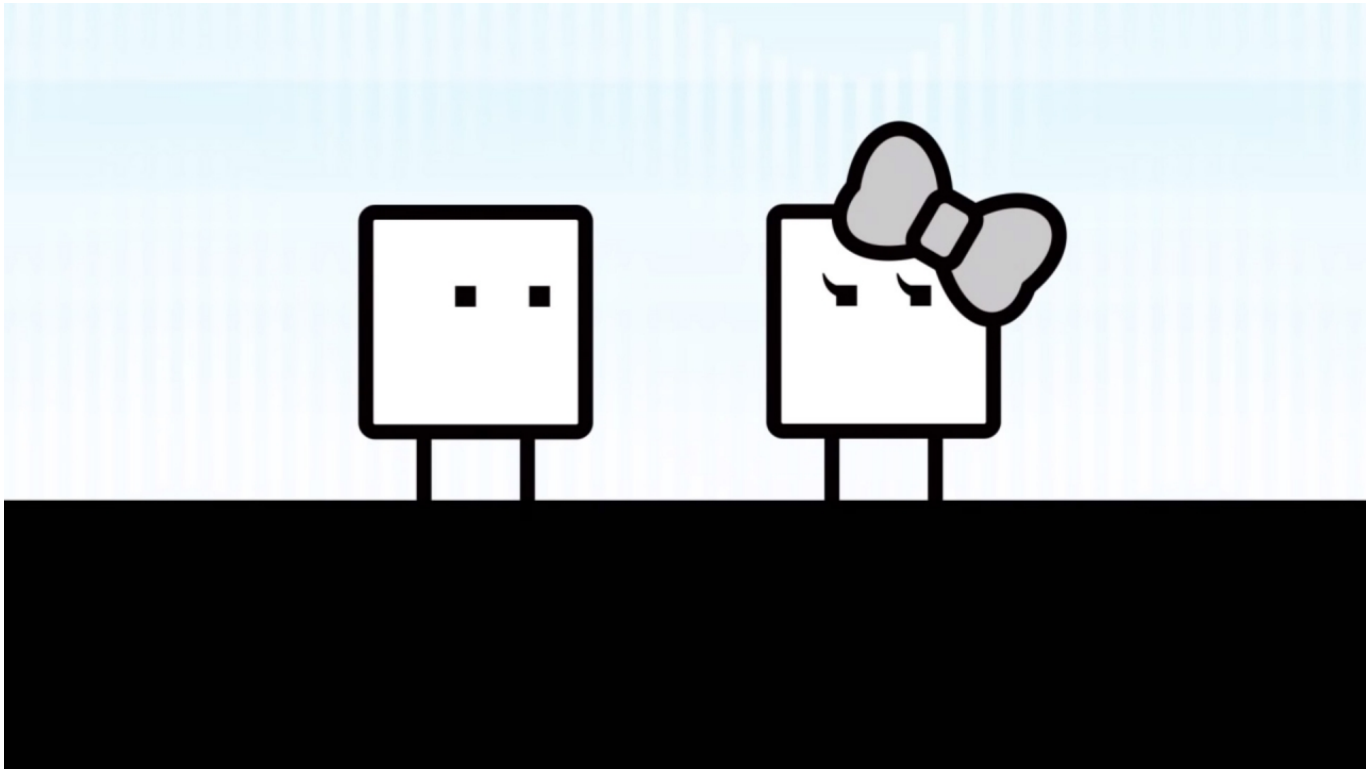
# BoxBoy! + BoxGirl! – Amore al cubo

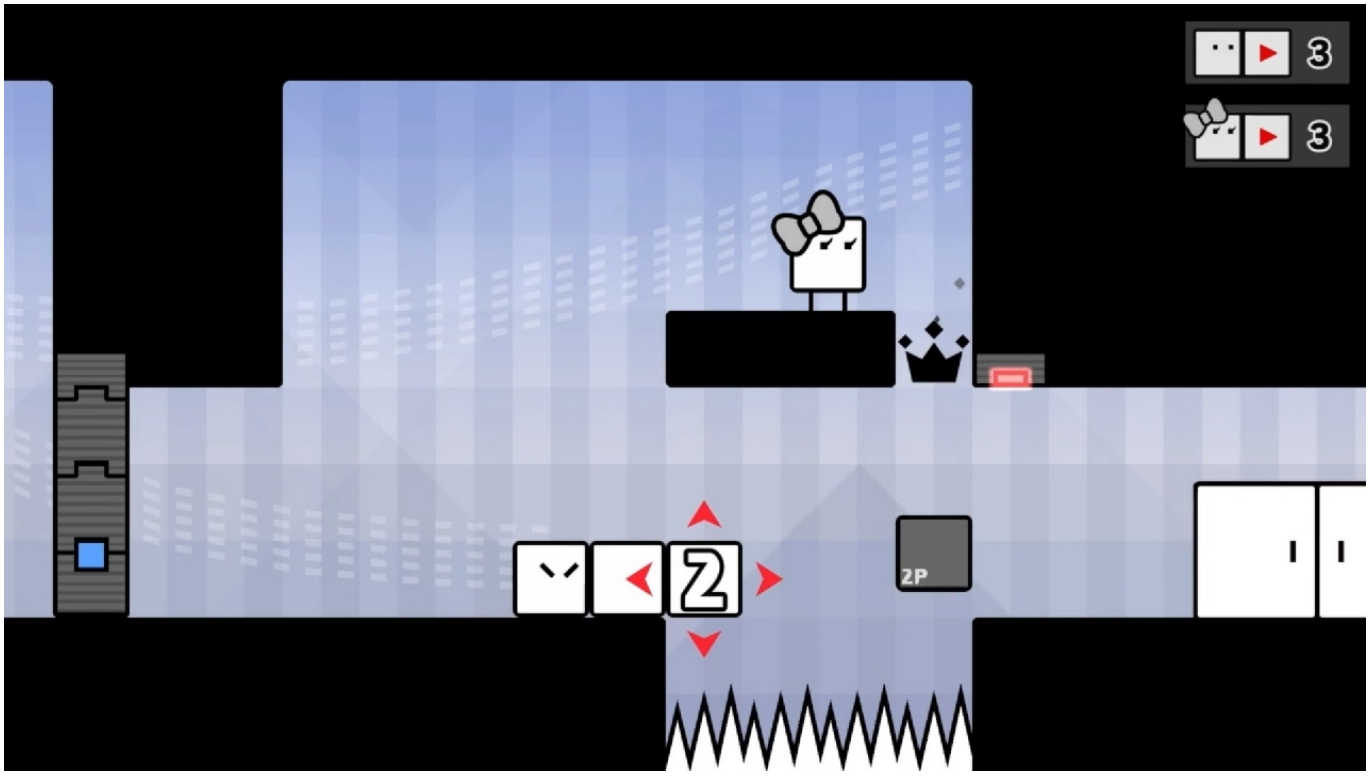
Se c'è un team di sviluppo che non ha bisogno di particolari presentazioni quello è sicuramente **Hal Laboratory**, infaticabile fucina di idee alla quale faceva parte il compianto **Satoru Iwata** agli esordi della sua carriera. La Hal è stata responsabile della creazione di alcuni dei marchi più famosi di **Nintendo**: dalle serie della pallina rosa **Kirby** sino ai primi due capitoli di ***Super Smash Bros.***; quest'ultimo lavoro in esclusiva su Switch, tramutato da una trilogia di successo apparsa su **3DS**, non sfigura difronte i suoi "fratelli maggiori".



