

Overcooked 2

Sono trascorsi esattamente due anni dal lancio su **PC** del primo capitolo di **Overcooked**, adrenalinico **party-game culinario** sviluppato da **Team17** e **Ghost Town Games**. Oggi, visto l'enorme successo raccolto dal predecessore su tutte le piattaforme, esce **OverCooked 2**, riproponendo un invariato stile di gioco accompagnato da nuovissimi livelli e con una veste grafica leggermente più curata sotto certi aspetti.



Master Chef

Nel primo **Overcooked** abbiamo dovuto cimentarci in una folle corsa contro il tempo e in un durissimo allenamento per poter arrivare all'ultimo stage e batterci con il terribile appetito del final boss per salvare il mondo, passando attraverso coloratissimi livelli fuori di testa del Regno delle Cipolle. Sicuramente **Overcooked** è stato - ed è tutt'ora - uno di quei giochi dell'universo indipendente che ha lasciato a bocca aperta per la sua unicità, per una riuscitissima meccanica di gioco e per le tantissime ore di divertimento che è in grado di regalare. È possibile giocarlo da soli nella modalità campagna o in compagnia di uno o più giocatori, dividendo il joypad o la tastiera metà per uno o utilizzando una periferica per ognuno. In **Overcooked 2** conosceremo tanti nuovi e bizzarri chef che si aggiungeranno a quelli già conosciuti nel primo capitolo, con piatti nuovi ed elaboratissimi che metteranno a dura prova le nostre doti culinarie!

Ogni livello nasconde nuove insidie e piatti sempre più elaborati che renderanno difficile la preparazione delle nostre ordinazioni. Lo scopo dei giocatori per ogni livello, sarà quello di completare più piatti possibili in un tempo limite senza troppi errori, in modo da poter guadagnare più stelle possibile - massimo 3 stelle per livello che serviranno per lo sblocco degli stage successivi. **Overcooked 2** è a tutti gli effetti il sequel del primo capitolo, o dovremmo forse dire, la

continuazione?

Sì perché a conti fatti, anche i primi livelli di questo nuovo capitolo, potrebbero sembrare un po' ostici per chi non abbia avuto la fortuna di potersi infarinare con le meccaniche di gioco del primo, quasi come se gli sviluppatori diano per scontato che l'utente debba conoscere il gioco. La complessità di alcuni livelli spesso impedisce di prendere al primo tentativo le agognate 3 stelle, costringendo anche i giocatori che hanno già approcciato al primo capitolo a dover ritentare per sperare in un risultato migliore. Sin dall'inizio vengono richiesti una forte dose di manualità con i comandi base del gioco e un altissimo spirito di squadra, in una eventuale modalità cooperativa, per poter completare i vari stage.



Il Co-Op: la morte sua

Chi abbia giocato al primo **Overcooked** e ai suoi DLC potrà notare facilmente le doti richieste da questo secondo capitolo. Per il primo, come per il secondo, la modalità "giocatore singolo" a volte potrebbe risultare troppo macchinosa e complessa, tra lo switch dei 2 personaggi e l'organizzazione delle pietanze ci si confonde con molta facilità. In definitiva, la modalità vincente è sicuramente quella cooperativa: **completare la campagna in multiplayer**, non ha prezzo. Anche per il nuovissimo **Overcooked 2**, che abbiamo giocato su PC, con joypad per uno e tastiera per l'altro giocatore, **la massima espressione risiede nella modalità multi-giocatore**. Giocando in compagnia le ore trascorreranno talmente veloci tra urla, spintoni e risate, che non vorrete più staccarvi dalla TV. C'è da dire che è un gioco studiato per l'utilizzo di joypad, ragion per cui la tastiera è altamente sconsigliata, devo ammettere di aver avuto non poche difficoltà nel controllare il mio personaggio.



Cosa puzza di bruciato?

Nonostante io adori questo gioco in tutte le forme, c'è da dire che forse qualcosa non è proprio come dovrebbe essere. Partiamo dalla **mappa**, che con la sua nuova veste grafica è tanto bella quanto confusionaria, uno zoom troppo vicino impedisce di trovare subito i nuovi livelli sbloccati, che seguono una curiosa numerazione che avanza per multipli (**1-2, 1-4, 1-6, 2-3, 2-6**). Non è chiaro il motivo di questa scelta considerato che nel primo **Overcooked** erano numerati normalmente. In secondo luogo, come già detto, il livello di difficoltà si mostra sin da subito eccessivo, diventando ancora più impegnativo avanzando nel gioco, caratteristica questa che potrebbe far desistere chi si affacci per la prima volta alle meccaniche di **Overcooked** - fuoco sul pavimento che impedisce il movimento, automobili che investono il giocatore e tantissime altre insidie che non fanno ben sperare già dai primissimi livelli.



