimenticando però le sue origini: il 3 Luglio **2017** viene rilasciata una ROM contenente il prototipo di quello che sarebbe stato il primo episodio dell'uomo melanzana, confermando di fatto la tesi che il progetto in origine doveva sbarcare sui lidi del **Super Nintendo** abbandonandolo all'ultimo momento per un supporto su CD-rom molto più economico e funzionale. Ciò nonostante la creatura di Ancel fa il botto con le sue **10 milioni di copie** vendute in tutte le edizioni, garantendo lunga vita a quella che sarebbe diventata una delle saghe più amate dagli utenti e consegnando alla storia un grandissimo capolavoro degno del suo successo.



Subito dopo la fine della produzione del primo capitolo, Ancel e il suo team si resero conto della mole di idee accumulate durante lo sviluppo; tante quante ne basterebbero per una seconda avventura. Tuttavia agli inizi dei lavori ci fu una svolta inaspettata: l'idea di un platform bidimensionale fu messa da parte per concentrarsi in qualcosa di nuovo al passo con l'evoluzione della grafica 3D. La concorrenza aveva già dimostrato come fosse possibile incastrare le meccaniche del genere ampliandole a dismisura grazie alla tridimensionalità (*Super Mario 64*, *Crash Bandicoot*, *Sonic Adventure*). Così nel **1998** Ubisoft pubblica ***Rayman 2: The Great Escape*** su tutte le piattaforme casalinghe divenendo sin da subito un successo planetario di critica e pubblico. Ancel decide di allargare l'universo intorno Rayman aggiungendo nuovi personaggi, abilità inedite e scenari radicalmente differenti a quelli presenti nel predecessore; i toni sono più cupi e l'atmosfera si fa generalmente più seria, pur non mancando una divertente dose di humor, tra gag e battute al vetriolo, mai banale e ben congegnate conferendo spessore ai personaggi che si fanno amare sin dai primi momenti. Il designer decide di affiancare al protagonista un ottimo comprimario come **Goblox**, che dal secondo capitolo in poi diventerà una presenza fissa nell'universo dell'uomo melanzana, affidandogli gran parte dell'aspetto comico del titolo in contrapposizione con la maturità raggiunta dal protagonista. Fanno la prima apparizione anche i **Teens** strani ominidi dal naso lungo che si riveleranno utili per salvezza del mondo, la fata **Ly La** personaggio che non verrà più ripreso negli episodi canonici della serie ma che tratterà la via per tutti i personaggi femminili e un nuovo villain: l'ammiraglio **Razorbeard** un cattivissimo pirata robotico intento nella conquista di tutto ciò che lo circonda. Il lavoro partorito da Ancel e il suo team si rivela un prodotto perfetto in ogni suo aspetto e una validissima continuazione del percorso tracciato con il primo capitolo. Il designer crea un platform tridimensionale gigantesco, prendendo le dovute distanze con i suoi diretti oppositori per creare qualcosa di unico e in qualche maniera rivoluzionario. Universalmente riconosciuto come uno dei più bei giochi della storia, *Rayman 2* aggiunge un ulteriore tassello al mosaico di Ancel, portando la sua creatura al massimo compimento concettuale. Con il secondo capitolo di Rayman il nome del designer esplose in tutto il mondo e da questo momento in poi gli viene conferita la più totale libertà creativa necessaria per sviluppare le sue opere future, senza limiti di sorta.