## Il mio mondo per un cubo

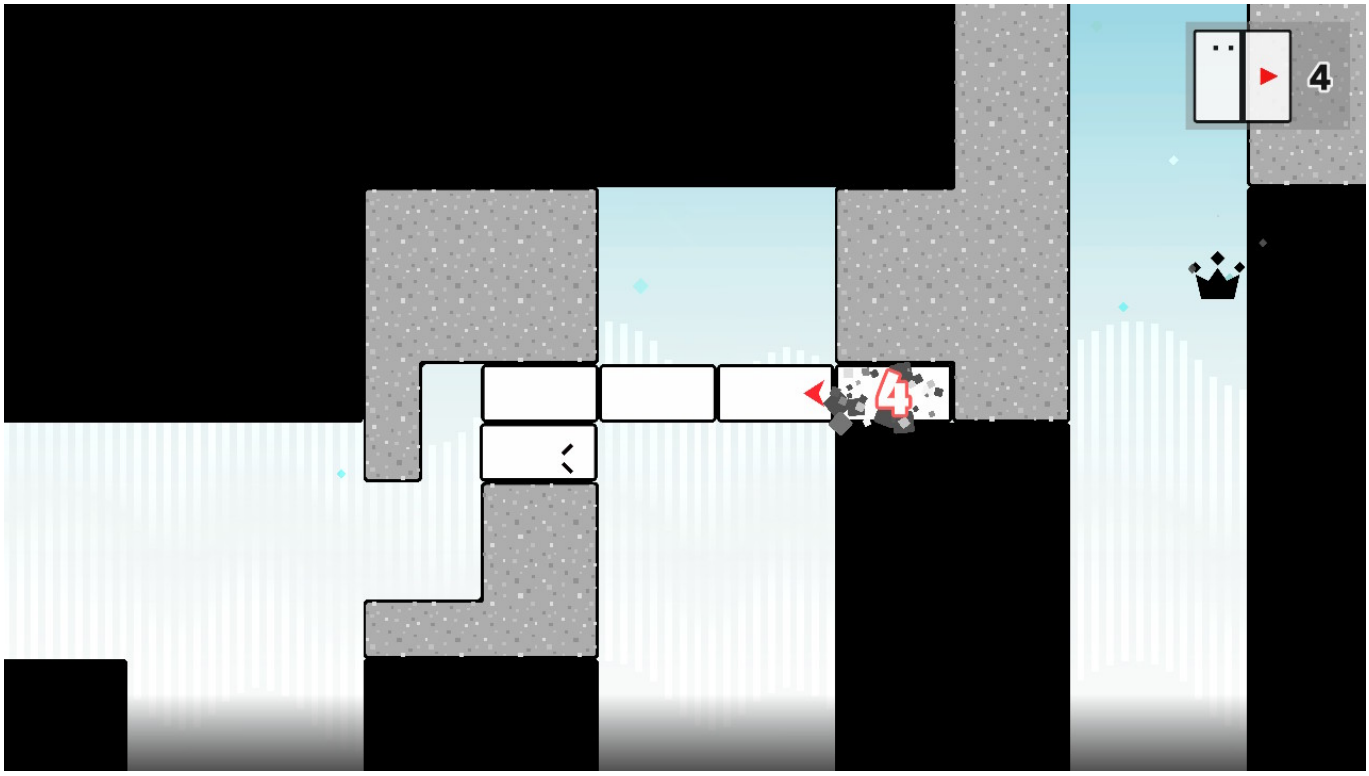
***Boxboy! + Boxgirl!*** è un **puzzle-plattformer** estremamente intuitivo ma al tempo stesso profondo e ben congegnato, dove vengono chiamate in causa la logica matematica e l'osservazione dello spazio su schermo. Il nostro compito è quello di raggiungere l'**uscita** di ogni livello districandoci tra percorsi elettrici e trappole di ogni tipo. Dalla nostra avremo a disposizione la capacità di creare **piattaforme cubiche** e di utilizzarle per superare gli ostacoli che ci dividono dalla vittoria. Il **numero massimo** di cubi varia a ogni livello e il gioco ci spinge a utilizzarne il meno possibile, premiando la bravura del giocatore attraverso **coin** spendibili in accessori per la personalizzazione del nostro eroe e **contenuti extra** tra sfide, tracce musicali e alcune vignette disegnate dagli sviluppatori. Il tutto composto dal generoso numero complessivo di **270** stage di difficoltà progressiva. I livelli introduttivi fanno da tutorial per le semplici tecniche utilizzabili nell'avanzamento dell'avventura ma col progredire del gioco la sfida tende ad aumentare senza perdere l'intuitività di base. Inoltre, per rendere tutto il meno frustrante possibile si può visualizzare la soluzione del puzzle attraverso la pressione dello **Stick Analogico** del Joy-Con e, qualora i nostri calcoli non fossero andati a buon fine, potremo ripartire dall'ultimo **checkpoint** raggiunto.

I livelli creati da Hal risultano ben strutturati e **divertenti** da completare. Molto spesso vi ritroverete a provare una serie di **combinazioni diverse** nella speranza di conservare qualche blocco extra e collezionare tutti i **bonus** disseminati dagli sviluppatori.
Lo stile grafico adottato dal team è **minimale** ma con una propria personalità; le animazioni sono complessivamente buone ma si avverte un leggero **input lag** nei movimenti dei personaggi, non tanto grave da inficiare la godibilità del titolo. Il **comparto sonoro** è probabilmente l'aspetto più **debole** e **anonimo** della produzione, con effetti sonori nella media e accompagnamenti musicali che non si distinguono certo per originalità.