Tecnicamente

Il **comparto tecnico** è ineccepibile, il **gameplay** è rimasto invariato e altrettanto ben congegnato, molto fluido e semplice. Graficamente le migliorie sono visibili nei piccoli dettagli, shader più elaborati e texture più definite, soprattutto nella mappa di selezione dei livelli che vede un nuovo tabellone sviluppato su più livelli, per il resto il gioco non sembra aver subito significativi cambiamenti in questo versante. La **colonna sonora** cavalcante, chiaramente ereditata dal primo capitolo, è azzeccatissima e accompagna il gioco col giusto ritmo incalzante, rendendolo ancor più adrenalinico di quanto già non sia.



Tirando le somme

In definitiva questo nuovissimo **Overcooked 2**, a differenza del primo, non è un gioco proprio per tutti. Perché questa scelta? Selezione naturale? Mi rendo conto solo a posteriori che, se non avessi giocato il primo capitolo, con molta probabilità non avrei potuto apprezzare davvero il lavoro svolto da **Team17** in questo secondo **OverCooked**. A ogni modo, se vi piacciono i party-game in locale e un alto livello di sfida che nei suoi picchi massimi potrebbe rasentare la frustrazione, sento di potervene consigliare caldamente l'acquisto, perché credo che, nonostante le sue imperfezioni, al momento la serie **Overcooked**, per la sua extra-dose di divertimento, detenga il titolo di "**Re dei party-game**" su ogni piattaforma.

Update After Launch: E luce fù!

Ed è come l'arcobaleno dopo la tempesta che **Overcooked** dopo la release ufficiale al **day one**, da bruco si fa farfalla e spicca il volo come prima era stato capace di fare il suo predecessore. La versione inviataci prima del rilascio sul mercato deludeva sotto vari aspetti.

Andando sullo specifico, dopo la data di uscita sono stati inseriti diversi elementi, uno su tutti diverse possibilità di gioco in **multiplayer**, organizzando partite pubbliche o private; All'inizio del gioco in modalità "**storia**" è stata aggiunta una clip iniziale che funge da breve premessa agli avvenimenti che spingeranno i nostri mini-chef, a intraprendere quest'avventura.

Il più importante cambiamento lo vediamo sulla mappa, in cui adesso l'avanzamento dei livelli avviene in modalità naturale, **seguendo l'ordine numerico 1-1, 1-2, 1-3** e così via. Un'altra delle mancanze sottolineate nella versione inviataci, è stata fortunatamente colmata e anche qui, come nel primo capitolo di **Overcooked**, dopo ogni stage completato avremo un percorso da poter seguire con il nostro furgoncino - senza perderci, come capitava spesso nell'anteprima - fino al prossimo livello appena sbloccato.

Insomma, a guardarlo adesso **Overcooked 2** è quasi un altro gioco, degno erede di quello che prima di lui conquistò secondo noi il titolo di party game definitivo.

Non è la prima volta che videogame a rilascio sia sostanzialmente diverso rispetto all'anteprima: un altro chiaro segno della necessità Per ogni professionista di settore di **rivedere un gioco più volte** - al netto Dunque di patch e aggiornamenti - **prima di poter emettere un verdetto definitivo.**

Videogame sotto l'ombrellone

L'estate si fa sempre più torrida ma i veri gamer non rinunciano a un po' di sano divertimento videoludico: che sia nella propria stanza, armati di condizionatore o ventilatore, o in modalità handheld da portare in spiaggia, la scelta è ampia. Fra nuove uscite e giochi da recuperare c'è n'è per tutti i gusti e i nostri redattori si sono prodigati in consigli mirati:

Gero Micciché



1. **Hollow Knight**: uscito nel 2017 a seguito di una campagna Kickstarter che ha finanziato parzialmente il gioco, il metroidvania di **Team Cherry** è stato recentemente rilanciato dall'uscita su Nintendo Switch. Un ottimo ritmo e un art-style 2D di tutto rispetto vi faranno venire voglia di passare parte l'estate a Hallownest col nostro protagonista.
2. **Overcooked 2**: in uscita il 7 agosto su tutte le piattaforme, il secondo **Overcooked** ripropone molte meccaniche già note con nuovi livelli e l'aggiunta di una nuova modalità online che

sembra un differenziale non da poco. Il party game da cucina di **Ghost Town Games** (che si fregia di Team17 come publisher) è il gioco cooperativo perfetto da giocare con gli amici in estate,

3. ***Mega Man X Legacy Collection 1+2***: Otto capitoli, tre spin-off per uno dei personaggi più iconici dei videogame di sempre. Un platform straordinario, ricco d'azione con un ottimo game design, anche questo presente su tutte le principali piattaforme di gioco. Un classico, ma di grandissima modernità. Cosa volete di più?

