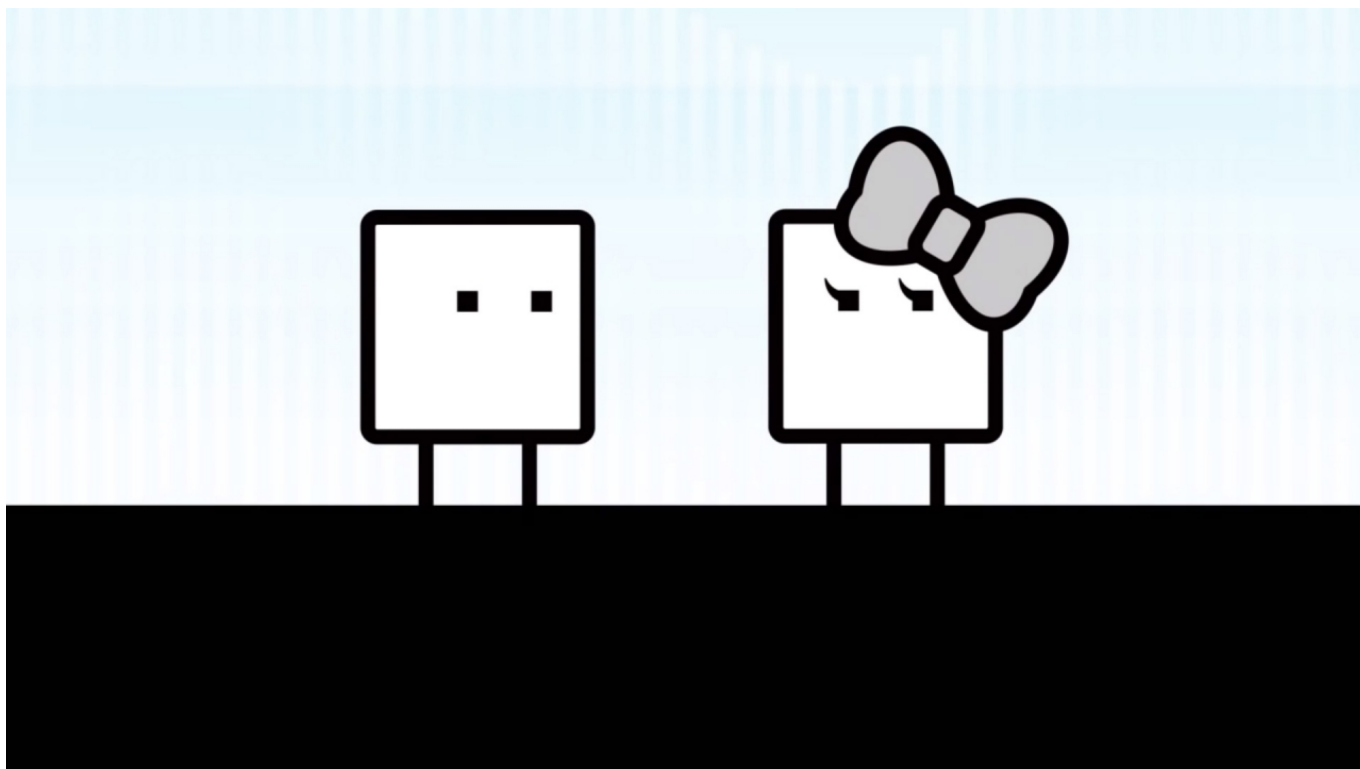


BoxBoy! + BoxGirl! - Amore al cubo

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 di fronte i suoi "fratelli maggiori".