## Two is megl' che one

Le modalità di gioco all'interno del titolo non sono molte, ma gli sviluppatori hanno implementato ben **due campagne** distinte: una da superare totalmente in **single player** e un'altra pensata appositamente per il gioco in **multi player** da affrontare in compagnia di un amico o da solo, alternando il controllo su **Qbby** e **Qucy**. Ovviamente il divertimento maggiore risiede nella modalità per **due giocatori** dove la cooperazione e l'intesa sono **fondamentali** per riuscire a risolvere gli enigmi del gioco. Giocato in **portabilità** esprime tutta la sua natura "mordi e fuggi", le meccaniche semplici e veloci lo rendono un titolo perfetto per le brevi sessioni da concedersi nei momenti liberi della giornata.




Tirando le somme, il gioco di **Hal Laboratory** è un titolo da valutare se siete amanti dei puzzle game rilassanti ma con il giusto livello di sfida o se siete interessati ad un titolo da gustare in cooperativa. L'alto numero di livelli presenti e la buona qualità generale del gioco sono un'ottima occasione per il prezzo di **9,99 €** al quale è venduto su l'**eShop** di Nintendo.

---

# Flat Heroes

Essere degli **eroi** al giorno d'oggi è un carico difficile da reggere; richiede una grande forza di spirito e in un certo senso una visione parallela e controtendente al sentire comune. In un periodo dove la maggior parte delle produzioni videoludiche spingono verso la perfezione tecnica e quantità di calcolo sempre più massicce, i ragazzi di **Parallel Circles** abbracciano la poetica dell'eroe in maniera quanto meno sincera. Forse è da qui che nasce l'esigenza di concepire un gioco come ***Flat Heroes***, abbandonando l'ossessione estetica pomposa senza rinunciare a uno stile asciutto e primordiale che, attraverso una strana alchimia, riaffiora ricordi appartenuti a un tempo passato, quando i sogni dei giocatori venivano cullati da macchine da gioco come l'**Atari 2600**.

