

Svelato il primo gameplay di Valkyria Chronicles 4 insieme a nuovi personaggi

Sega, durante una sua livestream, avvenuta proprio oggi, ha svelato il primo gameplay del suo nuovo JRPG, *Senjou no Valkyria 4: Eastern Front*, che sarà rilasciato in Occidente con il nome di *Valkyria Chronicles 4*. Questo gameplay, trasmesso in live, ha mostrato due missioni. La prima è una finta battaglia contro la squadra di **Minerva Viktor**, che sembra essere la rivale perfetta per **Tsundere**. La battaglia è ambientata in una mappa cittadina, in cui possiamo vedere i nuovi membri della squadra in azione, tra cui **Theresa** nel ruolo di Scout, ma che non durerà a lungo, **Rebecca**, Ingegnere della squadra, **Zaiga** nel ruolo di Shocktrooper, **Kai** che sarà soggetto di numerosi commenti, come l'invulnerabilità di **Raz**, che verrà immediatamente smentita. Purtroppo le abilità di Grenadier di **Riley** non verranno molto acclamate. Facciamo notare come i carri armati possano distruggere le barriere di legno. Ma la squadra non finisce qui, infatti ci sono anche **Kurt**, **Godwin**, **Rosetta**, **Niko**, **Millenia**, **Scott**, **Viola**, **Furett**, **Ferie** e **Lauren**. Notiamo come la prima missione sia stata giocata pessimamente dall'host, mentre per la seconda, invece, **Sato-san** prende il controllo e si può godere di un gameplay giocato molto meglio rispetto al primo. Ma questa seconda missione si trova più avanti nel gioco, infatti i membri della squadra hanno già acquisito lo status di **Elite** e **Minerva** è un personaggio giocabile. Viene anche presentato un'altro membro della squadra, **Koner**, nel ruolo di Grenadier. Proprio parlando di Grenadier, notiamo come siano un'elemento interessante per il titolo, in quanto saranno attivi durante il turno dell'avversario, lo stesso varrà per il nostro turno, quindi si potrà essere immediatamente colpiti dalle granate mentre si corre, aggiungendo un'elemento di imprevedibilità. Questa seconda battaglia si svolgerà sul nuovo **Snow Cruiser Centurion**, che è stato preso di mira dalle bombe paracadutate. Ultimo, ma non per importanza, si potrà vedere uno scorcio della missione del DLC "Joint Operation with Squad 7", che sarà incluso nella **Japanese Collector's Edition**. *Valkyria Chronicles 4* verrà lanciato sia in Nord America che in Europa nel 2018, su **PS4**, **Nintendo Switch** e **Xbox One**. In Giappone verrà invece lanciato su **PS4** il 21 marzo 2018, e per **Nintendo Switch** è previsto durante il periodo estivo. Vi mostriamo qui in fondo le tre parti della live citata e alcune slides che mostrano i personaggi del gioco, i bonus specifici per per il Giappone con le illustrazioni di **Raita Honjou**, gli speciali adesivi del carro armato e la confezione originale del titolo.

I giocatori di Destiny 2 in rivolta contro le micro-transazioni

Sembra che la reputazione di **Bungie** sia stata danneggiata irreparabilmente dopo l'uscita dell'ultimo aggiornamento gratuito.

L'aggiornamento, rilasciato gratuitamente, nascondeva al suo interno un sistema atto a spingere il giocatore a usufruire delle **micro-transazioni** per avere un assaggio dei vari elementi che nel gioco sono presenti e sono ottenibili gratuitamente tramite il gameplay. Bungie è stata quindi costretta a fare un passo indietro.

Everversum (questo il nome del sistema) vende soprattutto **Emote** e **Shader** (skin) e **Astori** (veicolo) che non danno vantaggio in gioco e alcuni pezzi di armatura che si possono trovare negli **engrammi**.

I giocatori sono ora tutti in rivolta, molti nuovi post sul forum consistono in richieste per rimuovere **Everversum**: la risposta di **Bungie** non è stata quella che ci si aspettava, sono stati solo prospettati nuovi aggiornamenti che sono già in sviluppo e la risoluzione di problemi da parte di un team dedicato.