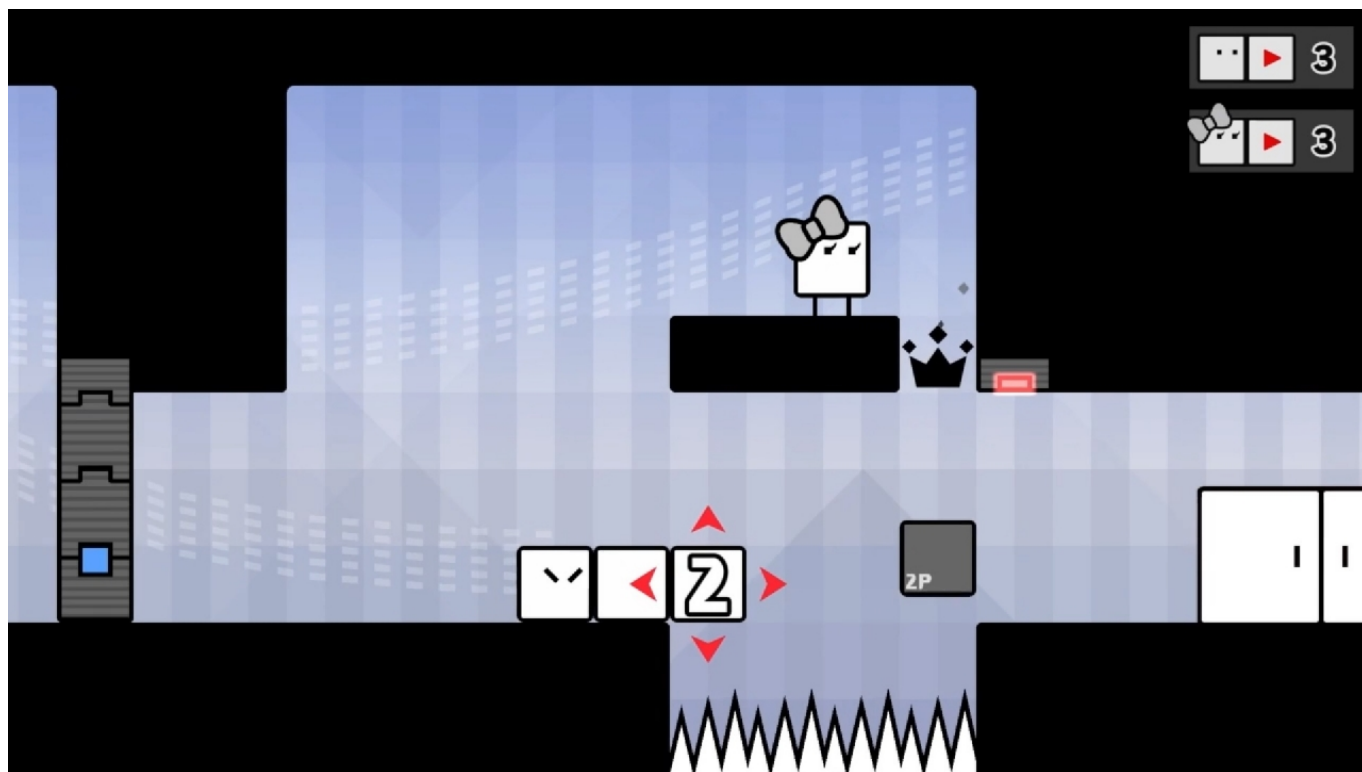


Il mio mondo per un cubo

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.

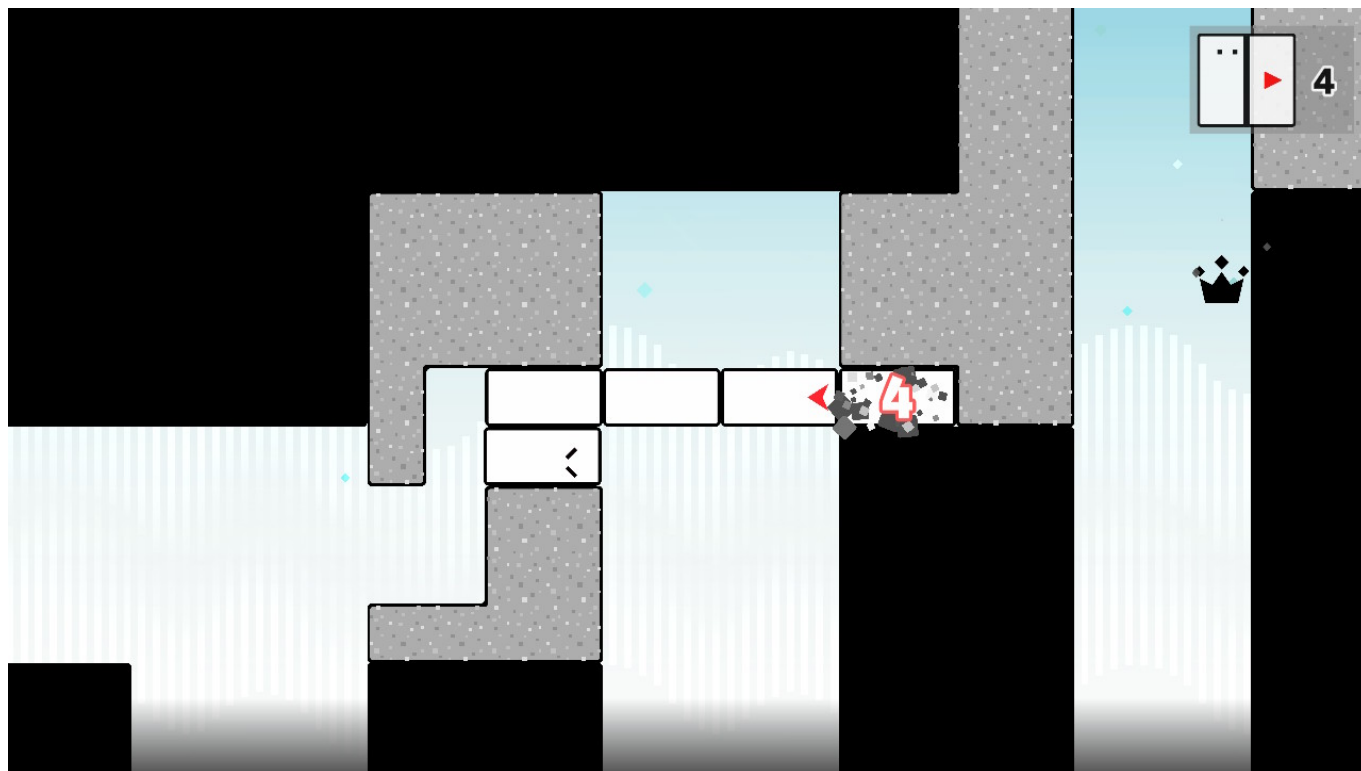
I livelli creati da Hal risultano ben strutturati e **divertenti** da completare. Molto spesso vi ritroverete a provare una serie di **combinazioni diverse** nella speranza di conservare qualche blocco extra e collezionare tutti i **bonus** disseminati dagli sviluppatori.

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.

[Firewall Zero Hour](#)

Firewall Zero Hour, il nuovo titolo per Playstation VR sviluppato dalla software house **First Contact Entertainment**, si candida ad essere il primo vero FPS tattico in realtà virtuale. Il gioco, completamente in italiano sia nei testi che nel parlato, è destinato soltanto a un pubblico che abbia già compiuto 16 anni.