## Da grande voglio diventare un cerchio

Alla fine del **1884** un eccentrico scrittore di nome **Edwin Abbott** descrisse minuziosamente cosa significasse appartenere a un mondo bidimensionale, dove le leggi universali vengono dettate in base al campo cognitivo tipica della dimensione spaziale alla quale si appartiene. In altre parole lo

scrittore dichiarava che «noi viviamo secondo quello che percepiamo»; quindi in un ipotetico mondo a due dimensioni dove ogni cosa è piatta (“flat”, nella lingua di Albione), noi saremo il frutto della nostra percezione bidimensionale con ovvie conseguenze sullo stile di vita. La novella in questione è ***Flatlandia*** e, come nell’indie dei Parallel Circles tutto è basato su intuizioni geometriche e cromatiche.

*Flat Heroes* è una bizzarra mescolanza tra **puzzle game** e **platform** nel vecchio stile del *trial and error*, dove sarete chiamati a controllare un piccolo quadrato con l’obiettivo di sopravvivere ai numerosi stage proposti dagli sviluppatori.

## Io sono eroe

La modalità single player è suddivisa in **campagna** classica e modalità **eroe**, in entrambi i casi il nostro obiettivo è quello di resistere agli innumerevoli attacchi provenienti da altre forme geometriche. Avremo a disposizione la possibilità di poter scattare in qualsiasi direzione attraverso un piccolo *dash* e di attaccare o difenderci tramite uno scudo dalla durata di pochi attimi. Il nostro quadrato è libero di muoversi in tutte le direzioni, inoltre saremo in grado di scalare le pareti che racchiudono lo spazio di gioco nel tentativo di fuggire dai pericoli creati dagli sviluppatori: proiettili a ricerca automatica, bolle esplosive, raggi laser, frecce direzionali. Ogni nemico ha un suo pattern comportamentale e i Parallel Circles sono abili nel proporre al giocatore situazioni differenti tra uno stage e l’altro. Si gioca a tentativi e a ogni colpo ricevuto ricominceremo dall’inizio fin quando riusciremo a schivare ogni singolo pericolo. Ciascuna modalità è suddivisa in una decina di mondi che comprendono a sua volta **14 livelli** base più uno scontro con il **boss** di turno.
La difficoltà progressiva è in qualche maniera stemperata dalla felice decisione degli sviluppatori di concedere la possibilità di poter **passare di livello in qualsiasi momento**, evitando l’anacronistica sensazione di frustrazione nel rimanere bloccati e non poter proseguire la partita; starà alla vostra etica da videogiocatore riprendere i livelli saltati e completare al 100%. Tutto dipende dalla vostra abilità con il pad, nel giusto tempismo e nella capacità di prevedere la prossima mossa del nemico. Molto spesso la tecnica di rimanere nascosto dietro una parete in attesa degli eventi si è rivelata inefficace e controproducente; al contrario buttarsi nella mischia e cogliere il momento opportuno per un attacco diretto riesce il più delle volte a risolvere una situazione drastica.

Non contenti dei già numerosi livelli della modalità principale, gli sviluppatori ne hanno inserito altri basati sulla **sopravvivenza**, dove verranno proposte sfide senza limite di tempo nello scopo di riuscire a stabilire punteggi record raccolti in una **classifica online**.

## Noi siamo eroi

Il bello di essere eroi è anche quello di poter contare sull’aiuto di compagni valorosi, per questo gli sviluppatori non hanno tralasciato nulla al caso: il comparto **multiplayer** di *Flat Heroes* è ricco e probabilmente l’approccio migliore per affrontare la sfida lanciata dai Parallalel Circles. Oltre alla possibilità di affrontare la campagna principale con l’aiuto di un amico, il multiplayer si compone di **4 modalità** differenti che spaziano dalla classica sopravvivenza, **obiettivo**, **aree** e **fuggitivo**.
Ognuna di esse con le proprie varianti; fino a un massimo di quattro giocatori su schermo

contemporaneamente. Niente di rivoluzionario ma che aggiunge altra linfa a un già esaustivo comparto in giocatore singolo.

## Poligoni con stile

Per quanto riguarda il **comparto tecnico**, un plauso va fatto al team di sviluppo che è riuscito a dare **personalità** e stile a semplici figure geometriche, attraverso una sapiente regia delle animazioni. Il tutto su schermo scorre in maniera fluida e piacevole senza alcun tipo di rallentamento, grazie anche allo stile adottato dagli sviluppatori: minimale e intuitivo, dotato di una simpatica personalità che lo svincola dal pericolo di cadere nell'anonimato. L'accompagnamento sonoro non è da meno con tracce elettroniche orecchiabili e perfettamente in linea con il resto della produzione.