[The Witcher 3: Wild Hunt: la patch Xbox One X aggiungerà anche HDR](#)

Sembra che **The Witcher 3: Wild Hunt** possa supportare l'HDR, secondo l'elenco ufficiale dei giochi Xbox One X. In precedenza, lo sviluppatore **CD Projekt Red** ha dichiarato che non avrebbe aggiornato il gioco per PS4 Pro o Xbox One X, fino a quando il logo del gioco non fosse comparso sul palco dell'E3 di Microsoft, dove è stato rivelato che *Wild Hunt* sta di fatto subendo dei cambiamenti. Nell'elenco dei giochi di Xbox One X ufficiali, dove la compagnia elenca tutti i giochi che presentano miglioramenti su Xbox One X, *The Witcher 3* è sempre stato elencato come un gioco 4K, ma non HDR. Le cose sembrano essere cambiate, tuttavia, poiché il logo **HDR** è ora visibile accanto a quello 4K. Il cambiamento è stato notato da [WCCFtech](#), che ha anche sottolineato che la versione è stata aggiornata con "coming soon" anziché "in sviluppo", significato generico che indica che la patch è prossima al rilascio. La community leader di CD Projekt Red, Marcin Momot, ha confermato che l'HDR arriverà, ma non ha dato una data di rilascio.

[Nuovo gameplay di Monster Hunter Worlds](#)

Durante uno spettacolo al **Jumb Festa** al Makuhari Messe di Chiba, vicino Tokyo, **Capcom** ha pensato di stupire i propri fan con un gameplay live di *Monster Hunter Worlds*.

Il gameplay ha mostrato un emozionante combattimento tra un valoroso cacciatore e uno dei mostri più temibili della Wildspire Waste, ovvero il possente dragone **Nergigante**.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGSXlEc2thLVNhVG8lMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBnZXN0dXJlJTNEJTlIyYbWVkaWEIMjIlMjBhbGxvdyUzRCUyMmVuY3J5cHRlZC1tZWVpYSUyMiUyMGFsbG93ZnVsbHNjcmVlbiUzRSUzQyUyRmlmcmFtZSUzRQ==

Monster Hunter World verrà rilasciato in tutto il globo il prossimo 26 Gennaio per PS4 e Xbox One.

Quest'ultimo arriverà su Pc più avanti.

[Annunciata la data d'uscita della Beta di Metal Gear Survive](#)

Konami ha appena annunciato che dal **18 al 21 gennaio** sarà disponibile la beta del prossimo titolo della nota saga di *Metal Gear*, *Metal Gear Survive*, per PS4 e XBOX One. Questa beta permetterà non solo di avere un assaggio del gioco ma darà anche la possibilità ai giocatori che acquisteranno il prodotto finito di avere dei contenuti bonus.

Questo nuovo titolo dell'universo di *Metal Gear* si svolge dopo gli eventi di *The Phantom Pain*, dove l'azione è ambientata in un universo parallelo pieno di zombie e strane creature mutanti. La beta conterrà anche la parte multiplayer del gioco dove si dovrà costruire, difendere e combattere con altri giocatori online. La data di uscita del gioco completo, inoltre, è prevista per giorno **20 febbraio**.



[Tom Clancy's Rainbow Six Siege rende disponibile il pass per l'anno 3](#)

Pronto il pass stagionale per **l'anno 3 di Rainbow Six Siege**, disponibile su PC, PS4 e Xbox One, garantendo l'accesso a tutti e otto i nuovi operatori appena rilasciati. Grazie al pass in questione si potrà godere anche di un abbonamento VIP per un anno, un accesso anticipato di 7 giorni agli Operatori, 600 crediti Rainbow Six, potenziamento fama, articoli in sconto nel negozio, e altro ancora. I possessori di pass per l'anno 2 riceveranno 600 crediti extra quando investiranno nel nuovo pass.

Rivelato un nuovo personaggio per Shenmue

3

YS Net, il team di sviluppo condotto da **Yu Suzuki**, ha annunciato ieri l'introduzione di un nuovo e misterioso personaggio femminile per l'atteso **Shenmue III**. Lo sviluppatore nipponico ha solamente accennato a un legame tra la ragazza e il tempio che verte alle sue spalle. **Suzuki** ha poi promesso ai fan che ci saranno altre nuove aggiunte nel cast.