Andrea Celauro



1. ***Bloodstained: Ritual of the night***: il nuovissimo titolo di **Koji Igarashi** che si rifà ai **Castlevania** *stage by stage* più classici. Non lasciatevi intimorire dai toni cupi del gioco, i nove bilanciati livelli proposti, nonché i vari finali alternativi, saranno degli ottimi compagni di giochi per questa afosa estate (specialmente per chi vuole alternare il proprio tempo libero fra videogiochi e uscite all'aria aperta). Sarà per voi un freschissimo Bloody Mary sotto il sole!
2. ***Sonic Mania Plus***: uscito lo scorso anno, il porcospino più famoso del mondo torna insieme a nuovi amici, stage e modalità inedite con la formula che lo ha annoverato fra i più grandi **platformer** di tutti i tempi. Colorato, frizzante, carico di nostalgia, ma soprattutto rinnovato e pieno di nuovi interessanti contenuti; correte a provarlo se non volete sguagliarvi sotto il sole!
3. ***Bud Spencer & Terence Hill - Slap and Beans***: birra e salsicce o partita a poker? Nessuno dei due! Questo spettacolare **beat 'em up** con i più grandi scazzottatori italiani è il gioco perfetto da giocare in compagnia di un amico durante i pomeriggi noiosi, persino all'aria aperta con un **Nintendo Switch**. Non diteci che preferite stare a casa a guardare Don

Matteo...

Emanuele Cimino



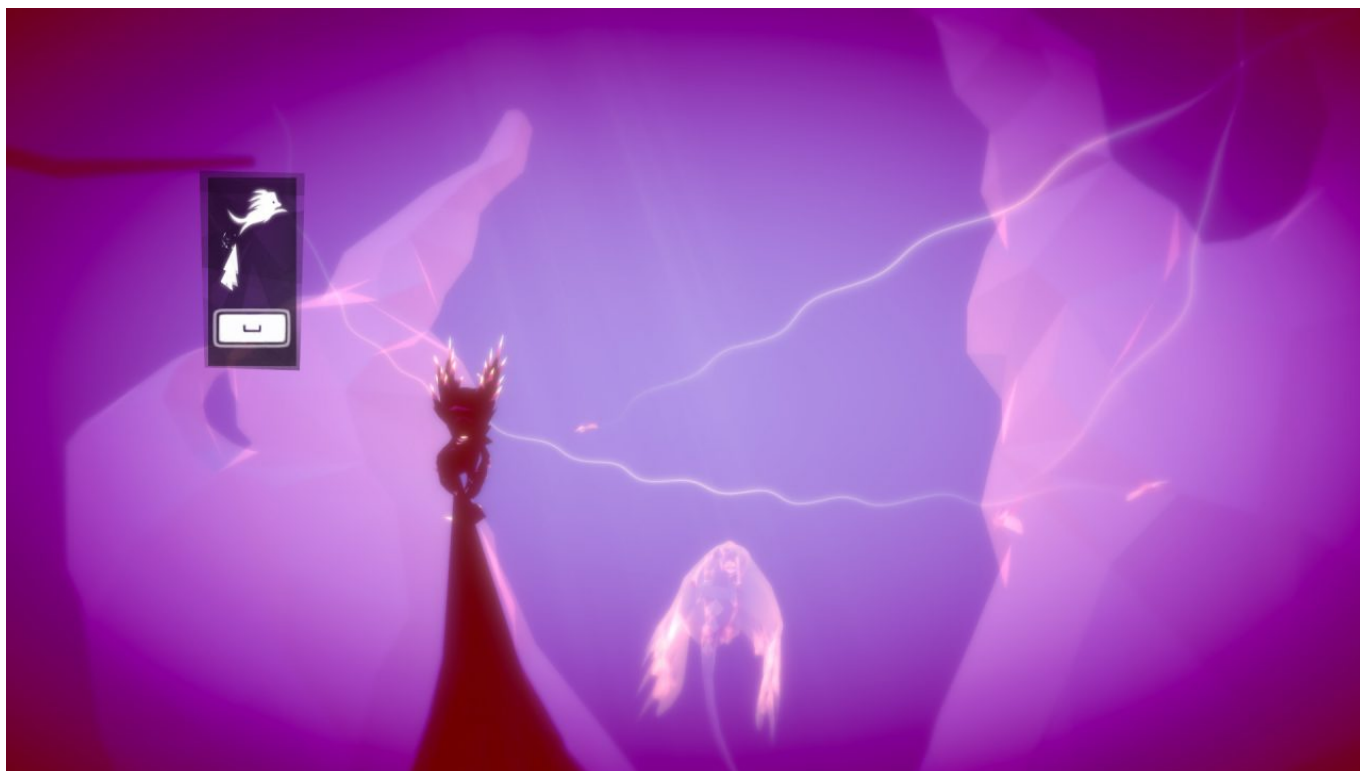
1. ***Wreckfest***: il “demolition derby style” non tradisce mai e assicura divertimento senza troppo impegno: cosa c’è di meglio per sollazzarsi nei tempi morti dell’estate?
2. ***Motorsport Manager 2***: gioco manageriale di corse automobilistiche molto ben fatto, permetterà ai giocatori di crea una scuderia, sviluppare la propria macchina, fare mercato di piloti e investi in una nuova tecnologia. Titolo davvero curato, ora disponibile su **Android**, e quindi un’ottima scelta da portare in giro durante l’estate.
3. ***Far Cry 5***: se avete dubbi su dove passare le vacanze, vi consiglio una bella gita in Montana: uscito a fine marzo, è il tripla A ideale da recuperare quest’estate per godersi un titolo dalla buona longevità e in cui si alternano sapientemente fasi shooter e fasi stealth.