Arriviamo così agli anni **2000** nei quali Ubisoft sente la necessità di sfruttare al meglio il brand, inserendo il personaggio dell'uomo melanzana in inutili spin-off (**Rayman M**, **Rayman Rush**) che, pur non essendo un completo fallimento di vendita, nulla aggiungono alla saga che ormai si regge benissimo in piedi da sola. Nel **2003** la casa di produzione francese pubblica il terzo capitolo **Rayman 3: Hoodlum Havoc** questa volta senza la direzione del padre creatore. Il design della maggior parte dei personaggi viene ritoccato e modernizzato, la componente platforming leggermente ridimensionata per fare spazio all'aspetto più action e tattico. I toni vengono smorzati dalla continua ironia dei personaggi e da una sapiente rottura della quarta parete. Vengono introdotti power up ed un sistema di **combo** a punteggi per invogliare il giocatore a ripetere i livelli in cerca del massimo score possibile. Nonostante la mancanza di Ancel, il terzo capitolo si dimostra all'altezza della situazione, senza grosse sbavature nel gameplay e con un lato tecnico impeccabile per l'epoca. Il design dei personaggi e delle ambientazioni è piacevole e mai stancante. La trovata delle combo multiple si rivela azzeccata e spinge il giocatore a portare al massimo la sua bravura e i suoi riflessi. Il nuovo villain, il Lum cattivo **Andrè**, insieme ai suoi sgherri svolge egregiamente il suo compito e gli autori sono riusciti a dare il giusto carisma e simpatia senza risultare fuori contesto o ridondanti. Tutto risulta fresco e moderno grazie a un gameplay più frenetico rispetto al passato, riducendo di molto l'esplorazione del capitolo precedente. Ancel non ne fu pienamente convinto dichiarando che la sua idea era profondamente diversa, ma le vendite su tutte le piattaforme di quarta generazione furono soddisfacenti per i dirigenti Ubisoft che decisero di scommettere ancora su questa saga.

Nel frattempo Michel lavorava a quello che probabilmente è il suo più grande capolavoro, passato in sordina a causa di scelte commerciali di Ubisoft poco condivisibili; si tratta di ***Beyond Good & Evil***, uscito lo stesso anno su PS2, Xbox e GameCube.

Nessuno si sarebbe aspettato da questo gioco una tale profondità nei temi e nelle intenzioni. Un'action adventure che va oltre la sua origine di medium d'intrattenimento, scavando nella natura umana/umanoide dei personaggi tirati in ballo. La storia si focalizza sulla protagonista **Jane** rimasta orfana in tenera età e accolta dal maiale senziente **Pei'j**. I due insieme fondano una casa di accoglienza per orfani dove vivono e trascorrono la maggior parte del loro tempo libero: Jane infatti lavora come fotografa d'inchiesta freelance per varie testate, Pei'j invece si occupa della manutenzione del casa e della creazione di congegni meccanici utili alla protagonista. L'apparente serenità delle loro vite verrà sconvolto a causa di un improvviso attacco da parte dei **DomZ**, entità aliene in grado di nutrirsi attraverso le energie vitali degli essere viventi. Con colpi di scena inaspettati e voltagabbana pronti a mettere in discussione le posizioni e le ambiguità dei personaggi, Ancel descrive una realtà incredibilmente complessa ed efficace, arrivando a toccare corde emozionali raramente raggiunte in un titolo del genere. La psicologia e le relazioni tra i protagonisti ricorda i celebri lungometraggi di **Hayao Miyazaki** per la sensibilità con cui vengono proposte certe tematiche, senza mai incappare nell'errore di risultare pedante e retorico. Tecnicamente tutto si presenta in maniera superba, con modelli poligonali e animazioni dettagliatissime, un gameplay vario e sempre divertente, esente da momenti di stanca e ripetitività, un accompagnamento sonoro di primissimo livello con le musiche scritte dall'artista **Cristophe Heràl** che ritroveremo insieme al designer in progetti futuri, scenari straordinariamente vivi e complessi che strizzano più volte l'occholino a giganti della letteratura come il *Fahrenheit 451* di **Ray Bradbury** o *1984* di **George Orwell**, con la loro paranoica chiave di lettura di un mondo oppresso e compiaciuto della propria obbedienza civile. *BG&E* è un titolo splendido, magistralmente diretto da una mano delicatissima e in stato di grazia; Ancel alza ancora una volta l'asticella qualitativa consegnando ai giocatori un gioiello più unico che raro. Un prodotto imprescindibile e di smisurata bellezza che purtroppo ha visto soffocare le proprie aspirazioni (originariamente concepito come una trilogia) a causa di vendite mortificanti, decretate da una finestra di lancio sbagliatissima per una nuova IP; il titolo si trovò a gareggiare con un altro prodotto Ubisoft sotto il periodo di Natale: ***Prince Of Persia: Le Sabbie del Tempo***, maggiormente spinto da una campagna pubblicitaria assordante che lasciò nell'ombra dell'indifferenza da parte del pubblico il capolavoro del designer francese. La critica al contrario lo accolse con grande calore definendolo il gioco d'avventura più bello della generazione insieme al monumentale ***The Legend of Zelda: Wind Waker***. A causa del flop, il titolo venne reso disponibile dopo pochi mesi con un significativo sconto del 70% sul prezzo di base, nella speranza di spingere le vendite in maniera piuttosto vana. Solo con la rimasterizzazione in HD del **2012** il gioco vide riconosciuti i suoi meriti dalla utenza che spianò la via alla produzione di un **prequel**, annunciato per la scorsa generazione e ancora in fase di sviluppo. Non si hanno notizie sulla sua eventuale data di uscita e su quale piattaforma sbarcherà definitivamente, ma rimaniamo fiduciosi in attesa di notizie da parte di Ubisoft.