L'arrivo di questo nuovo personaggio è servito anche per annunciare la collaborazione tra **YS Net** e lo studio indiano **Lakshya Digital**, che ha già lavorato in alcuni progetti tripla A come **Bloodborne** e **Metal Gear Solid V**.

Ricordiamo che **Shenmue III** ha registrato una campagna da record su **Kickstarter**, e che verrà distribuito dal publisher **Deep Silver**. L'uscita è prevista su **PC** e **Playstation 4** per la seconda metà del 2018.



Wulverblade

Wulverblade narra la storia della **Nona Legione Hispania**, un vero e proprio esercito formato dai

veterani delle legioni di **Cesare** scelti dall'Imperatore **Augusto**. La legione compare misteriosamente tra le foreste della **Caledonia** (Gran Bretagna) nel 120 D.C., dopo esser stata inviata per ampliare i territori romani al Nord. Non ci ritroveremo nei panni di uno dei soldati romani, ma vestiremo i panni dei **Bretoni**. Non fatevi trarre in inganno però dalla grafica cartonesca del titolo: questo gioco ha ben poco di infantile, lasciando spazio a copiosi spargimenti di sangue e a extra con racconti e approfondimenti storici. *Wulverblade* è un arcade vecchia scuola d'azione a scorrimento laterale, composto da **8 livelli** molto ostici che ci portano attraverso antiche foreste, fiumi fragorosi, boschi illuminati dalle torce e fortezze romane. Passando tra questi livelli sarà possibile trovare documenti che raccontano le leggende e approfondiscono il folklore britannico e non solo.[/dropcap]



Nel gioco avremo a disposizione tre personaggi appartenenti alle tribù locali, ognuno differente per caratteristiche. **Caradoc** è un guerriero che dispone di un'uniformità delle abilità, **Brennus** è il tipico omaccione immortale molto lento nei movimenti ma dai colpi letali. Infine, l'unico guerriero dal sesso femminile, **Guinevere**, molto agile nei movimenti e negli attacchi che non dispone di una grandissima forza. I nostri eroi dispongono, inoltre, della rabbia e della possibilità di poter chiamare in loro soccorso (1 volta per livello) **tre lupi** pronti a venire in loro soccorso. Come detto poco prima, il gioco è molto brutale: durante i combattimenti sarà possibile mutilare teste, braccia, mani che poi potranno essere pure utilizzate come armi da lancio. Infine, durante le missioni, sarà possibile trovare armi pesanti con una durabilità variabile. Eseguendo delle esecuzioni sui nemici o uccidendoli caricheremo la barra della rabbia, che trasformerà il nostro guerriero in una macchina da guerra furiosa ed estremamente letale per poco tempo.



Gli sviluppatori hanno fatto un ottimo lavoro anche sul **piano grafico**: infatti, i livelli hanno una resa del paesaggio “dinamico”. La grafica cartonesca rende il fattore “massacro” molto divertente e meno stressante (vista la difficoltà del gioco). Il **comparto sonoro** è ben strutturato e orecchiabile, tale da rendere le ore di gameplay molto più rilassanti, ad onta dell’efferatezza su schermo. Le cutscene sono ben fatte e possono essere riviste.



la trama è praticamente ridotta all’osso portando il tutto a una vera e propria “sagra” del massacro.

Il team di **Fully Illustrated** ha fatto un ottimo lavoro con la versione per **Nintendo Switch**, che raggiunge i 1080p. Inoltre, all'interno del titolo è presente la modalità co-op in locale che riesce ad aumentare il divertimento.

Il titolo è davvero consigliabile, anche il relazione a un prezzo di lancio congruo (16,99€), e vista anche le emozioni nostalgiche che un titolo del genere può portare nel cuore dei veterani del mondo videoludico.

[Top 7: Le migliori idee regalo per questo Natale](#)

Come ogni anno scatta il periodo del "che cosa regalo a Natale". Noi di GameCompass vi veniamo in soccorso, dando qualche dritta su idee regalo dedicate ai gamer. Del resto, tra amici e famiglia, chi non ne ha uno accanto!?

