

# Brawlout

Nel composito panorama dei giochi indie, non ne spiccano tanti che si possano annoverare alla categoria dei picchiaduro: per questo è un piacere **Brawlout**, un picchiaduro indie sviluppato da **Angry Mob** e prossimo all'uscita.

Entrato in early access su **Steam** nei primi mesi del 2017, e già rilasciato per Nintendo **Switch** lo scorso 19 Dicembre, l'uscita di **Brawlout** è prevista per tutte le console di ultima generazione (**PS4**, **Xbox One**) e per **PC** nel corso del 2018.

**Brawlout** è un picchiaduro che prende chiaramente ispirazione dal famosissimo **Super Smash Bros**, titolo Nintendo che ha rotto gli schemi dei tradizionali picchiaduro e ha creato un sottogenere tutto suo, con un gameplay unico e innovativo su tutti i punti di vista.

**Brawlout** è per certi versi un clone del celebre **Super Smash Bros**, ma non tutti i cloni sono delle brutte copie, anche se **Brawlout** non riesce a eguagliare il modello di riferimento sul piano del divertimento e della sfida. Perché?

Il titolo di Angry Mob non presenta intanto item utilizzabili in battaglia, non esistono armi da raccogliere, bombe da lanciare, oggetti che diminuiscono la percentuale o che evocano degli "aiutanti" che utilizzano una mossa speciale, componente che era invece molto importante nel gioco Nintendo.

Ciò trasforma **Brawlout** in un semplice picchiaduro senza l'indicatore di vita, in cui lo scopo dei giocatori è quello di buttare fuori dalla mappa l'avversario utilizzando solamente attacchi primari, secondari e combo.

Il gioco è tutt'altro che noioso, dopo un paio di partite si prende confidenza con i comandi che risultano semplici e immediati. Questo lo rende un gioco adatto a tutte le età, visto che non bisogna imparare combinazioni di tasti che permettano la riuscita di un determinato attacco. In **Brawlout** esistono solamente un **attacco primario**, un **attacco secondario**, una serie di **semplici combo** e una **modalità Furia** che ogni giocatore potrà utilizzare quando l'apposito indicatore sarà completamente carico.



*Brawlout*, in questa fase di early access, ha disponibili solamente **8 personaggi**, quasi tutti zoomorfi e tutti con abilità e mosse diverse.

Per esempio: **Pico**, una **rana wrestler**, crea dei tornado per intrappolare il nemico e può utilizzare la sua lingua per avvicinare l'avversario o per appiccicarsi a lui e volargli contro; **Olaf Tyson**, un **grosso tricheco** accompagnato da un **pinguino**, ha l'abilità di congelare l'avversario, ricoprire il proprio pugno di ghiaccio per poi attaccare l'avversario, e quella di creare una lastra di ghiaccio per salvarsi da una caduta (una delle abilità più utili all'interno del gioco, a parer mio);

Tra i personaggi disponibili c'è anche il protagonista del gioco **Hyper Light Drifter**, che brandisce una spada e riesce a creare uno scudo atto a proteggerlo dagli attacchi nemici e che, se utilizzato vicino all'avversario, è capace di infliggere danni.

In tutto i personaggi utilizzabili nel gioco completo saranno **18**, ma durante l'accesso anticipato non sono stati resi disponibili tutti quanti.

I personaggi si daranno battaglia in varie arene, e ognuno ha il proprio stage che riproduce le ambientazioni in cui vivono i vari animali di riferimento. Le arene hanno tutte la stessa struttura e si differenziano per skin e ambienti di contorno.

Una **nota dolente** è costituita attualmente dalla modalità online del gioco che, seppur in early access, dovrebbe garantire almeno un **matchmaking online decente**, per potersi confrontare con giocatori di tutto il mondo: purtroppo anche dopo decine e decine di minuti di attesa per una partita online non si riesce a trovare alcun avversario e si è costretti a giocare una **partita in lan** o una partita **Player vs CPU**.

Sembra un controsenso, visto che gli stessi sviluppatori hanno puntato molto sulla community, creando anche un server su **Discord** per poter accogliere tutti i giocatori che volessero trovare un compagno di squadra o per chi si voglia cimentare in sfide per mettersi alla prova.

In conclusione: mi sento di consigliare questo gioco a chi non abbia una console Nintendo per poter giocare a *Super Smash Bros.*, visto che *Brawlout* è un'alternativa molto valida se messa a confronto ad altri indie del genere, ma aspettiamo la release definitiva per poter valutare con completezza un titolo dalle premesse certamente interessanti e che può offrire un buon livello di sfida e divertimento.