Arriviamo così al **2005** anno in cui Ancel si trova a lavorare a un progetto atipico rispetto ai suoi precedenti lavori. Infatti il designer viene contattato personalmente dal regista di blockbuster **Peter Jackson**, da sempre amante dei videogiochi e profondo stimatore del lavoro di Ancel, per lavorare al *tie-in* della sua ultima pellicola, ovvero il remake del classicissimo **King Kong**. Il team guidato da Michel sviluppa un first person shooter con l'intenzione di creare un'altissima immedesimazione da parte del giocatore, eliminando qualsiasi indicatore su schermo e lasciando tutto lo spazio libero alla visuale in game. Quello che ne viene fuori è un ottimo gioco su licenza, probabilmente uno dei

migliori mai prodotti, che riporta fedelmente l'atmosfera della pellicola riuscendo a creare una genuina sensazione di scoperta e di costante precarietà, minacciati dai pericoli incombenti da ogni angolo. Tecnicamente, il team di sviluppo, spreme al massimo le capacità degli hardware disponibili, supportati anche da un cospicuo budget di fondo. Questa volta riesce ad accontentare tutti sia nei numeri che nella critica di settore, incassando vendite che riescono a soddisfare le aspettative di mercato (si parla di 5 **milioni di copie**, mica male per un gioco su licenza) e portando a compimento un altro grande lavoro del designer, che non si farà ricordare di certo per questo prodotto ma che dimostra ulteriormente la propria versatilità e lungimiranza nel campo.