Tirando le fila, si può tranquillamente constatare come *Flat Heroes* sia consigliabile a tutti quei giocatori che cercano una sfida impegnativa ma mai snervante, un gioco che non lascia nulla alla fortuna ma affida alle mani degli utenti il compito di diventare l'eroe della giornata, guidando verso la salvezza un piccolo quadrato in pericolo. Il prezzo abbordabile di **7,99 €** sugli store rende l'occasione ancora più invitante e un giusto tributo al buon lavoro svolto dai Parallel Circles.

---

# 20 anni di Pokémon Giallo

Che siate fan o meno della serie ***Pokémon***, quello di **Pikachu** è un nome che difficilmente passa inosservato: antonomasia nel 90% in cui mamme/papà/zii/nonni vedono un esserino dalle forme tipicamente nipponiche, non importa se sia un altro Pokémon, un Digimon o uno Yo-kai, per loro sarà sempre e solo un **Pikachu**, allo stesso modo in cui tutte le console fisse sono "la PlayStation". Tutto ciò dà l'idea dell'importanza del topo giallo, mascotte indiscussa del brand, presente negli spot televisivi e soprattutto nella serie animata; le console **Sony** sono sempre state più popolari rispetto alle controparti, tranne che sul mercato **handheld**, dove la grande N ha fatto e fa da padrona indiscussa. E se oggi quel mostriciattolo elettrico è ancora così popolare, è anche grazie a ***Pokémon Giallo***, uscito in Giappone il **12 settembre 1998**, esattamente 20 anni fa, e arrivato da noi "solo" due anni più tardi.

Successivo a ***Rosso*** **e** ***Blu*** (o *Verde* nel paese del Sol Levante) e considerato più una versione aggiornata e migliorata di questi ultimi che un gioco a sé, quest'edizione speciale ha portato piccole ma importanti novità all'interno della saga, alcune permanenti, altre esclusive del capitolo, altre ancora riprese solo in seguito.
Per chi non lo avesse mai giocato, la trama è rimasta pressoché la stessa dei capitoli precedenti ma con qualche variazione, per renderla più vicina a quella dell'anime: vestiremo i panni di un bambino di 10 anni che inizia quasi per caso la sua avventura come allenatore di Pokémon partendo da **Biancavilla**, la sua città natale. Il nostro starter sarà un Pikachu catturato poco prima dal

**Professor Oak**, il quale chiederà a noi e a suo nipote (che partirà con un Eevee a disposizione) di esplorare la regione di Kanto per catturare e raccogliere informazioni su tutti i Pokémon esistenti (ai tempi solo **151**) all'interno del **Pokédex**, un'enciclopedia virtuale creata ad hoc. Oltre a ciò, dovremo creare il nostro personalissimo team per sconfiggere allenatori, capipalestra (modificati sempre per essere fedeli all'anime), il malvagio **Team Rocket** (con **Jessie e James** come ospiti d'eccezione) e la temuta **Lega Pokémon** per diventare Campione.

**«Realizzare una guida completa di tutti i Pokémon del mondo... era questo il mio grande sogno!»**

Fin qui la differenza sostanziale con gli altri capitoli sta nel non poter scegliere il nostro starter e, volenti o nolenti, Pikachu sarà la nostra unica opzione. E, proprio come nell'anime il Pikachu di Ash non aveva intenzione di passare buona parte della propria vita all'interno di una PokéBall (chiamatelo fesso), il nostro non farà eccezione, e camminerà accanto a noi durante le scorribande in giro per Kanto, almeno finché lo terremo in squadra. E non sia mai che vi venga in mente di farlo evolvere!
Qui fa la sua prima apparizione una delle feature più amate dai fan, quella del **Pokémon accompagnatore**, che consente di portarsi un mostriciattolo in giro e poter interagire con lui per conoscere il suo stato d'animo e il livello di affinità con l'allenatore. Dopo *Giallo*, questa caratteristica verrà ripresa solo molti anni più tardi e in modo parziale su *Diamante/Perla/Platino* (solo in un determinato luogo e con Pokémon speficici) e completamente su *HeartGold/SoulSilver* dove possiamo andare a spasso con chiunque e quasi ovunque; ci si aspetta lo stesso anche dai futuri ***Let's Go Pikachu*** e ***Let's Go Eevee***.
Non a caso abbiamo prima citato l'affinità tra allenatore e Pokémon: da questa versione in poi entra in campo il fattore **affetto**, che misura appunto quanto il nostro Pikachu è affezionato a noi. A partire da giochi successivi, *Oro* e *Argento,* l'effetto sarà esteso a tutti i mostri tascabili e avrà effetti rilevanti sul gameplay: alcuni di loro infatti potranno evolversi solo quando raggiungeranno un livello di affetto abbastanza alto.
E ovviamente non scordiamoci del minigioco ***Spiaggia di Pikachu***.