#7 TV 4K HDR

Grazie a console sempre più performanti l'era del **4K** si appresta a esplodere e monitor o TV con questa tecnologia, unita all'**HDR**, diventano essenziali per godere al meglio di quanto offerto da un film o videogame. **Samsung**, **LG** e **Sony** sono da preferire, stando attenti alla scelta dei pollici e alla frequenza di aggiornamento. Ormai questi prodotti posso trovarsi anche intorno ai 500€ e non mancano forti sconti sconti da poter sfruttare per strappare l'occasione della vita.



#6 Gadget

Un vero gamer che si rispetti deve essere circondato da una serie di gadget che, magari non hanno una reale utilità, ma che vengono usati come elementi in grado di affermare la propria natura in questa società diversificata. Ecco quindi lo spuntare di **Action Figures** dedicate agli eroi delle nostre serie preferite, **libri** e **fumetti** che ripercorrono o approfondiscono le *lore*, **soundtrack** ma anche **vestiario**, **tazze**, **lampade** fino alla **biancheria intima**, da sfoggiare nelle occasioni speciali.



#5 Controller

“La potenza è nulla senza controller”. Questa - all'incirca - si rivela sempre una frase attuale in quanto un buon sistema di controllo garantisce al giocatore migliori feedback e vantaggi nel campo del multiplayer. Uno su tutti è il **Controller Elite Xbox**, una macchina perfetta a livello qualitativo e personalizzabile in tutti i suoi aspetti. Costa un po' ma sono soldi ben spesi. Ottimi anche le versioni avanzate dei **controller PS4** e le versioni speciali curati da **Razer** mentre, per chi ama il picchiaduro, un buon **Arcade Stic**, come i **Mad Catz**, è un acquisto imprescindibile.



#4 Mini Console

Il 2017 è stato anche l'anno delle **Mini Console** che puntando sulla nostalgia sono riuscite a conquistare una buona fetta di mercato. **Nintendo** con le sue **NES** e **SNES Mini**, che hanno aperto la strada, seguite da **SEGA** e la sua **Megadrive**, permettono di rivivere le gesta passate quando le uniche preoccupazioni erano con chi andare a giocare nel pomeriggio.



#3 Headset

L'audio nei videogames è una componente essenziale e, per chi non ha a disposizione un impianto surround di alto livello, può tranquillamente ripiegare su **Headset** di qualità. La parte del leone la fa **Logitech** con **G430**, le migliori per rapporto qualità/prezzo. Alzando un po' l'asticella possiamo trovare le **Kingston HyperX Cloud II**, con ottima qualità costruttiva che la rende estremamente leggera ed ergonomica. Tra le migliori sul mercato, **SteelSeries Arctis 7** è un prodotto pensato per i gamer più esigenti e che contano su un design estremamente elegante e pulito rispetto alla concorrenza.



#2 Console

È vero. Probabilmente ci troviamo a cavallo tra due generazioni ma questo “stare nel mezzo” può essere sfruttato per usufruire di grandi occasioni. **Playstation 4 Standard**, così come **Xbox One S** si trovano intorno ai 200€, risultando comunque attuali visto i recenti aggiornamenti. **Nintendo Switch** è la console più ricercata mentre, per chi è molto generoso, può spingersi verso console più performanti, partendo da **PS4 Pro** che, in *bundle* con un videogioco, è possibile acquistarla ad un prezzo più che ragionevole. **Xbox One X** è la nuova arrivata e la più costosa ma può contare su una maggiore potenza e un supporto totale al 4K, siano essi giochi o Blu-ray.



#1 Videogames

È stato un anno ricco di soddisfazioni in ambito videoludico, anche per l'ingresso in scena di **Nintendo**. Imprescindibile per quest'ultima sono **Zelda: Breath to the Wild** e **Super Mario Odyssey**. Per le restanti console si possono trovare titoli di alto livello a basso prezzo: un esempio su tutti è **Prey**, titolo passato un po' in sordina ma che può contare su un ottimo impianto narrativo. **Project CARS 2** è perfetto per gli amanti dei motori come **FIFA 18** per chi ama il calcio. Da non dimenticare titoli come **Wolfenstein II**, **NIER Automata** o **Persona 5**, in grado di intrattenere come pochi.