Da qui in poi Ancel si prende una lunga pausa durante la quale da a battesimo lo spin-off più longevo della saga di *Rayman*; ovvero ***Rayman Raving Rabbids***. Il titolo viene presentato nel **2004** come un possibile ritorno dell'uomo melanzana, questa volta alle prese con una invasione di massa da parte dei Rabbids, conigli dotati di un quoziente intellettuale pari a un comodino in grado però di creare problemi al nostro eroe di turno. Il gameplay era pensato per sfruttare i sensori di movimento dei nuovi controller del **Nintendo Wii**, ma le cose alla fine andarono diversamente. Ubisoft decise di mettere tutto in discussione e il franchise dei Rabbids prese una via autonoma e nettamente diversa dalle idee iniziali. La serie divenne presto un successo di vendite grazie alla decisione di sfruttare i nuovi personaggi in un contesto da partygame. I capitoli uscirono uno dopo l'altro perdendo presto lo smalto di novità e divertimento, uscendo a cavallo tra due generazioni di console. Gli unici titoli degni di nota sono il divertente puzzle platform ***Rabbids Go Home***, uscito nel **2009** sulla piattaforma casalinga di Nintendo, che decise di staccarsi dalla schiera di giochi da festa riuscendo, meglio dei capitoli precedenti, a sfruttare la simpatica antipatia dei protagonisti conigli e lo strategico a turni ***Mario + Rabbids Kingdom Battle***, giunto nel mercato nel **2017** come un fulmine al cielo sereno; sviluppato dalla italiana Ubisoft Milano su **Switch** in collaborazione con una Nintendo che stranamente si apre a nuove possibilità di sfruttamento dei propri marchi, il gioco sorprende per la capacità di sapere coniugare due titoli molto distanti tra loro in un contesto inedito e ben architettato. I Rabbids divennero rapidamente un fenomeno di massa nel mondo, con milioni di copie vendute, gadget e corti animati dedicati totalmente a loro mettendo in secondo piano Rayman che nel frattempo rifletteva in silenzio sul suo destino.



Nel **2011** Ancel riporta al centro dell'attenzione la sua preziosa creatura con il bellissimo **Rayman Origins** uscito su PS3, Xbox 360, Nintendo Wii e console portatili. Una sorta di reboot della saga, una partenza da zero ritornando alla essenza originale: il platform a scorrimento bidimensionale. Grazie al nuovo engine grafico proprietario (il versatile **UbiArt Framework**) il team riesce nell'impresa di regalare ai giocatori un vero e proprio cartoon interattivo. Il tratto dei personaggi è disegnato a mano, così come gli scenari e qualsiasi altro elemento in game; differendo però concettualmente nello stile rispetto al capostipite; qui tutto è molto più caricaturale e smaccatamente ironico e autocitazionista. Il level design è quanto mai brillante e puntuale; ogni movimento è studiato nel millimetro e la sensazione di frenesia incontrollata è ripagata da una repentina soddisfazione da parte del giocatore nel vedere sbizzarrirsi in movimenti acrobatici e precisi. Tutto è studiato al minimo dettaglio, dalle divertentissime animazioni, al design esagerato dei personaggi, alle sonorità disimpegnate ma assolutamente orecchiabili e ben orchestrate (qui ritorna **Christophe Heràl** alla cabina di regia). Ancel dà la possibilità di giocare in **multyplayer** locale scegliendo di porre come protagonista indiscusso non solo Rayman ma anche gli amici di lunga data, ritornano così Globox e i Teens più altre varianti dell'uomo melanzana. Ancora una volta il brand riesce a rinnovarsi ma anche a rimanere fedele a se stesso, portando nuovamente in auge un genere che molti davano per morto e superato, diventandone al tempo stesso uno dei maggiori esponenti moderni. Le vendite furono solamente discrete ma col passare del tempo e del passaparola anche *Origins* venne accolto positivamente dal pubblico. Sorte che capitò al suo sequel: **Rayman Legends**, uscito nel **2013**. Ubisoft ebbe da affrontare una gestazione complicata del titolo, annunciato in pompa magna come esclusiva per lo sfortunato **WiiU** ma subito ritrattato e fatto uscire per tutte le altre console domestiche. *Legends* riprende il discorso lasciato da *Origins* e lo trasporta in un mondo atemporale, dove Medioevo e antica Grecia si ritrovano a confronto fra loro. Niente di innovativo e rivoluzionario rispetto al predecessore ma comunque l'ennesima ottima prova di una mente geniale come quella di Ancel che sembra non voler stancare mai. Un nuovo inizio di una saga che oggi non ha chiara la direzione da intraprendere. Vedremo presto un **Rayman 4** o dobbiamo aspettarci un nuovo capitolo in due dimensioni sulla fasla riga degli ultimi? Nell'attesa Ancel si concede un'ulteriore pausa dalla serie lavorando al secondo capitolo dell'incompreso **Beyond Good & Evil** e a **Wild**, un procedurale preistorico annunciato al Gamescom nel **2014** per

PlayStation 4 ma misteriosamente sparito nel nulla.