Come molti altri giochi per Game Boy, anche *Pokémon Giallo* entra nella nostra categoria "missione nostalgia", e pensare che siano passati ben 20 anni dal suo rilascio non può che far sentire "vecchi" chiunque abbia ricordi d'infanzia legati a questo titolo specifico. Che vogliate tornare bambini o approcciarvi al brand per la prima volta, il consiglio è ovviamente quello di giocarci. Se non avete idea di come reperire una copia fisica ma possedete un **Nintendo 3DS o 2DS**, la versione digitale è sul Nintendo eShop che vi aspetta. Andate, e acchiappateli tutti!

---

# Speciale E3: Rivelata una data di uscita per Octopath Traveler

Square rivela un nuovo trailer per il suo RPG vecchio stampo che uscirà in esclusiva su **Switch**: *Octopath Traveler* arriverà il prossimo 13 luglio, ed è già da tempo disponibile una demo gratuita sul

**Nintendo eShop**.

https://youtu.be/PU2ni4mNlz4

---

# Sparkle 2

Preparate i vostri  riflessi e siate pronti ad affrontare complicatissimi rompicapo, arriva ***Sparkle 2***, un **puzzle game** veramente originale che vi terrà letteralmente attaccati allo schermo come un'ape al miele! Già rilasciato per **PC**, **iOS**, **Android**, **Xbox One**, **PS4** e persino **PS3**, questo titolo dal carattere molto forte, dai toni fantasy/epici, è stato sviluppato da **10Tons** ed è di recente arrivato su **Nintendo Switch**, una console in cui titoli del genere, rivolti ad un pubblico principalmente casual, possono riscuotere un successo inaspettato.




## Alla ricerca delle 5 chiavi

Che ci crediate o no, ***Sparkle 2*** ha una storia… eh già! A quanto pare, tanto tempo fa furono create **5 chiavi** per custodire qualcosa di molto prezioso, qualcosa di inimmaginabile: toccherà a noi dunque andare alla ricerca di queste chiavi, usando tutto il nostro ingegno e avvalendoci delle magie a nostra disposizione. Davanti a noi un lungo sentiero, che tal volta si ramifica in incroci che ci porteranno in certi luoghi misteriosi, nel quale ogni giorno dovremmo affrontare un puzzle, ogni giorno sempre più intricato, ogni giorno sempre più vicini ad una delle chiavi.

Il gameplay è decisamente molto simile a quello di ***Actionloop*** o ***Zuma***, che a sua volta richiama molto quello di ***Puzzle Bubble***: un serpentone di sfere colorate verrà incanalato in un corridoio al termine del quale ci sarà una buca che risucchierà tutto il campo da gioco se più sfere cadranno al suo interno, facendoci perdere così la partita. Per evitare tutto ciò dovremmo utilizzare il nostro **Orb Swift**, una sorta di fionda per lanciare delle sfere e crearne dunque una serie di tre o più dello stesso colore; una volta creata la serie le sfere scompariranno e, se riusciremo a concatenare più serie di diverso colore in successione, il serpentone sarà presto disfatto e potremmo procedere dunque al livello successivo.

***Sparkle 2*** si differenzia principalmente per i suoi power-up che appariranno di tanto in tanto nel campo di gioco e che, attivati lanciando una sfera, sprigioneranno una magia particolare, un **raggio gelato** che spazzerà via grossa parte delle sfere, indipendentemente dal loro colore, o una **pioggia di comete** che libererà il campo dandoci un attimo di tregua; inoltre, un po' come in un **RPG**, alla fine di ogni livello il nostro **Orb Swift** si potenzierà e piano piano riusciremo a ottenere dei power-up permanenti come una sfera speciale ogni 10 sfere, un gameplay meno frenetico ma più lungo o degli effetti speciali per una serie di un determinato colore. La versione per **Switch** offre inoltre sia la modalità di controllo offerta in mobile, dunque tramite touch screen, sia quella offerta nelle versioni console, ovvero mirando col control stick e lanciando la sfera con un tasto, dando modo di giocare così a una versione decisamente più completa di ogni altra sua apparizione precedente. Il titolo di **10Tons** offre al giocatore una campagna principale di ben 92 livelli rigiocabile, se non altro, in modalità difficile e "nightmare", ma se non vi va di rimettervi alla ricerca delle 5 chiavi ancora una volta potrete comunque passare altre ore con le **modalità Survival**, ovvero una modalità infinita (il classico dei giochi puzzle), una **Challenge mode** che vi permetterà di rigiocare dei singoli livelli a diverse difficoltà, e la **modalità Cataclysm**, le cui sfere arriveranno di continuo senza darvi un attimo di tregua. ***Sparkle 2*** ci vuole dunque spingere a pensare sempre in fretta e, per quanto statico, fuori dagli schemi, vuole regalare così al giocatore un gameplay avvincente, che ci porterà a divorare un livello dopo l'altro senza freno, con una *learning curve* molto gradevole che permette di familiarizzare gradualmente col gameplay e con le novità che verranno introdotte nei livelli (come l'aggiunta di un nuovo colore o un nuovo power-up), e dunque offrendo una difficoltà congrua con l'avanzare del gioco, rendendo il titolo molto accessibile ad appassionati dei puzzle game e non.