Knack 2

Dopo i risultati non troppo esaltanti del primo *Knack*, **Mark Cerny** ci riprova: se il primo capitolo offriva poca varietà e un gameplay spesso troppo semplificato, con **Knack 2** la musica sembra cambiare: il gioco è migliorato sotto tutti i punti di vista, mostrandosi più divertente, longevo e vario, e avvantaggiandosi anche di un prezzo di lancio più adeguato.

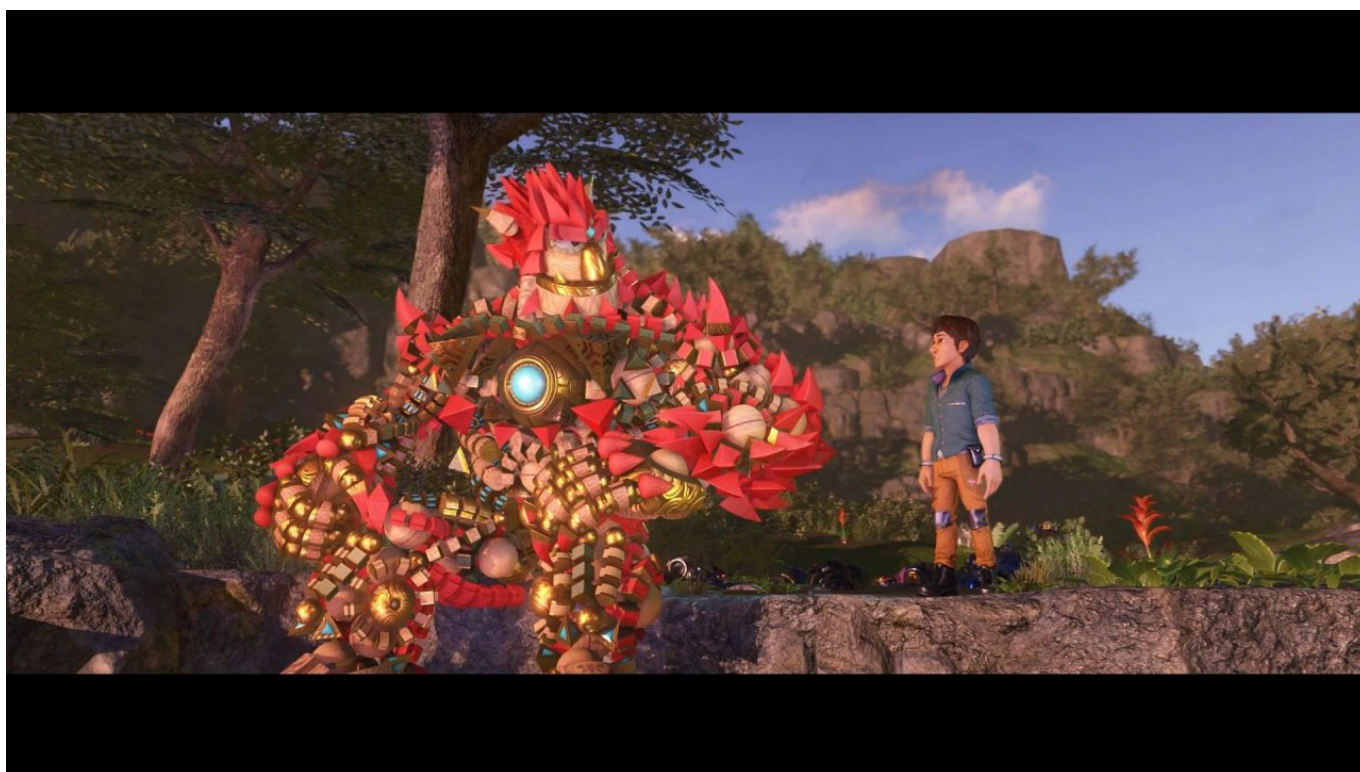
Storie di Goblin e antiche reliquie

Le origini del nostro eroe nel bene e nel male la conoscono ormai in molti: Knack è un essere fatto di antiche reliquie di una misteriosa e antica civiltà messe insieme dal **Dottor Vargas**, che hanno preso coscienza in un unico essere dai grandi poteri. Nel primo titolo, Knack si erge a paladino dell'umanità contro i Goblin e contro altri antagonisti che minacciano la terra. La questione qui non è tanto differente: abbiamo una storia adatta alla famiglie, dove gli eroi di turno si trovano nuovamente a dover difendere la terra dal tentativo di dominio dei Goblin, che tornano ancora più agguerriti e in possesso di macchine e robot devastanti. La storia non presenta particolari picchi di originalità, ma scorre lineare e presenta anche una sua discreta solidità, conservando quelli che sono tutti gli elementi tipici del genere, mischiando il tema supereroistico al cartoonesco e non riducendosi a mero pretesto per andare in fondo al gioco: non ci sono particolari colpi di scena, ma il tono leggero risulta piacevole e riesce a offrire svariate ore di svago.

Danzando tra i colori

Non siamo di certo di fronte a un titolo che tende al fotorealismo e, pur non raggiungendo sul piano tecnico le vette di altre esclusive PS4 come **Horizon: Zero Dawn** o **Uncharted 4**, **Knack 2** offre una grafica di tutto rispetto: l'environment è ben curato, ricco di colori, con vari spazi aperti suggestivi e modelli dei personaggi ben studiati, pur adagiandosi su un art-style probabilmente un po' troppo masticato, elemento che al contrario avrebbe potuto conferire originalità a un titolo da questo punto di vista poco coraggioso. Su PS4 PRO, dove si può scegliere se giocare a **1800p** con checkerboard rendering e frame rate variabile, oppure **1080p a 60 fps**, il gioco risulta godibile in entrambe le modalità, ma risulta preferibile probabilmente la seconda dove, sacrificando un po' di risoluzione, si ottiene comunque una buona resa grafica godendo di un frame rate certamente più stabile.