Calogero Fucà



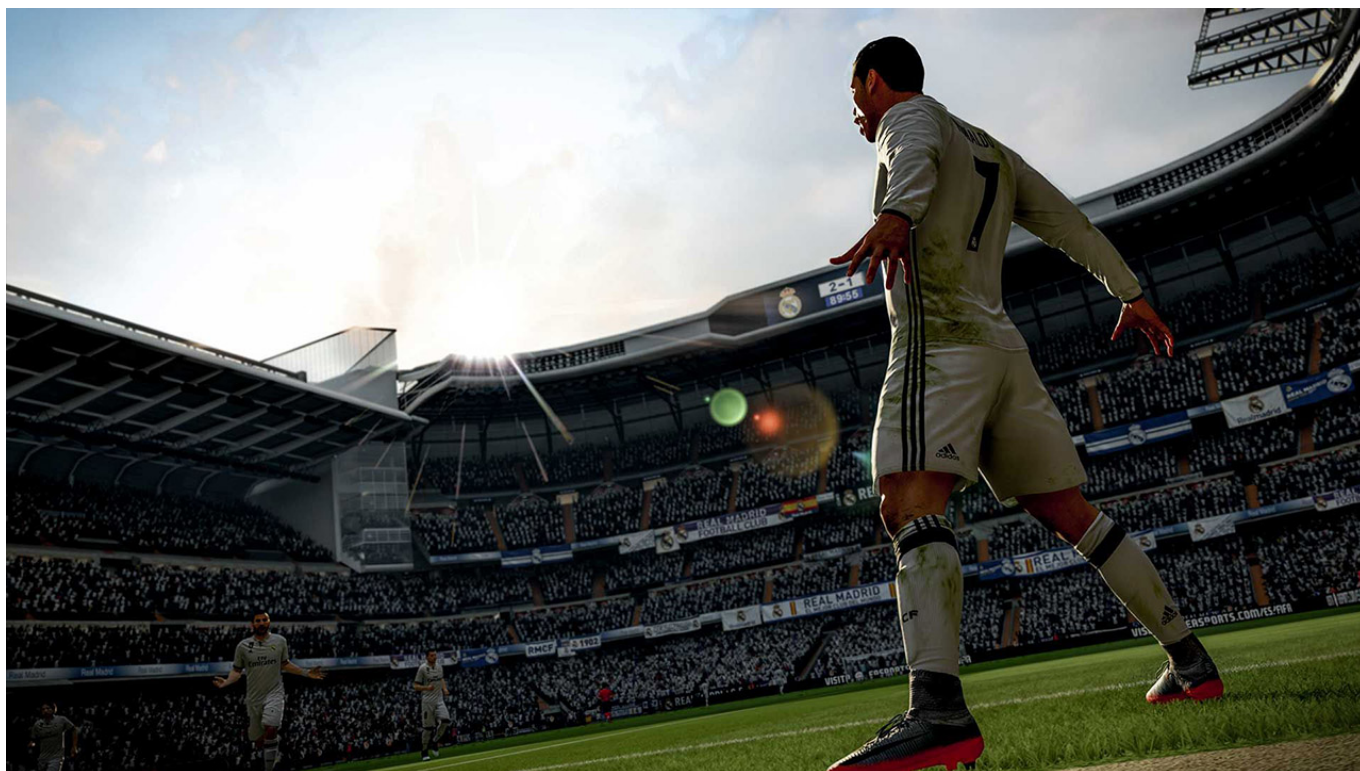
1. **Fortnite**: Ottimo titolo per scappare dal caldo asfissante estivo e rifugiarsi in un mondo in puro stile cartoon, meglio se giocato in squadra con amici e non. La battle royale del momento non si fermerà di certo per le vacanze, durante le quali potrà farsi solo più incandescente.
2. **Detroit: Become Human**: «Ad ogni azione corrisponde una reazione uguale e contraria»: il titolo **Quantic Dream** porta questo principio all'estremo, ponendo dilemmi morali e una riflessione sull'intelligenza artificiale, sul rapporto uomo-macchina e sul tema del diverso. Ambientato nella Detroit di un futuro molto prossimo, è una buona occasione per trascorrere svariate ore con un'ottima storia e bivi da percorrere.
3. **Agony**: Se volete proprio arrendervi al caldo allora non vi resta che provare **Agony**. Ambientato nientemeno che all'Inferno, il titolo non è stato esattamente ben accolto dalla critica, ma ha un buon potenziale survival e un environment di certo accattivante, con creature demoniache e corpi di dannati. Consigliato ai coraggiosi che non temono la calura estiva.

