

L'ECO DELL'OCO

GAMING · RETROGAMING · BOARD GAMES · VARIETÀ VIDEOLUDICO



GIOCHI INDIE
AL PALERMO COMICON

KINGDOM HEARTS 3D
VERSO L'EPILOGO



WWW.GIOCHIDELLOCO.IT

SOMMARIO



RECENSIONI

04. IL GIOCO DEL MESE
KINGDOM HEARTS DREAM DROP DISTANCE

06. IL GIOCO DELL'OCO
E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL

07. GIOCHI IN SCATOLA
BABLE



SERVIZI

08. INDIE GAMES MADE IN SICILY

10. PSOXIDE: SVILUPPARE SU PS1 OGGI

12. GAMESCOM 2026



RUBRICHE DELL'OCO

16. ENIGMISTICA

18. POST@

19. SOLUZIONI



UN NUOVO ANNO DI GIOCHI

BACK TO SCHOOL CON L'ECO DELL'OCO SE NON FOSSE CHE MI SONO DIPLOMATO ORAMAI DIECI ANNI FA QUINDI NIENTE SCUOLA PER ME ALLA FACCIA VOSTRA AHAHAH! TUTTAVIA QUESTO PERIODO DELL'ANNO

PORTA SEMPRE CON SÈ DELLE NOVITÀ E INFATTI IL NOSTRO DR. SFERO CI PORTA TUTTE LE NOVITÀ (A DETTA SUA) PIÙ INTERESSANTI DALLA GAMESCOM. IO INVECE SONO ANDATO AL PALERMO COMIC CONVENTION DOVE

HO CONOSCIUTO NUOVI SVILUPPATORI INDIPENDENTI SICILIANI, OLTRE CHE ALL'INCREDIBILE PROGETTO PSOXIDE! CORRETE A SCOPRIRLI ANCHE VOI!

DJUSEPPE

CONTATTI

 WWW.GIOCHIDELLOCO.IT

 @GIOCHIDELLOCO

 @GIOCHIDELLOCO

 @DJUSEPPE@LIVELLOSEGRETO.IT



LA COPERTINA



MANIFESTO DEL PCC. DISEGNO DI OLIVIER MENANTEAU



PUBBLICITÀ DI KH 3D (2012)

L'ECO DELL'OCO
DI
GIUSEPPE "DJUSEPPE"
BASILE

HANNO COLLABORATO

MARCO ROMOALDI
EMANUELE 'IZZY' BONURA
Per le interviste

SFERO
Per l'articolo sulla
Gamescom

KINGDOM HEARTS

DREAM DROP

DISTANCE

SORA E RIKU VISITANO I MONDI DORMIENTI PER OTTENERE IL TITOLO DI MAESTRI DI KEYBLADE. RIUSCIRANNO NELL'IMPRESA?

Sora e il suo amico Riku finalmente riuniti per un'avventura da sogno! In Dream Drop Distance, gioco uscito originariamente per Nintendo 3DS (e per questo si chiama 3D) ma riproposto in HD nella collezione Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue, i due giovani possessori di Keyblade devono affrontare l'esame per ottenere il simbolo della maestria e diventare ufficialmente Maestri di Keyblade. Yen Sid assegna a loro il compito di viaggiare nei mondi rimasti addormentati dopo la sconfitta di Ansem, alla fine del primo capitolo della saga, e risvegliarli dal loro sonno. I due ragazzi dovranno affrontare gli incubi che li infestano, mentre saranno ostacolati dalle solite figure misteriose incappucciate.



Ritorna il sistema di comandi già visto in Birth by Sleep. Una lista di azioni speciali che possono essere usate con un tasto e selezionate con le freccette. Un sistema che non apprezzo particolarmente e che trovo piuttosto scomodo da usare durante il combattimento, visto che la mano con cui scorriamo il menu è la stessa con cui cerchiamo di schivare i nemici. Per fortuna è possibile impostare una scorciatoia per raggiungere velocemente un comando a nostro piacimento. L'alternanza tra i due personaggi giocabili, Sora e Riku, è gestita in

maniera abbastanza fluida e, devo dire ben riuscita, tramite la barra di Caduta. Quando la barra finisce a 0 il gioco ci forzerà a cambiare personaggio aprendo un menù che consente di fornire alcuni bonus in base al numero di mostri sconfitti. L'unica pecca è che se la barra Caduta si esaurisce durante i combattimenti con i boss, questi verranno interrotti e bisognerà ricominciare lo scontro da capo. Una cosa che tuttavia non mi è mai successa. La barra di caduta è ripristinabile tramite degli strumenti che purtroppo però possono essere usati solo nella

console dei comandi. Andrà quindi modificato il moveset del nostro personaggio ogni volta che vogliamo usare una di queste pozioni, se non vogliamo sprecare uno slot per una cosa abbastanza situazionale e che per altro si rischia di usare per sbaglio. Questo vale ovviamente anche per pozioni di cura ed elisir. Bastava dare al giocatore l'opzione di usare gli oggetti direttamente dal menù di Pausa. Non capisco davvero perché non si possa fare.