È indispensabile la presenza di un visore **PSVR** per utilizzarlo, mentre è opzionale l'utilizzo dell'AIM Controller che, a scapito del realismo e dell'efficienza di tracciamento dei movimenti, può essere sostituito dal classico Dualshock controller della Playstation, a differenza del Playstation Move che non è supportato.

Il titolo che abbiamo per le mani è immediatamente entusiasmante, si viene subito colpiti dalla perfezione grafica, dalla ricchezza di dettagli e dal realismo immersivo. Sfortunatamente, un paio di dettagli non da poco fanno scendere la valutazione globale e, se non fosse per queste piccole pecche, il gioco avrebbe tranquillamente potuto ambire ad un 10 pieno.



La storia

La **First Contact Entertainment** ha fatto davvero pochi sforzi nel creare una storia completa e coinvolgente, puntando invece tutto su qualità grafica ed efficienza tecnica del gioco. Infatti è proprio la storia a essere uno degli unici due punti dolenti, di questo titolo. Impersoneremo un **mercenario**, che sceglieremo tra una selezione di **12 soldati** provenienti da altrettanti Stati, che avrà come unico obiettivo quello di completare il contratto che gli è stato assegnato in cambio di una remunerazione in criptovaluta.

I contratti, che si svolgeranno in **nove diverse ambientazioni** equamente distribuite in tre Stati, si distinguono in soltanto due categorie, quelli da attaccante e quelli da difensore.

Nella prima tipologia di contratti, dovremo raggiungere uno dei firewall presenti disattivarlo, quindi localizzare e raggiungere un computer portatile. A questo punto saremo costretti a restare nel raggio di un paio di metri dal computer per proteggere la connessione stabilita, fintanto che il nostro centro di comando e controllo, non riuscirà ad hackerare il laptop e completerà la sottrazione dei dati presenti. Terminato il download dei dati, verremo immediatamente pagati in **Crypto** e si concluderà così la missione. Tralasciando completamente la classica fase di "estrazione in gergo militare, in altre parole quando cerchiamo di uscire vivi dal campo di battaglia.

Nella **seconda tipologia di contratto**, cioè quella da **difensore**, dovremo invece impedire agli attaccanti, a suon di proiettili e di mine di prossimità, di raggiungere il laptop e quindi di sottrarre i dati contenuti, per un periodo di tempo limitato.

Alla fine di ogni contratto riceveremo una valutazione e delle ricompense, che saranno più sostanziose se completeremo la missione con successo, e con esse potremo poi acquistare upgrade per le armi e nuove dotazioni.

Tecnicamente, quasi perfetto

La **First Contact Entertainment** con **Firewall Zero Hour** fa scuola e mostra come, con un oculato lavoro di programmazione, si possano raggiungere livelli graficamente eccellenti anche con il Playstation VR, smentendo in tal senso i detrattori del device Sony.

La prima vera emozione si prova già nel tutorial, che non sarebbe niente di eccezionale se non fosse per la grafica che ci stupisce e coinvolge immediatamente. Prima ancora di iniziare a seguire le istruzioni, ci guardiamo in giro e, appena volgiamo lo sguardo al nostro abbigliamento, quasi sobbalziamo per la meraviglia, data la ricchezza di dettagli della nostra mimetica e dei vari accessori equipaggiati. Le **texture** sono belle da far paura, le luci, i riflessi e le ombre sono estremamente realistiche, anche qui un lavoro assolutamente degno di lode. Le **animazioni fluide e armoniose** ci coinvolgono sempre più in un mondo che stentiamo a non credere reale.

La **fisica del gioco** è ben studiata e assolutamente testata a dovere. Tutto funziona egregiamente, non mostrando alcuna pecca anche nei classici punti deboli, come le varie collisioni con muri, porte e oggetti, tutto calcolato alla perfezione.

Risulta evidente come un gran lavoro di beta testing sia stato fatto per portare il titolo ad un livello tecnico al top.

L'**audio tridimensionale** è assolutamente realistico, coinvolgente e persino indispensabile per giocare in maniera efficace. Infatti grazie al rumore dei passi dei soldati nemici potremo identificare un pericolo in arrivo o all'udire di spari in una certa direzione potremo sviluppare la nostra strategia d'attacco.

Il **doppiaggio** (in italiano) è naturale e ben realizzato, si alternano voci femminili a voci maschili che ci daranno le poche istruzioni necessarie allo svolgimento del contratto.

Il sistema di controllo, sfrutta l'ormai brevettata tecnica della rotazione a scatti, che riesce a eliminare completamente i pericoli legati al **motion sickness** sempre in agguato sui titoli VR. Tutti i movimenti del nostro mercenario sono fluidi e naturali, anche i comandi sono posizionati alla perfezione sia sul Dual Shock che sull'AIM Controller, rendendo estremamente immediato e naturale il controllo del personaggio. L'unico piccolo appunto relativo ai movimenti è la **velocità della corsa**, che rassomiglia piuttosto ad una camminata sostenuta e nelle situazioni più concitate, come ad esempio in un'imboscata dovrebbe assolutamente essere ad un livello più elevato.

Il dispositivo di controllo per godere a pieno di **Firewall Zero Hour** è certamente l'**AIM Controller** che durante il gioco viene tracciato alla perfezione, senza la necessità di dover mai fare quelle manovre di scuotimento per riallinearlo, a cui altri titoli per PS VR ci avevano abituato. Il Dual Shock, seppur comportandosi bene come device di movimento del personaggio, non sempre viene tracciato altrettanto bene, costringendoci quindi a un riallineamento ogni tanto e soprattutto facendo perdere quella sensazione realistica di tenere una vera arma in mano.