Dario Gangi



1. **[FE](#)**: uscito a febbraio di quest'anno, **[FE](#)**, riesce a regalare ore e ore di puro divertimento, con colori accesi e freschi e con un'ottima soundtrack. Il titolo sviluppato da **Zoink** vi trascinerà in un mondo magico che vi farà dimenticare il caldo di queste torride giornate estive.
2. **[Inside + Limbo](#)**: due piccioni con una fava. Quale migliore occasione per giocare questi due stupefacenti titoli se non l'estate e la collezione che include i due capolavori di **Playdead**? **[Limbo](#)** e **[Inside](#)** sono due ovvie scuse per non uscire di casa nelle ore più calde, tenendovi compagnia per almeno otto ore a testa, ma sono anche ampiamente portatili nella versione per Switch, e perfino su Android e iOS, per quanto riguarda **[Inside](#)**.
3. **[Just Shapes & Beats](#)**: uscito da qualche mese su PC e Nintendo Switch, **[Just Shapes & Beats](#)** sarà il vostro compagno di viaggio per un bel po', garantendovi ore e ore di pura follia sulle note di brani puramente **chiptune**. Sfidare i vostri amici sarà uno spasso.

Marcello Ribuffo



1. **FIFA 18**: è sempre tempo per un buon calcistico, non solo durante i campionati reali ma anche durante l'estate, in cui il calciomercato impazza. Giocare in questo periodo infatti, rende il titolo mutevole, per via dei tanti trasferimenti dei calciatori tra un club e l'altro, permettendo di testare nuove tattiche o anche provare il piacere di inserire **Cristiano Ronaldo** nella **Juventus** prima ancora della *release* del nuovo capitolo.
2. **Dark Souls Remastered**: un titolo che non ha bisogno di presentazioni: la nuova versione del capolavoro di **Miyazaki** riporta in auge quanto di eccellente svolto in campo artistico e di gameplay, rimanendo come sempre una vera sfida per i videogiocatori. Perché non fare di necessità virtù allora giocando a "**Drink Souls**": una morte, una bevuta. L'importante è non mettersi alla guida successivamente, mi raccomando.
3. **Forza Motorsport 7**: cosa c'è di più rilassante di un giro sulla vostra vettura dei sogni? Guidare un'auto reale in estate è un incubo, tra code, imprevisti e magari l'aria condizionata che non vuol saperne di funzionare a dovere. Perché dunque non godersi il fresco di casa, e guidare in tutta tranquillità? Le oltre **700 vetture** presenti, visibili in dettaglio nel **Forza Vista**, sapranno appagarvi, soprattutto con un buon volante in mano.

Gabriele Sciarratta



1. ***Fire Pro Wrestling World***: con l'arrivo della versione PS4 il **31 agosto** (su PC è disponibile fin dallo scorso anno), e di conseguenza, con l'uscita del DLC con protagonisti i wrestler della **New Japan Pro Wrestling**, che portano con sé la modalità storia, il titolo wrestlingistico di **Spike Chunsoft** diventa completo. Titolo perfetto non solo se si vuole rompere l'egemonia dettata dai giochi WWE, ma soprattutto, visto l'arrivo del roster nipponico, si ha l'occasione per simulare il G1 Climax: il torneo annuale a gironi che si sta disputando sui ring della New Japan proprio in queste settimane!
2. ***Stardew Valley***: cosa c'è di meglio da fare in estate che coltivare frutta e verdura, andare a pescare nei fiumi o sul mare, e fare amicizia in un piccolo borgo? ***Stardew Valley*** è il titolo perfetto per rilassarsi nelle calde giornate estive. È disponibile da poco anche su Switch, ma tenete d'occhio la versione PC, visto che è finalmente attivo il multiplayer online!
3. ***Frostpunk***: estate = caldo torrido, sudore e disidratazione. Se non siete amanti di questa stagione, come il sottoscritto, allora cosa c'è di meglio di un bell'inverno perenne come quello del gestionale di **11 Bit Studios**? Certo, magari si passa da un estremo all'altro, e non è piacevole sopravvivere a -40°, ma a mali estremi, estremi rimedi.