In conclusione **Michel Ancel** pur non avendo lavorato a moltissimi titoli ha lasciato chiaramente una traccia nell'evoluzione del videogioco, confermandosi più volte come uno dei più importanti Designer contemporanei; riuscendo a innovare il genere del platform come solo il maestro **Shigeru Miyamoto** ha saputo fare (non è un segreto la loro stima reciproca) e a creare un'icona per moltissimi videogiocatori. Ancel ha sempre giocato sulla forza caratteriale dei propri personaggi infondendo tutto l'amore e la passione per il proprio lavoro. Una mente geniale che gioco dopo gioco riesce a rinnovarsi senza perdersi nel riciclo di se stessi; rispettoso delle esigenze del proprio pubblico e catalizzatore di ricordi ed emozioni che solo un mezzo come il Videogame riesce a trasmettere; attraverso un plasticoso Joypad e l'intimità del salotto di casa.

[Mario + Rabbids Kingdom Battle](#)

Quei maledetti conigli. Quei maledetti conigli! La battaglia per il regno si apre con un piccolo **cortometraggio animato**. Lo stile è quello tridimensionale proprio delle grandissime produzioni, sì quelle a cui il cinema ci ha abituato nell'ultimo ventennio. Siamo in casa di una misteriosa **geek**, appassionatissima della saga di **Mario** - come possiamo notare dalla sua cameretta letteralmente tappezzata di action figures, poster e persino un tappeto a tema **Nintendo** - la quale sta armeggiando con quello che sembra essere un caschetto per la realtà virtuale e che invece è un'invenzione che le permette di **fondere gli oggetti fra loro**. Nel momento in cui il misterioso personaggio si allontana dalla propria camera, lasciando incustodito l'oggetto tecnologico, una **"lavatrice del tempo"** si materializza all'interno della stanza, e da essa fuoriescono loro, i **maledetti conigli**. Inutile dire che riescono ad appropriarsi indebitamente dell'oggetto in questione prima di ripartire accidentalmente alla volta del **Regno dei Funghi**, dove cominceranno - come è lecito aspettarsi - a combinare un guaio dietro l'altro ottenendo come risultato i **mash-up** più improbabili: una **Rabbid Peach**, un **Donkey Kong Rabbid**, altri ibridi di ogni sorta e via dicendo. A Mario e ai suoi **amici di sempre** toccherà il compito di riparare a questo disastro combattendo gli invasori, aiutato anche da quei pochi **Rabbids** che si sono fusi ai costumi dei personaggi del **Regno dei Funghi**.

In questo modo veniamo introdotti alla **battaglia a squadre**, perno sul quale ruota l'intera esperienza di gioco. Tutti i concetti alla base degli **strategici a turni** ci vengono spiegati esattamente come si illustrerebbero a un bambino ed ecco che, dopo pochissime missioni introduttive, ci ritroviamo a padroneggiare le tecniche di **copertura**, a saper leggere le percentuali di **probabilità che un attacco vada a segno**, a familiarizzare con gli **effetti di stato**. Man mano che procediamo ci rendiamo conto che le battaglie si fanno sempre più difficili e ad un certo punto viene spontaneo chiedersi come siamo arrivati a giocare qualcosa del calibro di **XCOM** partendo da un'introduzione così volutamente sciocca e divertente. È chiaro che gran parte del lavoro di **Ubisoft**