Le modalità di gioco sono estremamente limitate, escludendo la modalità di Addestramento, l'unica opzione rimanente è quella chiamata Contratti.

Nella fase di addestramento potremo far pratica con le **varie armi**, gli **scenari** e i tipi di **missione**, iniziando in **single player**, contro dei bot dalla limitata intelligenza artificiale che ben presto riusciremo a sottomettere, individuandone i punti deboli e la prevedibilità. Infatti tenderanno a farci agguati in gruppetti di tre o quattro provenendo da più direzioni, restando per lo più privi di copertura, puntando tutto sull'effetto sorpresa. Il radar da polso ci mostrerà i movimenti dei soldati nemici quando saranno a pochi metri da noi, semplificandoci così il nostro sporco lavoro da spietato mercenario. Qualche proiettile ben piazzato grazie alla perfetta mira del nostro fucile ci libererà velocemente degli incursori. I caricatori a disposizione sono limitati, vanno quindi utilizzati con dovizia e parsimonia e, sebbene sia possibile trovare delle valigette contenenti dei colpi extra, questa ricerca ci costringerà a deviare dal nostro piano d'attacco e ci esporrà ad imboscate nemiche. Il vero cuore del gioco è la **modalità Contratti**, che ci catapulterà in realistici scontri a fuoco, mixando tattiche d'aggressione, coordinamento tra i compagni dello sparuto plotone, espedienti d'astuzia e momenti di pura azione, come nemmeno nei migliori film hollywoodiani si sia mai visto. La presenza, quindi, di un buon impianto di cuffie e microfono è fondamentale per comunicare con i compagni e coordinare gli attacchi, sebbene sia anche possibile giocare utilizzando il microfono della Playstation Camera e l'audio proveniente dalla TV.

L'approccio strategico di questo FPS si respira sin dalla fase di preparazione alla missione, scegliendo i mercenari più adatti e i giusti armamenti avremo un sicuro vantaggio tattico.



Non è tutto piombo quel che luccica

Il più grosso difetto di questo titolo è legato alle **interminabili attese** nella fase di formazione delle squadre delle **partite multi-player**, i Contratti. Ci si trova nella stanza ad attendere per decine di minuti che si formino entrambe le squadre vedendo apparire i nostri potenziali compagni, che dopo qualche minuto di infruttuosa attesa abbandonano, rendendo così ancor più difficile raggiungere l'inizio di un match. A rendere ancora più frustrante il difetto è il fatto che una volta raggiunto il numero di **8 giocatori**, 4 per squadra, la partita si concluda con un'unica missione, che spesso dura anche pochi secondi o nel migliore dei casi qualche minuto.

Per ovviare a questo problema, sarebbero stati sufficienti due piccolissimi accorgimenti rendendo l'attesa molto meno noiosa e frustrante. Sarebbe bastato aggiungere un semplice poligono di tiro nella stanza d'attesa e fare delle partite da 3 o meglio 5 round.

Gamescom 2018: arriva Hunt Showdown su Xbox One

Dopo l'arrivo in **early access** su PC arriva anche su console Microsoft **Hunt: Showdown**, titolo sviluppato da **Crytek** col suo **CryEngine**. Questo PvP/PvE/co-op sta avendo molto successo per via delle sue peculiarità come la gestione certosina del **sound design**, decisivo in molti frangenti quando si tratta di salvarsi. Come su PC sarà possibile acquistare in game nuovi personaggi con caratteristiche proprie e armi, con approccio totalmente libero da parte dei giocatori. È un titolo interessante che probabilmente avrà bisogno di alcuni accorgimenti per essere giocabile senza limitazioni anche attraverso un joypad.

Bravo Team

La software house **SuperMassive Games**, già nota per titoli di spessore come [Until Dawn](#) per PS4, [The Inpatient](#) e [Until Dawn: Rush of Blood](#) per PSVR, abbandona la sua "safe zone" della ambientazioni horror, per lanciarsi in tra gli scenari degli scontri militari.

Bravo Team, è un gioco che come genere si piazza tra un FPS e un *On-Rail Shooter*, il tutto in rigorosa salsa Co-Op. Il titolo è completamente tradotto in italiano, ed è uscito il 6 Marzo 2018.



Scorta al Presidente

Bravo Team ci cala nelle vesti di un soldato americano demandato a fare da scorta alla Presidente di un non meglio precisato Stato dell'est Europa. L'incipit ci vede insieme ai nostri compagni d'arme su un SUV blindato per scortarla a destinazione, ma il viaggio viene interrotto da un gruppo di terroristi che rapiscono il nostro Capo di Stato.

Ripresasi dallo shock dell'attacco, la squadra abbandona il SUV per trovarsi sotto il fuoco incrociato delle milizie locali, che fino a poco prima erano ritenute nostre alleate. In breve i nostri compagni vengono decimati, e si rimane soltanto in due, guidati tramite contatto radio dal centro di controllo della missione.

La prima impressione è subito positiva e la storia si lascia scoprire piacevolmente, riservandoci qualche interessante sorpresa.

Sparatorie in Co-op

Bravo Team ci propone la sua versione di **combattimenti urbani in co-op**. Saremo assistiti da un compagno durante tutto il gioco, dovremo collaborare, alternandoci con le coperture e sferrando attacchi combinati. Potremo anche rigiocare le stesse missioni della campagna anche in modalità **co-op online**, avendo quindi come compagno un altro giocatore.

Il gioco dà il meglio di sé con l'**AIM controller**, ma può essere giocato sia tramite il classico gamepad della Playstation 4 che tramite i Playstation Move.