Se quindi sul piano visivo *Knack 2* risulta un bel vedere che non va oltre la norma, qualche lode in più può spendersi per il comparto sonoro: le musiche di **Anthony Willis**, suonate dalla **Nashville Scoring Orchestra**, risultano molto appropriate ai vari contesti, innestando in temi "eroici" sonorità giocose, in una piacevole alternanza di epico e brioso nella quale la musica si adatta al ritmo dell'azione di gioco e anche al variare della grandezza di Knack, la cui dimensione può andare da 75 cm a circa 10 metri in relazione alle reliquie acquisite. Il **doppiaggio italiano** risulta ben fatto ed efficace, con voci e intonazioni adatte a ogni personaggio e buone recitazioni che nulla hanno da invidiare a quello originale inglese, confermando che l'ottima scuola di cui gode il Bel Paese nel Cinema ben si adatta anche ai prodotti videoludici.



Agili pesantezze e nuove sfide

Ci sono diverse novità rispetto al primo capitolo anche in termini di gameplay e movenze: il mastodontico Knack si muove più agilmente, la gamma di mosse è più varia, è presente un albero delle abilità da sviluppare nel corso del titolo per potenziare il nostro eroe, le fasi platform sono più numerose e certamente più divertenti; l'inquadratura è rimasta fissa, e la telecamera non presenta problemi neanche quando Knack è alle sue massime dimensioni, risultando invece ben gestita (anche nelle cinematiche: ottima la sequenza a girare quando Knack si introduce nella città dei Goblin con attacco dall'alto). Infine, le fasi action sono migliorate, il gioco non è mai frustrante come accadeva a volte nel precedente capitolo e, pur risultando piuttosto facile per i giocatori più esperti anche al livello di difficoltà massimo, riesce a intrattenere quanto basta chi voglia godersi la storia e, al contempo, giocare a un titolo non troppo impegnativo che mischia l'abilità nelle piattaforme ai combattimenti.