Milano si sia concentrato proprio sul riuscire a rendere, in maniera magistrale, semplice da approcciare, un tipo di gioco che si basa principalmente sulla complessità. Allo stesso tempo gli sviluppatori sono riusciti nell'altra epica impresa, quella di **distaccarsi dai sopracitati colossi** del genere implementando delle meccaniche (soprattutto per quanto riguarda le fasi di movimento in battaglia) davvero originali, che combinano le capacità dei personaggi che formano il team, facendoli interagire. Ci ritroveremo dunque a far saltare **Mario** sulla testa di **Rabbid Peach**, per raggiungere zone più distanti o livelli sopraelevati, dai quali avremo ad esempio dei **bonus in attacco** se attiveremo l'abilità corrispondente, che possiamo acquistare solo grazie alle **sfere di potere**, che a loro volta troveremo anche durante le **fasi esplorative**, a riposo fra una battaglia e l'altra. Più si va avanti e più le sfide si faranno complesse e i nemici agguerriti. Il gioco si sviluppa in **quattro mondi** caratterizzati meravigliosamente bene, ciascuno con i suoi **nove livelli**, più quelli bonus, un **midboss** e un **boss** alla fine di ognuno. Quello che stupisce però, è come il team **Ubisoft** abbia pensato anche ai meno avvezzi a questo grado di sfida, dandoci la possibilità di affrontare ogni missione in **modalità facile**, avvalendoci di un bonus salute col quale affrontare le battaglie in maniera meno concitata.

I pochi **punti deboli** del gioco li ritroviamo concentrati all'interno del **Centro Battaglie**, dove ci recheremo spesso ad acquistare **nuove armi** e **nuove abilità** per i personaggi che compongono il nostro team. Mentre ogni arma ha **bonus diversi** e altrettanti **effetti di stato** sui quali far perno a seconda delle debolezze di ciascun nemico, ci ritroveremo con davvero **pochissima varietà** all'interno dell'armeria stessa. Si apprezza la scelta di avere perlomeno inserito **armi primarie e secondarie**, con effetti ad area ravvicinati per i personaggi **tank** e a distanza per i **cecchini**. Anche gli alberi delle **skill** tutto sommato non ci permettono di costruire delle **build** particolarmente differenziate e ci si ritroverà pertanto a combattere, con lo stesso personaggio, in maniera simile dall'inizio alla fine del gioco, solamente con effetti più potenti o moltiplicatori maggiori. Fra una battaglia e l'altra invece, durante le **fasi esplorative**, ci ritroveremo a risolvere dei **semplici puzzle** e visitare dei **livelli bonus** che ci permetteranno di mettere le mani su **nuove armi** o **collezionabili** che poi potremo acquistare - nel primo caso - o rivedere - nel secondo - **al museo** situato nell'**hub di gioco**. Avremo modo di **rigiocare le missioni precedenti**, e questa possibilità dona molta più longevità al titolo, poiché potremo sfidare noi stessi fino a raggiungere la perfezione in ogni singola missione, completandola nel **numero di round stabiliti** senza perdere alcun membro del team. Avremo inoltre a disposizione l'**Amicolosseo**, luogo nel quale potremo combattere in modalità **multiplayer cooperativa** delle speciali battaglie in compagnia dei nostri amici, ciascuno alla guida del proprio team.

Mario+Rabbids è un'opera unica che pur prende spunto dai maggiori titoli del genere, riuscendo però nella difficilissima impresa di trovarsi una propria dimensione. Questo grazie all'egregio lavoro svolto dagli sviluppatori **italiani e francesi**, che hanno saputo sfruttare appieno tutti gli elementi che caratterizzano il mondo di **Mario** e a fonderli con la follia - per molti fastidiosa - dei **Rabbids**, riuscendo a tirarne fuori il meglio. Il tutto è accompagnato da una **colonna sonora d'eccezione**, a opera di **Grant Kirkhope** che riesce a rendere ancora più epico il titolo. La quantità dei contenuti è tale da tenerci impegnati per **più di venti ore** e anche oltre se si giocano tutte le modalità e si decide di completare appieno il titolo. Un altro centro per **Nintendo Switch** che, a soli sei mesi dall'uscita, può fregiarsi già di tantissimi titoli di spessore.