Alfonso Sollano



1. ***Yakuza 0***: realizzato con gli stessi asset di [Yakuza Kiwami](#), il titolo è uscito su console a inizio anno e costituisce un ottimo modo per iniziare la saga anche su PC e immergersi nel quartiere **Kamurocho** dove condurre il **Drago di Dojima** in una storia interessante ricca di combattimenti mozzafiato.
2. ***Octopath Traveler***: ottimo titolo uscito su Nintendo Switch, è un jrpg con uno stile grafico che ricorda vecchie glorie degli anni '90 (***Final Fantasy VI*** su tutte) e farà felice i nostalgici con una grande varietà di gioco e una longevità di tutto rispetto.
3. ***Marvel's Spider-Man***: nuova esclusiva PS4 firmata Insomniac Games, gode di una grafica da urlo, di un gameplay molto vario e di una mappa aperta che potremo esplorare grazie alle ragnatele del nostro ragno preferito. L'anteprima, insomma è stata già tanta roba e, dato che l'uscita è prevista per il 7 settembre, è un ottimo modo per finire l'estate.

Gabriele Tinaglia



1. ***League of Legends***: Il titolo di casa Riot Games esiste ormai da quasi un decennio, ed è ancora in continua evoluzione.
2. ***Dark souls Remastered***: cosa c'è di meglio di un mix tra caldo estivo e difficoltà da bestemmie? L'iconico GDR Bandai Namco è ritornato, ed è presente su tutte le piattaforme. La sfida è assicurata, la frustrazione pure: per chi non vuole rilassarsi neanche al mare.
3. ***Rainbow Six Siege***: titolo mastodontico di casa Ubisoft, quest'anno giunto all'Year 3. Le giornate estive saranno tutt'altro che noiose: anche qui potrete contare su un multiplayer di buon livello e il gioco pare aver raggiunto un equilibrio e un funzionamento ormai ottimali, che garantiranno divertimento per tutti i vostri giorni liberi.

Annalisa Vitellaro



1. ***Crash Bandicoot N. Sane trilogy***: il platform 3D per eccellenza, una trilogia che non ha mai smesso di divertire nonostante esista da più di 20 anni. L'iconico marsupiale arancione può farvi compagnia durante un'afosa noiosa serata sul divano o in un lungo viaggio in aereo, essendo su tutte le piattaforme. E con **Future Tense**, un livello inedito aggiunto poco più di un mese fa, non avete davvero più scuse.
2. ***WarioWare Gold***: Nintendo riprende in mano un brand che mancava su una console portatile dal lontano 2010. Con 300 frenetici minigiochi per rompere la monotonia dell'estate ancora in corso, il titolo è disponibile dallo scorso 27 luglio per la famiglia **Nintendo 3DS**. Riuscirete a vincere la coppa Wario?
3. ***Hyrule Warriors Definitive Edition***: vi è stata cancellata la vacanza che programmavate da mesi? Il vostro capo non vi ha concesso le ferie? O semplicemente il caldo vi rende nervosi? Qualunque sia la causa della vostra rabbia, poche cose la placano come un buon musō. Portate con voi **Nintendo Switch** qualunque sia la vostra destinazione e preparatevi a sconfiggere orde infinite di nemici, da soli o in compagnia, con i vostri personaggi preferiti della saga di Zelda, e l'edizione definitiva ne conta più di 20. Hyrule ha bisogno di eroi.

Vincenzo Zambuto



1. ***Stardew Valley***: Un gestionale a sfondo rurale, concepito all'insegna della semplicità, è in grado di regalare ore e ore di divertimento e relax. Tra un raccolto e l'altro, le trame del gioco si svilupperanno con elementi da gioco di ruolo che richiamano chiaramente i classici dei gdr.
2. ***Battle Chasers***: Se volete rigiocare un gioco di ruolo puro e alla vecchia maniera, questo gioco vi terrà incollati alla vostra console più di quanto possiate immaginare. Dungeon zeppi di trappole, una varietà immensa di mostri e nemici e combattimenti a turni che daranno del filo da torcere anche ai più ferrati sono il contorno perfetto per uno dei giochi di ruolo più interessanti di sempre.
3. ***Slain: Back from Hell***: Metallari da tutto il mondo io vi invoco! Di recente rilascio sulla console Nintendo Switch questo titolo ispirato ai più classici giochi a scorrimento orizzontale 2D e sviluppato con sprite 16bit, è un piccolo gioiello da portare in vacanza o sotto l'ombrellone. Impareremo che scontri sanguinolenti e Heavy Metal si sposano alla perfezione!