I movimenti nel gioco sono gestiti tramite salti da un riparo all'altro in posizioni prestabilite. Gli spostamenti vengono mostrati come un'**animazione in terza persona**, e un simile approccio risulta inizialmente abbastanza strano, ma in breve si comincia ad apprezzare la possibilità di ammirare le azioni di combattimento da una prospettiva diversa anche in VR.

Le armi che ci vengono messe a disposizione sono davvero poche e poco potenti, anche gli approvvigionamenti di munizioni sono scarsi, soprattutto nei livelli più difficili. Purtroppo la carenza di armi veramente potenti toglie non poco divertimento al titolo, che avrebbe tratto giovamento dall'aggiunta di qualche bomba a mano e qualche arma più incisiva, mentre un punto a favore è certamente l'aver previsto la possibilità che il fucile si inceppi, elemento che nelle azioni più concitate ci causerà non pochi grattacapi e che alza l'asticella della sfida.



La grafica non basta

La **SuperMassive Games** si supera sul piano tecnico sfornando un gioco graficamente tra i migliori titoli per PSVR finora sfornati, con texture eccellenti, ambientazioni immersive e ben dettagliate, un effetto nebbia davvero ben riuscito e un generale realismo abbastanza fedele. Le animazioni dei personaggi sono discrete, si registra qualche movimento legnoso di troppo, visibile.

Gli spostamenti da un riparo all'altro si eseguono puntando l'arma verso l'appostamento prescelto e premendo il tasto X. La visuale, a questo punto, si sposta in terza persona e vedremo così il nostro personaggio spostarsi da un riparo all'altro. Proprio grazie a questo approccio, la **SuperMassive Games** riesce a eliminare completamente qualsiasi possibile problema legato al "motion sickness", problema che affligge finora la gran parte dei titoli in VR.

Il **comparto audio** è davvero buono, tutto doppiato in italiano in maniera eccellente, condito da effetti sonori abbastanza realistici si lascia apprezzare durante tutto il gioco.

Il sistema di mira con AIM Controller è molto preciso e immediato, soltanto l'assenza di un vero rinculo ci ricorda che non abbiamo una arma reale tra le mani.

Purtroppo il titolo pecca in termini di **longevità**. La **campagna base single player dura al massimo 3 ore** e la seconda modalità in single player ci riproporrà gli stessi scenari, cambiando solo l'assegnazione dei punteggi per i colpi messi a segno.

A peggiorare la situazione arriva la modalità co-op online che, rappresentando il cuore pulsante di *Bravo Team*, dovrebbe aggiungere ore di divertimento e novità da scoprire. Sfortunatamente la **SuperMassive Games** va un po' al risparmio, non disegnando delle mappe specifiche per il co-op online, costringendoci a rigiocare insieme a un compagno reale le stesse identiche missioni già completate nella campagna single player.

La mancanza di divertimento aggiuntivo, nella modalità multiplayer, non deve aver generato molto richiamo, e non di rado bisognerà aspettare tra i 10 e i 20 minuti prima di trovare un compagno online, per poi abbandonare definitivamente questa modalità una volta conclusa la partita.



Bravo, ma non bravissimo

Bravo Team è assolutamente un titolo da provare per apprezzare il proprio AIM Controller in azione, ma la scarsa longevità e la carenza di armi lasciano un po' l'amaro in bocca, rendendo evidente come un titolo che avrebbe potuto avere tutte le carte in regola per essere un capolavoro si sia **perso nel classico bicchiere d'acqua**.

Non tutto è perduto, però, il potenziale rimane ancora immutato, le basi ci sono tutte e un bel DLC che ci offra nuove e più potenti armi, qualche ambientazione aggiuntiva e una modalità online dedicata potrebbe risolvere molti problemi e rianimare un gioco nel quale il divertimento dura per un tempo troppo limitato.

[Bush Hockey League \(Old Time Hockey\)](#)

Con le pinne, fucile e occhiali... ops! Ho sbagliato sport scusate! Quest'oggi si parla di hockey! Ammetto di non essere un gran fanatico degli sport prettamente americani, come il football, il rugby, il baseball o l'hockey per l'appunto, ma dicono che, almeno una volta nella vita, bisogna provare tutto - tranne il cibo macrobiotico, no, quello non c'è bisogno di provarlo. Così mi sono cimentato in una disciplina del tutto nuova per me e l'ho fatto tramite un videogioco tanto semplice quanto simpatico sviluppato dal team **V7 Entertainment INC.:** ***Old Time Hockey***, meglio conosciuto come ***Bush Hockey League***.



Passaggio e tiro!

Una delle caratteristiche particolari di questo gioco, è data da una immediata sensazione di star giocando su una vecchia console, una di quelle che avevano i controller con due soli pulsanti, che sono quelli che effettivamente servono per una partita a *Bush Hockey League*! In questo particolare periodo storico poi, in cui i giochi necessitano di avere joypad a 564 pulsanti mi vien da dire: che cosa meravigliosa! Altra sfiziosa caratteristica, per i nostalgici, è che il gioco ci permetterà di poter scegliere una risoluzione a **8/16 bit**, fino ad arrivare alla più comune **1920×1080** (full hd).

Ma non perdiamoci in chiacchiere: appena avviato il gioco, ci troveremo davanti a un menù molto chiaro, potremo iniziare una **modalità storia** oppure giocare delle partite amichevoli **1vs1** con la CPU o con un avversario umano in **multiplayer**. È possibile inoltre giocare in **modalità cooperativa locale**, anche nella modalità storia, rendendo il gioco un tantino più divertente.