Le modalità non si fermano alla sola Storia: chi abbia infatti completato il gioco, potrà infatti cimentarsi nelle sfide proposte ripercorrendo alcuni livelli del gioco nelle varie modalità: **Attacco a Tempo**, dove bisognerà completare la sfida entro un tempo massimo, e **Attacco Colosso**, che consisterà nel contrastare orde di nemici in un'arena entro un tempo massimo.

Resta inoltre ferma la possibilità di rigiocare i vari livelli alla ricerca dei segreti e delle medaglie che permetteranno di sbloccare tutte le mosse per Knack e le 4 armature colorate che potenzieranno il protagonista conferendogli ognuna un'abilità speciale diversa.

Insomma, molto materiale per un prodotto pensato per intrattenere grandi e piccini, i quali potranno divertirsi giocando anche in **cooperativa** (altra novità del titolo) e sfruttando lì le combo assenti nel single player. La longevità si attesta tra le 10 e le 15 ore, che variano in relazione a quanto si voglia esplorare e quanti dei numerosissimi segreti si vogliono trovare per ottenere i relativi potenziamenti.



Due, senza tre

Mark Cerny ci ha riprovato, dicevamo, ma forse i risultati non sono quelli che ci si aspettava: nelle intenzioni di Sony vi era fin dall'inizio probabilmente la volontà di creare un'IP di successo che unisse i gamer di ogni età, partendo dai più giovani. Il primo capitolo non ha mai raggiunto i **2 milioni di unità vendute**, un risultato tutt'altro che desiderabile in poco più di 4 anni, e il secondo non ha ancora raggiunto le [150.000 unità vendute](#). Difficile aspettarsi un ulteriore sequel, con questi numeri. Eppure questo **Knack 2** non è affatto male: le vendite devono aver sofferto della fama del precedente e di un'accoglienza piuttosto fredda da parte della critica che, se da un lato a buon ragione non lo ha esaltato, d'altro canto lo ha accolto in genere con sospetto, a volte bastonandolo anche eccessivamente in termini di voti proprio in ragione del suo risultare un gioco senza guizzi di sorta, pur presentando oggettivamente pochi difetti. I vizi di dell'IP Sony stanno alla base, e sono quelli che, anche in presenza di un buon prodotto, non le consentiranno di affermarsi nell'immaginario collettivo dei giocatori: Knack è un personaggio piacevole e bonario, ma privo di spessore, un eroe con poca personalità, che risulta a tratti un Frankenstein tenace e un po' tonto, un braccio armato incapace di infiammare i cuori dei fan. La storia sembrano sempre orientarla gli umani, mentre Knack sta lì a fungere da arma, animato da vaghi ideali di giustizia di cui mostra livello di consapevolezza superficiale e trainato soprattutto dalla fedeltà verso i suoi amici. Non tanto diverso da un cane fedele, insomma, e si capisce bene come di fronte a **Nathan Drake, Aloy, Kratos** e altri non riesca a stagliarsi nel Pantheon dei personaggi Sony. Altro vizio di fondo è la storia, dicevano, che pur risultando lineare e priva di grosse falle, risulta troppo semplicistica anche per un pubblico giovane più smaliziato e oggi per certi versi più pretenzioso, che faticherà a stupirsi. Vizi che, come si diceva, indeboliscono un'IP in cui probabilmente Sony non reinvestirà a breve, e che non inficiano però la qualità di fondo di un gioco riuscito, anche grazie all'ottimo lavoro di uno sviluppatore straordinario come **Japan Studio**, che qua ha svolto un buon lavoro, correggendo i difetti del primo capitolo. *Knack 2* è infatti un gioco migliore sotto tutti i punti di vista rispetto al prequel, offrendo tante ore di divertimento rifuggendo la noia e la frustrazione, con ambientazioni varie, un gameplay ben giocabile, con un buon bilanciamento tra action e platform, e, pur non offrendo una grafica memorabile e presentando le maggiori debolezze in termini di screenplay e personaggi, può comunque risultare un buon titolo (dal buon rapporto qualità prezzo, oggi che si trova a 30 €) per tutte le famiglie che vogliano godere insieme alcune ore di divertimento e spensieratezza.

*(Si ringrazia **Alfonso Sollano** per il contributo dato a questa recensione)*