La scelta della redazione



Tanti i videogame proposti, scelte eterogenee come sempre accade in ogni redazione, ma su un singolo titolo ci sentiamo tutti unanimi: **Remothered: Tormented Fathers**, survival horror italianissimo diretto dal game designer Chris Darril e sviluppato da Stormind Games, è certamente il titolo d'esordio dell'anno. Uscito dapprima su PC, ha raccolto subito il favore della critica e dei giocatori. Adesso che è uscito anche su PlayStation 4 e Xbox One potrà accompagnarvi per intensissime notti di terrore estivo.

Buon divertimento.

[Speciale E3 2018: Conferenza Nintendo](#)

Ed eccoci qua! Dopo le conferenze [Ubisoft](#), [Sony](#) e [Pc Gaming](#) parte la **conferenza Nintendo**, un direct pieno di sorprese e a un orario veramente comodo per gli spettatori italiani. Diamo uno sguardo ai titoli annunciati e che, nei prossimi tempi, giocheremo sui nostri **Nintendo Switch**.

Si comincia con una ip **non Nintendo** totalmente nuova: **Marvelous Entertainment** ci ha presentato **Daemon X Machina**, un gioco incentrato sulle battaglie fra *mech* alla **Gundam** e che ricorda vagamente **Virtual On**. Una delle sorprese più belle di questa conferenze e che ci lascia onestamente con molta curiosità. Davvero interessante!

Un regalino per chi gioca **Xenoblade Chronicles 2** e ha acquistato il season pass: un prequel intitolato **Torna - The Golden Country** e disponibile dal **21 Settembre**. Il gioco avrà anche una versione fisica per chi volesse acquistare il pacchetto completo sin dall'inizio; una vera chicca per chi non ha ancora preso in esame l'acquisto di **Xenoblade Chronicles 2**.

Finito il trailer è apparso **Reggie Fils-Aime** che, dopo una bella introduzione sulle diverse opzioni di gioco che offre **Nintendo Switch**, ha mostrato **Pokémon Let's go Pikachu e Pokémon Let's go Eevee**: il presidente di **Nintendo of America** ha illustrato le funzionalità di condivisione con **Pokemon Go** e le battaglie competitive con gli amici, per la prima volta, su un sistema solo. Ma ciò che ha rubato la scena è decisamente la **Pokeball Plus**, mostrata nei trailer qualche settimana fa ma il cui utilizzo rimase un po' ignoto: al di là dell'utilizzarlo come sostituto per un **Joycon**, sarà possibile portare con voi un **Pokémon** dal gioco e utilizzarlo al di fuori dal suo contesto originale. Chi acquisterà questo gadget, che uscirà il **16 Novembre 2018**, avrà inoltre **Mew** in regalo, uno dei **Pokémon** più rari di sempre.



Abbiamo poi una sorpresa del tutto inaspettata, il ritorno di uno dei giochi più divertenti del panorama **Nintendo**: **Super Mario Party**. Al centro dell'attenzione è l'interattività fra più schermi di **Switch** se utilizzati in modalità portatile: l'azione potrà dividersi e dare a tutti i giocatori una prospettiva diversa dei divertentissimi minigiochi che contraddistinguono da sempre il gameplay di questo divertentissimo brand.

E dopo un titolo mobile e un *musou*, ecco che arriva ***Fire Emblem: Three Houses***, un gioco che riprende la forma più classica di questo brand **Nintendo**. Apparentemente nulla di nuovo ma il trailer mostrato è senza dubbio esaustivo, mostrando un buon comparto tecnico e delle belle cutscene in stile anime; si aspetta questo titolo per la **primavera 2019**.

Preannunciato, aspettato e certi di vederlo a questa **E3 2018**: la frenesia di ***Fortnite*** arriva integralmente su **Nintendo Switch**, una console che, senza dubbio, saprà utilizzare la sua natura **online** e **cross-platform** (che, secondo le ultime indiscrezioni, funziona con tutte le console eccetto la **PlayStation 4**). Tuttavia, la più grande sorpresa è che il gioco è **già disponibile** negli store di tutto il mondo; perciò, agguantate i controller e cominciate pure a scendere in campo!

Dopo questo bel trailer, **Reggie** è tornato sotto i riflettori, introducendo una serie di titoli indipendenti per **Nintendo Switch**: si aprono le danze con ***Overcooked! 2***, un sequel che introduce nuove ricette, personaggi, cucine, abilità, come quella di lanciare gli ingredienti, modalità e la possibilità di giocare con gli amici in cooperativa locale o online.

L'attenzione si è poi spostata a ***Killer Queen Black***, un gioco originariamente per **arcade** e che sta per fare il suo debutto su **Nintendo Switch**; il suo originale gameplay è molto simile a ***Joust*** e, contrariamente al titolo storico di **Williams**, sarà possibile giocare in due squadre da 4 giocatori ciascuno, per un totale di otto. La sua uscita è prevista per il **2018** ma non è stata annunciata una data precisa.