Purtroppo non posso dire che la semplicità basti per renderlo un buon titolo, poiché, sfortunatamente per lui, la ripetitività si fa sentire prepotente dopo le prime 2 partite.

Come in tutti i giochi di hockey che si rispettino, non potevano mancare le azzuffate tra giocatori! Infatti di tanto in tanto, se commetteremo troppi falli contro la squadra avversaria, i giocatori ci si rivolteranno contro, ingaggiando "violenti" - a volte ai limiti del ridicolo - **combattimenti uno contro uno!**

Andando nello specifico, la modalità storia, sarà composta da una serie di scontri in cui si dovranno completare delle missioni secondarie - **tre** per l'esattezza - per ricevere al termine del match un punteggio a 3 stelle appunto, una per ogni obiettivo completato. Andando avanti in questa modalità, si sbloccheranno anche dei "**collezionabili**", ossia delle carte raffiguranti i diversi grandi giocatori dell'Hockey (totalmente inventati, risparmiando così sui diritti).

Sull'altra modalità, **l'esibizione**, presente nella stragrande maggioranza di titoli sportivi, non c'è poi tantissimo da dire: si sarà limitati a scegliere squadre e maglie da indossare. Riguardo invece la modalità **multiplayer**, *Bush Hockey League*, è risultato piacevolmente divertente giocato in **co-op**

con un altro giocatore.



Puro old style

Il **comparto grafico**: un azzardo, o un colpo di genio? Dipende dai punti di vista. Personalmente ho apprezzato molto la **grafica vecchio stampo** con la quale è stato concepito il titolo: texture acquerellate e modelli "low poly", ricorda proprio i primissimi giochi in cui i team di sviluppo si imbarcavano nella grafica 3D con discreti risultati. Non solo nell'art-style il gioco richiama il passato, ma anche le animazioni dei personaggi, in effetti, sembrano rifarsi a quelle di un tempo: approssimative, ridondanti e con movimenti macchinosi e poco precisi.

Un sonoro... che non lascia traccia.

Niente può esser peggio di un gioco sportivo privo un buon **sonoro** per la tifoseria e suoni ambientali: tolti questi, ahimè, ci rimane solo un vuoto incolmabile. L'unica nota positiva è però la track list utilizzata per i menù di navigazione, ricca di brani **punk rock**.



Tra un dischetto e una rissa ci vorrebbe...

Chiudendo il cerchio, l'esperienza con *Bush Hockey League* risulta soddisfacente, anche se solo in parte: sembra di essere davanti a un gioco "a metà". Sarebbe stato bello se fossero stati presenti diversi tipi di tornei, dei **collezionabili** con un tantino più di attrattiva e magari anche un editor per le squadre, i personaggi o le maglie. Insomma, l'ennesimo titolo che intenzionalmente, sembra non voler farsi piacere più di tanto, ma che potrà far passare piacevolmente del tempo al giocatore che voglia far qualche partita a uno dei grandi sport made in USA.

[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

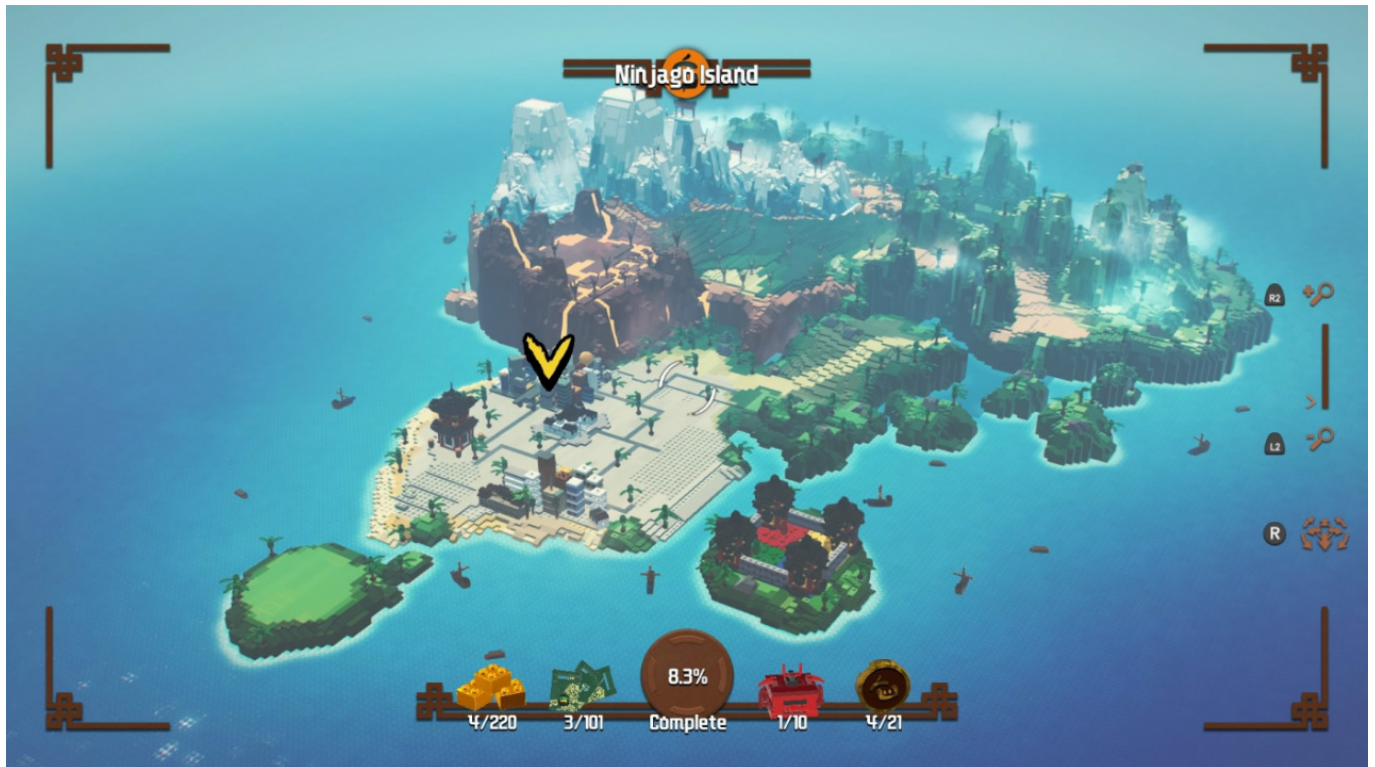
ritornare in una qualsiasi delle aree già visitate di **NinjaGo Island**! Ma non è una cosa bellissima?

