

Scribblenauts Showdown

Dopo la disastrosa cancellazione di **Scribblenauts: Fighting Worlds**, 5th Cells ci ritenta con **Scribblenauts Showdown**. Rilasciato su Nintendo Switch, Ps4 e Xbox One il **9 Marzo del 2018**, nuovo capitolo di una saga di gran successo tra i giocatori del Nintendo DS, si tratta di un **puzzle game** con l'aggiunta della componente da **party game**. Ma l'aver trasformato la saga in un party game è stata una buona idea?

L'**originalità del titolo** stava proprio nel poter **risolvere i vari indovinelli del gioco con soluzioni fuori dal comune**, vista la possibilità d'invocare qualsiasi oggetto in nostro soccorso, e questo elemento viene a mancare, ma vedremo meglio più avanti.

Partiamo dal menù iniziale, che ci riserva un'ottima accoglienza con una bella varietà di colori. All'interno della schermata ci ritroveremo a dover scegliere tra **tre modalità, due basate su minigiochi** e l'ultima la tipica **modalità sandbox**.

La **prima modalità** si chiama **Versus**, è giocabile da massimo due giocatori, può essere eseguita contro un amico o contro l'intelligenza artificiale. Sarà possibile scegliere se la sfida **debba essere basata sulle "parole" o sulla "velocità" o su tutte e due**. Se si scelgono le parole come criterio, si dovrà competere utilizzando quello che viene scritto. Per esempio, nella sfida di cucina, il gioco chiede di scegliere che cosa dovranno mangiare i due contendenti. Alcune parole portano evidenti vantaggi, in relazione alla grandezza e lunghezza di quello che si scrive. Le sfide proposte in questa modalità sono godibili e rapide. **Versus** è ottima in una **tipica serata tra amici**, anche se la quantità di mini giochi offerta non è così ampia e alla lunga può diventare abbastanza ripetitivo.



La **seconda modalità** di gioco proposta è probabilmente la migliore sul piano competitivo: si tratta del **Gioco dell'Oca con le carte al posto dei dadi**. Ad ogni turno il giocatore dovrà pescare una carta e, di conseguenza, dovrà toglierne una dalla propria mano di gioco. L'obiettivo finale è quello d'arrivare alla fine prima degli altri giocatori. Esistono **diverse tipologie di carte**: alcune carte ci

faranno avanzare, altre fanno retrocedere gli avversari e altre potrebbero ribaltare completamente la situazione. Tuttavia, per attivare la carta, dovremmo vincere il minigioco proposto, anche perché in caso di sconfitta il bonus sarà utilizzato dalla nostra controparte. Questa è la modalità che sta alla base di questo titolo. Gli sviluppatori sembrano aver puntato il tutto per tutto su questa modalità ma, pur essendo questa molto elaborata, risulta manchevole in qualche aspetto: non rende infatti granché se giocata singolarmente, e l'aggiunta di una modalità multi giocatore online era d'obbligo.



Starite? STARITE?? Ebbene sì, eccoci arrivati alla **terza e ultima modalità**, chiamata **sandbox**. Pensavate che il team di **5th Cells** avesse dimenticato la modalità principale dei predecessori della serie *Scribblenauts*? **Sandbox** è strutturata in una serie di livelli dove dovrete “esaudire” i desideri di chi li esprimerà. Tutti i desideri saranno posti in maniera enigmatica, ed è qui che entra la componente da puzzle game, e il giocatore sarà chiamato a risolvere gli enigmi in qualsiasi modo voglia. L’obiettivo principale sarà quindi quello di ottenere tutte le **starite**, stelle luminose usate come “merce” di scambio. All’interno di questo capitolo ci sono ben **8 livelli**. Gli enigmi non sono molto difficili, e in vostro soccorso potrete usufruire di suggerimenti “a pagamento”. Se ogni desiderio espresso correttamente vi garantirà 10 starite, ogni suggerimento richiesto ve ne sottrarrà 5. Un’ottima aggiunta è data dalla possibilità di assegnare degli **aggettivi** a qualsiasi cosa animata, così da rendere un minotauro “docile” o “aggressivo”. Inoltre, sarà possibile scambiare le starite raccolte con vestiti/accessori ed è possibile acquistare oggetti così da aggiungerli tra quelli che si possono già evocare (oggetti esotici presi dai vari livelli). Infine, i vestiti e accessori acquistati potranno essere utilizzati nella personalizzazione del vostro personaggio.



Il titolo si presenta con una **grafica colorata e cartonesca**, il team di sviluppatori è riuscito a utilizzare e migliorare nel tempo lo stesso motore grafico utilizzato sin dal primo capitolo della saga, migliorando i colori, i modelli poligonali e le varie rese grafiche, non tradendo l'art style originario ma rendendo il titolo, graficamente parlando, valido ancora oggi.

Il **sonoro** non è certamente di alto rilievo, ma i suoni e le musiche sono molto orecchiabili, le riproduzioni sonore dei vari animali e delle armi e ben rese, anche se tutto l'insieme è un riciclo preso dai capitoli precedenti.

Una grande mancanza rispetto al passato è probabilmente quella della **free-mode**, dov'era possibile trascorrere del tempo evocando qualsiasi cosa vi passasse per la ment (per esempio era possibile far combattere 10 militari contro un drago).

Tirando le somme, **Scribblenauts Showdown**, non riesce a tenere alto l'onore del franchise, visto che il team di sviluppo ha tentato di proporre qualcosa che è abbastanza lontano da quello che rappresenta il marchio originario.

Il titolo rimane comunque abbastanza godibile e, per chi volesse comunque usufruire di un gioco simpatico da tirar fuori in una serata con gli amici, l'acquisto può essere consigliabile, ancora meglio quando si troverà a un prezzo leggermente inferiore.