## In un mondo fantastico dove tutto può accadere

***Sparkle 2***, per essere un puzzle game, presenta uno stile molto definito e la sua presentazione è singolare e ben riuscita: la **grafica** e le tonalità dei colori sono ben definite, il campo di gioco chiaro e mai confusionario e il design delle sfere, anche se sono delle semplici forme geometriche, è ben realizzato, queste restituiscono in tutto e per tutto quel senso di magia che il titolo ci propone, sono veramente… belle! Mai succederà che in un livello potremo confonderci o assistere a dei bug che rovineranno l'esperienza; ***Sparkle 2*** fila liscio come l'olio e, durante le ore di gioco, ci sentiremo veramente immersi nel mondo fantastico proposto in questo titolo. Insieme ai campi di gioco, alle sfere e alla mappa ci sono anche alcune semplici cutscene che appariranno quando arriveremo in dei luoghi specifici, che consistono, più che in delle cinematiche, in immagini fisse con semplici animazioni (come delle foglie che volano o qualche fulmine all'orizzonte) accompagnate da una calda voce narrante che ci descriverà lo scenario che ci troveremo davanti, nonché il nostro stato d'animo, e ci comunicherà se in quel luogo specifico è presente una chiave oppure no.
Il **comparto sonoro**, dalla voce narrante alla colonna sonora, è veramente ben curato e molto professionale, quasi quanto quello di un gioco prodotto da una grande casa produttrice. Alla composizione c'è **Jonathan Geer**, veterano che aveva già lavorato al precedente ***Sparkle*** e che è apparso in altri videogiochi come ***Owlboy***, ***Heart Forth, Alicia*** e ***Cook, Serve, Delicious!***; le sue musiche restituiscono quel senso di epico presente in questo titolo e riescono perfettamente a richiamare immagini come foreste, cavalieri e calderoni magici che ribollono, tipiche dello stile fantasy. Presentissima è l'influenza dello stile di **Danny Elfman**, quel fare pomposo seppur pacato e misterioso che tanto può piacere agli amanti delle colonne sonore di ***Edward Mani di Forbice***, ***Batman*** o ***Nightmare Before Christmas***.




## Qualcosa manca

Un puzzle game come questo, tuttavia, dovrebbe avere delle caratteristiche che a oggi dovremmo considerare imperative, primo fra tutti il **multiplayer**. È vero, ***Sparkle 2*** ci offre tante modalità che possono offrire diverse ore di longevità, ma il gameplay, seppur molto avvincente, si fa alla lunga ripetitivo, dopo un po' potremmo annoiarci a giocare da soli; il multiplayer è un elemento che spezza del tutto la monotonia dei giochi puzzle e ***Sparkle 2*** purtroppo ne è sprovvisto. Anche la modalità survival acquista poco significato poiché non esiste alcun elemento di competitività, né contro altri, con una tabella dei migliori punteggi online, né contro se stessi, tentando di battere il proprio miglior punteggio, dato che il titolo non ha un sistema di punteggi e dunque, dopo la campagna principale, che dura comunque per parecchie ore, anche se ci sono buoni elementi per continuare a giocare, ci saranno comunque pochi stimoli per affrontarli. È un vero peccato, anche perché in passato altri titoli simili, come ***Actionloop***, presentavano una bella modalità multiplayer e offrivano dunque nuovi stimoli per giocare diverse partite a colpi di intuito con gli amici. Inoltre, come già detto, sono presenti due metodi di controllo, ma si tenderà spesso a giocare solamente con uno di questi, rendendo difficile il giocare con l'altro sistema; sembrerebbe un problema da poco ma, in realtà, chi si troverà meglio a controllare la fionda tramite touch screen, rischia di limitare la propria esperienza a ***Sparkle 2*** come "portable only" e dunque difficilmente vorrà attaccare la console al dock per giocare sullo schermo di casa. È consigliabile dunque imparare a giocare con i controlli da console ed evitare così dolori al braccio e torcicollo dovuti a uno sguardo allo schermo spesso appoggiato sulle nostre gambe perché, ahimè, il display di **Switch** si estende per larghezza, è una console dura da tenere con una mano sola ed è per questo che titoli come ***Sparkle 2*** si riveleranno difficili da fruire; tuttavia, anche se il gioco non lo permette, sarà possibile tenere lo schermo verticalmente, assumendo dunque una postura più comoda e continuare a giocare come se niente fosse, senza alcuna particolare difficoltà.