Tra questi collezionabili troviamo: i mattoncini dorati da accumulare per avere accesso ad alcuni livelli del gioco, le buste di **LEGO NinjaGO**, che daranno nuovi personaggi o pezzi di nuovi costumi per la **personalizzazione dei nostri eroi** e, infine, i forzieri, dai quali ricaveremo parecchi coin-premio.



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

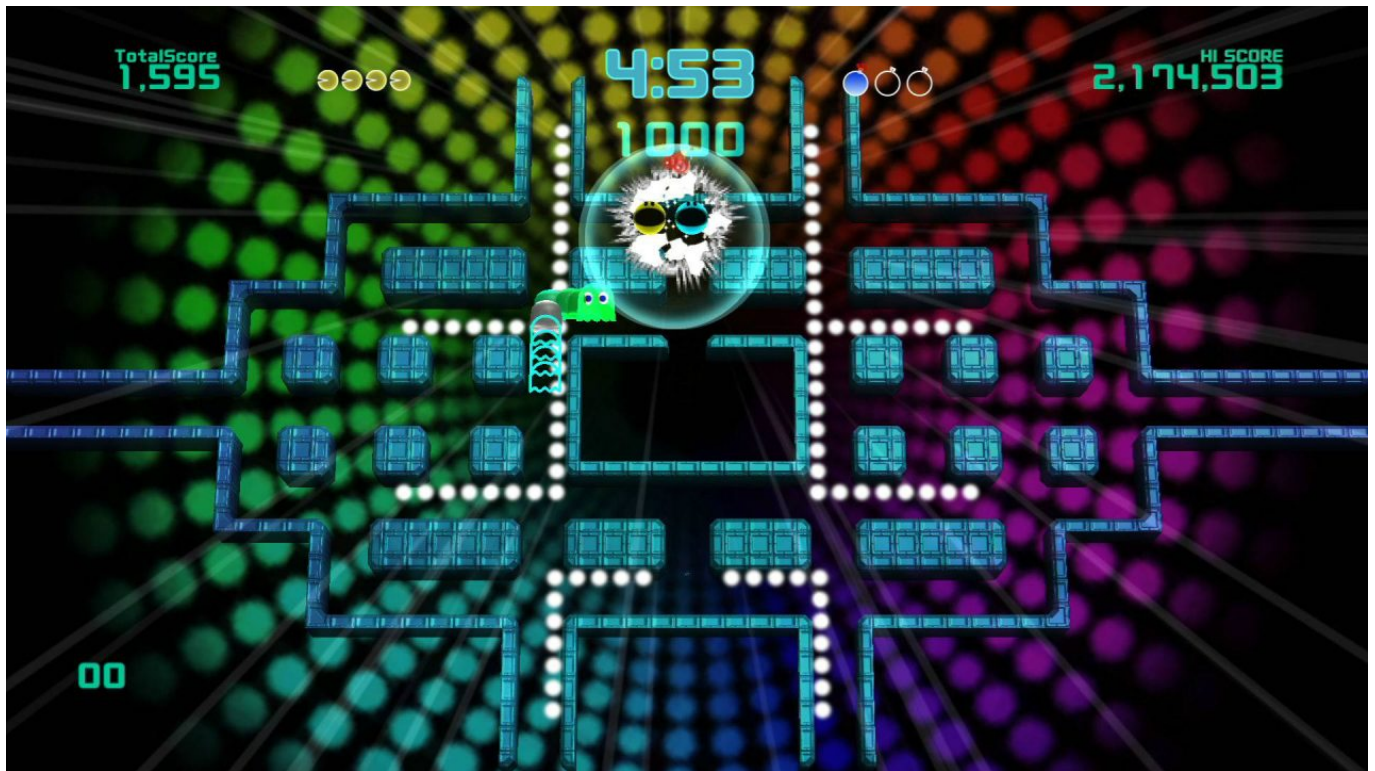
LEGO Ninjago - the Movie è stato un titolo che ha offerto molto divertimento, qualche ora di spensierato "farming" selvaggio qua e là, distruggi a destra, smantella a sinistra, litiga con gli altri giocatori in **multiplayer**, tutto all'insegna del puro svago. Il gioco è gratificante anche sotto l'aspetto 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 Ninjago - The Movie** è il gioco che fa per voi, non smentendo il trend positivo, in tal senso, dei precedenti titoli della serie **LEGO**.