Altro titolo che potrete giocare già **oggi** (per **14,99€**) è ***Hollow Knight***, un **metroidvania** sensazionale e pluripremiato che, come tipico del genere, si divide fra sezioni di esplorazione e azione infuocata; la versione per **Nintendo Switch** includerà inoltre **tutti i DLC** rilasciati originariamente **PC**.

Ancora un aggiornamento per ***Octopath Traveler*** che, come annunciato nello [scorso Direct](#), arriverà giorno **13 giugno** esclusivamente su **Nintendo Switch**: proprio il **giorno dopo** sarà possibile scaricare una nuova demo che includerà il primo capitolo di ogni personaggio.

Dopo questi tre titoli, il presidente di **Nintendo of America** ci ha riempito con una valanga di titoli per **Switch**, alcuni in uscita e altri già disponibili: **Starlink** (10 Ottobre) con il suo DLC esclusivo a tema **Star Fox**, [Arena of Valor](#) (autunno 2018), **Minecraft** (21 Giugno), **Sushi Striker: the way of Sushido** (già disponibile), il DLC **Donkey Kong Adventure** per **Mario + Rabbids: Kingdom Battle** (26 Giugno), **Pixark** (autunno 2018), l'annuale **Just Dance 2019** (25 Ottobre), [Dragon Ball Fighterz](#) (imprecisato 2018), **Splatoon 2: Octo Expansion** (Estate 2018) **Captain Toad Treasure Tracker** (13 Luglio), **Crash Bandicoot: N-sane Trilogy** (29 Giugno), **Ninjala** (primavera 2019), **Carcassonne** (2018), l'update per **FIFA 18** contenente **il Mondiale di Russia** (già disponibile), **FIFA 19** (28 Settembre), **Ark: Survival Evolved** (autunno 2018), **Wasteland 2: Director's Cut** (autunno 2018), **Paladins: Champions of the Realm** (già disponibile), **Fallout Shelter** (già disponibile), **Dark Souls Remastered** (estate 2018), **SNK Heroines: Tag Team Frenzy** (7 Settembre) **Monster Hunter Generation Ultimate** (28 Agosto), **Wolfenstein II: the New Colossus** (29 Giugno), **The World Ends with You** (autunno 2018), **Mega Man 11** (2 Ottobre) e **Mario Tennis Aces** (22 Giugno).

Dopo una breve parentesi di **Shinya Takahashi**, general manager della divisione *entertainment planning & development*, la parola è passata a **Masahiro Sakurai** che ha mostrato in dettaglio il gameplay del nuovo **Super Smash Bros. Ultimate**. Sarà il più vasto titolo della saga, in quanto includerà ogni personaggio mai apparso nei capitoli precedenti; ciò significa che troveremo, oltre ai più classici **Mario**, **Link**, **Samus**, **Kirby** e **Captain Falcon**, anche tutti quei personaggi non-Nintendo, come **Snake**, **Pac Man**, **Mega Man**, **Bayonetta**, **Ryu** e **Cloud**. Saranno inclusi diversi costumi alternativi e i nuovi **echo fighters** che, al di là del semplice cambio di skin, avranno anche delle piccole differenze in termini di gameplay: sarà possibile, per esempio, scegliere **Daisy** da **Peach**, **Lucina** da **Marth** e **Dark Pit** da **Pit**; inoltre, molti **Smash** finali e caratteristiche di alcuni singoli personaggi verranno ridisegnati per bilanciare il gameplay. Torneranno, ovviamente, tutti gli stage classici, fra cui il popolare **Big Blue**, il **Castello di Peach** e le **Cascate di Donkey Kong**, insieme ad alcuni nuovi, come la **Torre delle Origini** di [The Legend of Zelda: Breath of the Wild](#) e tutti gli stage, avranno una forma **Battlefield** e una forma **Omega**; come se non bastasse, riavremo tutte le **armi classiche** e gli **assist trophy**, fra cui il nuovissimo **Bombberman** insieme a molti altri. Verso la fine ci vengono svelati ancora nuovi dettagli riguardanti il gameplay più puro, come aggiornamenti riguardanti le schivate e gli smash, ci viene garantita la compatibilità con gli **Amiibo** e, come fu per il precedente **Super Smash Bros. for Wii U & 3DS**, col controller del **GameCube** (anche se non capiamo se sarà installabile direttamente via USB). Finita la lunghissima presentazione ci vengono svelate due fantastiche sorprese: la prima è l'inclusione di **Ridley**, lo pterodattilo a comando dei **pirati spaziali** nella saga di **Metroid**, e la seconda è la data d'uscita fissata per il **7 Dicembre**, giusto in tempo per averlo per le feste natalizie.