## Un’occasione in parte mancata

Abbiamo dunque un bellissimo gioco, con un bel gameplay molto accessibile, con un bello stile grafico e sonoro, tanta longevità, prezzo abbordabile sullo store ma con alcuni difetti. Tirando le somme, ***Sparkle 2*** è decisamente un gioco molto valido, che può risultare curatissimo sotto molti aspetti ma al quale è stata dedicata poca attenzione sotto altri. L’assenza di multiplayer e di un sistema di punteggio rende ***Sparkle 2*** un gioco a ¾ (dire che è un gioco a metà non sarebbe corretto) ed è un vero peccato perché con qualcosa in più ***Sparkle 2*** avrebbe potuto dare filo da torcere anche a ***Puyo Puyo Tetris*** e dimostrare che un prodotto destinato al mercato mobile non è affatto da buttare. Si potrebbe finire il titolo senza stimoli, o alla fine dell’avvincente campagna principale o gradualmente durante quest’ultima, dipende dal tipo di approccio del singolo giocatore. In ogni caso, *Sparkle 2* riuscirà a darvi quel senso di quasi dipendenza tipica dei puzzle game il che, unito anche alla bellissima atmosfera all’interno del titolo, lo rende già un vincitore all’interno della sua categoria. Dategli una chance, non vi deluderà!

---

# Apollo Justice: Ace Attorney sbarca su 3DS

Capcom ha annunciato che ***Apollo Justice***, quarto capitolo della serie ***Ace Attorney***, giunto su **Nintendo DS** nel 2008, uscirà anche su **Nintendo 3DS** nel mese di novembre. Il gioco sarà disponibile solo in formato digitale sul Nintendo eShop, e la sua riedizione, oltre a proporre una grafica aggiornata, includerà la possibilità di permettere ai giocatori di passare in qualsiasi momento alla versione giapponese del gioco dato che le due versioni presentano alcune differenze per quanto riguarda i personaggi e gli sfondi. I testi scorreranno più velocemente e sarà possibile anche saltarli e vi saranno nuovi misteri da risolvere e tanti altri casi da scoprire.



---

# Brawlout e Hyperlight Drifter approdano su Switch

***Brawlout***, il picchiaduro fortemente ispirato a *Super Smash Bros* e da qualche tempo disponibile in early access su **Steam** arriverà entro la fine dell'anno anche sulla console ammiraglia di **Nintendo**.

L'annuncio è arrivato oggi insieme ad un nuovo trailer interamente dedicato al protagonista di uno degli indie più di successo degli ultimi anni, ***Hyper Light Drifter***, il quale si andrà ad aggiungere dunque al roster dei personaggi in un titolo che avrà **Match casuali liberi**, un sistema di **ranked match** completo di **classifiche regionali**, lobby private di 2-4 giocatori dove allenarsi, il **Brawlout Network** attraverso il quale controllare le proprie statistiche e replay e la **Brawlout TV** per assistere alle partite e ai replay degli altri giocatori.

Nell'attesa dell'arrivo di un nuovo capitolo della saga da cui il gioco trae ispirazione, ***Brawlout*** potrebbe rappresentare un degno, anche se momentaneo, sostituto.

# Severed a sorpresa su Switch

Il titolo di **Drinkbox Studios**, uscito dapprima su **PS Vita** e poi anche su **iOS**, Nintendo **3ds** e **Wii U** durante il 2016 e riscuotendo parecchio successo sia di critica che di pubblico, arriva oggi a sorpresa sull'**eShop** di Nintendo **Switch**.
Il gioco è un dungeon crawler in prima persona, caratterizzato da un sistema di controllo touch unico, attraverso il quale controlleremo i colpi di spada della nostra protagonista, per affettare i nemici in battaglie tattiche con lo scopo di salvare la nostra famiglia da un fato avverso.

Durante l'avventura incontreremo svariati mostri da affrontare con diversi colpi di spada e tante abilità attraverso le quali migliorare i nostri attacchi, oltre ad avere la possibilità di costruire un'armatura per proteggerci dai pericoli sempre più incombenti.

Il gioco è già disponibile sull'e-Shop a **€ 14,99**.

---

# Overcooked: in arrivo la versione Switch

***Overcooked*** è un gioco di cucina arcade sviluppato da **Ghost Town Games**. Considerato uno dei migliori giochi multiplayer del 2016, *Overcooked* sarà disponibile in una **Special Edition** in versione digitale sul **Nintendo e-shop** a partire dal 27 Luglio. Fra le novità spicca il supporto al **HD Rumble**, con il quale riusciremo a sentire vibrare ogni minimo dettaglio.

Il prezzo sarà di **€19,99** e saranno inclusi tutti i contenuti aggiuntivi finora rilasciati: **44 livelli** di campagna che possono essere giocati in co-op con fino a 4 giocatori, **9 livelli** per giocare testa a testa localmente con 2 o 4 giocatori, **22 chef diversi** fra cui scegliere e una serie di cucine pazzesche con tante ricette da cucinare e molto altro. La modalità campagna potrà essere giocata anche in solitario.

Vi ricordiamo che *Overcooked* è già disponibile su **Playstation 4**, **Pc Windows** e **Xbox One**.

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUlMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGYVgtZUJfRlFYa1ElMjIlMjBmcmFtZWJvcmRlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UlM0MlMkZpZnJhbWUlM0U=