PacMan ritorna a cacciare Fantasmi, ma questa volta lo farà su Switch

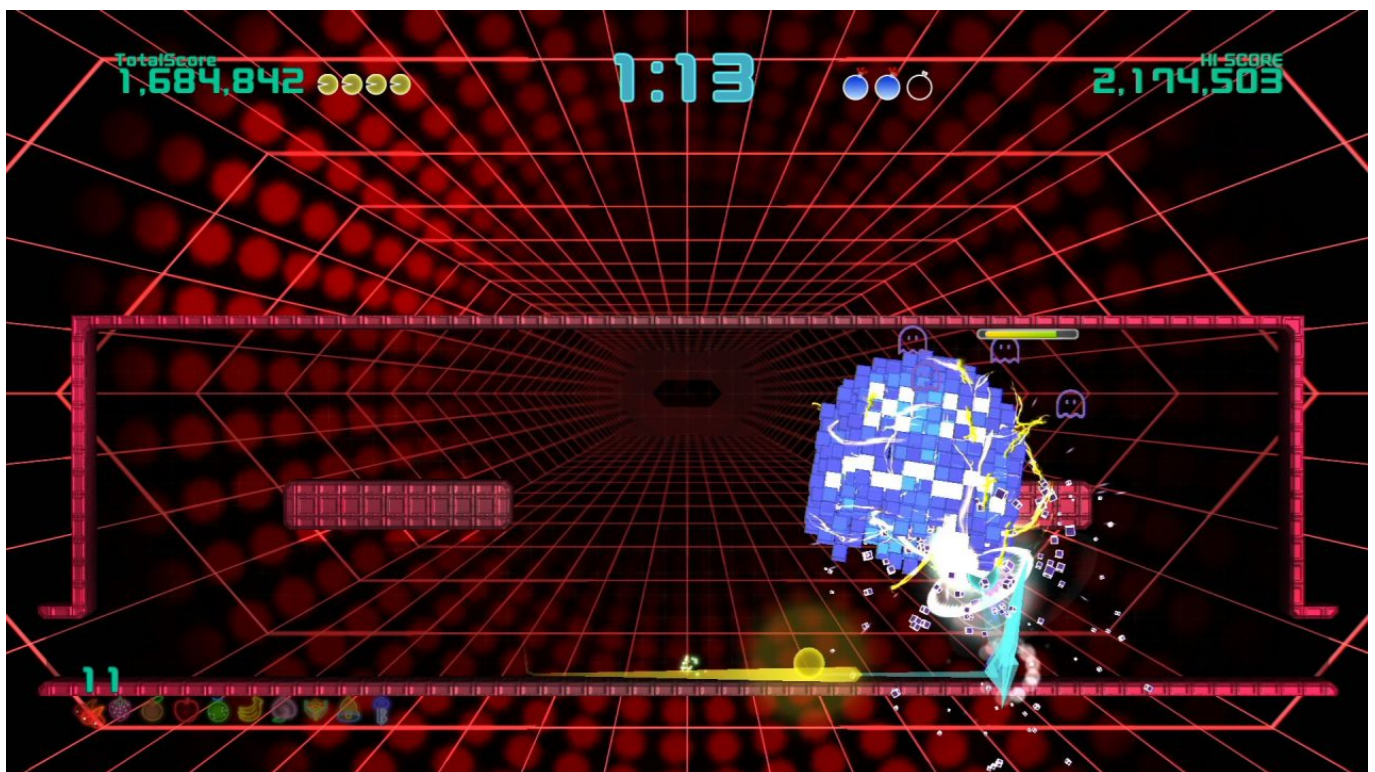
Bandai Namco annuncia il ritorno di **PacMan** con uno strepitoso porting su **Nintendo Switch**, della versione già uscita in precedenza per le altre piattaforme.



Il gioco uscirà il **22 Febbraio 2018** sotto il nome di **Pac-Man Championship Edition 2 PLUS** e prevede anche un'elaborata modalità co-operativa in esclusiva proprio per le console **Nintendo**, nella quale si potranno condividere i joycon in modo che quando un giocatore verrà catturato dai fantasmi, l'altro potrà correre in suo soccorso. Teniamo a sottolineare che questa modalità non sarà purtroppo implementata a chi in precedenza ha acquistato il gioco per le altre piattaforme, quindi se vi piace l'idea, andate dal negoziante più vicino, e munitevi di un **Nintendo Switch**.



Nell'articolo potrete vedere gli screenshot del gioco in questione. Siamo certi che **Pac-Man Championship Edition 2 PLUS** sia uno dei porting meglio riusciti che va ad aggiungersi al già promettente e sempre in crescita parco giochi di **Nintendo Switch**.



Ideare delle feature esclusive per un gioco su una piattaforma piuttosto che per un'altra, rendono essa stessa un'esclusiva console da gioco, proprio per questo il titolo Bandai Namco su **Switch**, pur essendo un porting sarà comunque una spanna sopra i suoi gemelli. Molte software house sembrano aver afferrato bene il messaggio, e molti porting sono già stati sviluppati. A questo punto vien da chiedersi: "Nintendo Switch sarà la console del futuro?"

Mostrata la modalità co-op di Super Mario Odyssey

Super Mario Odyssey è prossimo all'uscita: mancano solo due giorni prima che i giocatori possano mettere le mani sulla nuova avventura, e Nintendo ha presentato un nuovo video che mostra qualcosa in più della modalità **co-op** del gioco. Nel filmato indicato qui sotto, possiamo vedere Kit e Krysta mentre esplorano il **Wooden Kingdom** insieme. In questa avventura, una persona controlla **Mario** e l'altra **Cappy**, aiutandosi a vicenda per superare ostacoli ed affrontare nemici. Il nuovo titolo di Nintendo *Super Mario Odyssey* è atteso esclusivamente su **Nintendo Switch** per il 27 ottobre.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGcVI5QWZicjNYQTglMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=