A fare compagnia ai nostri eroi nel loro viaggio nel mondo dei sogni, invece di Pippo e Paperino, vi saranno gli spiriti. Ebbene sì, Nomura ha inventato i pokémon. La versione buona dei Divorasogni, esseri che infestano i sogni. I divorasogni cattivi, gli incubi, quando vengono sconfitti lasceranno cadere dei materiali che possono essere utilizzati per realizzare degli Spiriti, dopo averne sbloccato la ricetta. Si possono avere un massimo di 3 spiriti in squadra, ma solo 2 di essi parteciperanno attivamente allo scontro. Legare con gli spiriti è fondamentale per sbloccare

nuove mosse e abilità passive. La maggior parte delle abilità passive dipende dagli Spiriti nella nostra squadra e sostituirli significherà rinunciare a quelle abilità. Ogni spirito ha il suo set di abilità quindi dovete formare la vostra squadra in base alle vostre preferenze di lotta.

Seppur a livello di trama questo gioco non faccia altro che “Nomurare*” non l'ho trovato affatto brutto da giocare. Certo, il sistema con i comandi che devi scorrere mentre ti menano non è il massimo e gli pseudopokémon sono bruttini.



Tuttavia il sistema di movimento basato sul “fluimoto” (che è effettivamente fluido), i mondi (a parte quello di Tron) e in generale la giocabilità e il combattimento, mi sono piaciuti. Gioco non indispensabile ma piacevole.

*Nomurare = aggiungere carne al fuoco senza spiegare o concludere nulla ma dare semplicemente spazio a nuovi sequel che non faranno altro che aggiungere altra carne al fuoco senza spiegare o concludere nulla in un loop infinito di narrazione maldestra, confusa e mal scritta.

PIATTAFORMA	3DS, PC, NSW, PS4, XBOXONE
ANNO	2012
GENERE	AZIONE
VOTO	6

E.T. THE EXTRA- TERRESTRIAL

UN GIOCO DELL'OCO CHE HA FATTO LA STORIA.

Nello scorso numero abbiamo visto il primo Gioco dell'Oco (tie-in) mai pubblicato. Oggi invece vediamo quello che da molti è considerato non solo il tie-in peggiore ma il videogioco in assoluto peggiore della storia. Stiamo parlando di E.T. L'extraterrestre per Atari 2600. Nel gioco, basato ovviamente sull'omonimo successo cinematografico, si controlla l'alieno dalle dita luminose che cerca di recuperare i pezzi di un telefono che gli consentiranno di tornare a casa. Questi pezzi si trovano in delle buche nel terreno e bisognerà caderci dentro per trovarli. A dare fastidio ad ET ci saranno delle guardie a inseguirlo. Il gioco è tutto qui e si può finire in pochi minuti. Seppur sia un gioco per una console domestica degli anni 80 a quei tempi c'erano già giochi molto migliori come il grande classico Space Invaders e Centipede.



Dal successo del film, Atari voleva assolutamente pubblicare un gioco per cavalcarne l'onda e aveva dato una scadenza inderogabile di 5 settimane. Gli sviluppatori furono quindi costretti a fare una game jam ante litteram e in fretta e furia finire lo sviluppo del gioco, con i risultati evidenti che ne sono conseguiti.

Di per sé il gioco non fu un flop totale, e vendette circa 1.5 mln di copie, ma Atari sovrastimò le vendite producendo più di 4 mln di cartucce. ET portò Atari in rosso e fu costretta a ritirarsi dal mercato. Visto tutto il materiale invenduto, unito a quello di altri giochi, Atari decise di sbarazzarsene sotterrandolo in una discarica in Messico. Il fatto, considerato per anni una leggenda metropolitana, fu confermato nel 2014 grazie a degli scavi. Le cartucce non furono sotterrate per la vergogna, come si crede, ma semplicemente per fare spazio.



PIATTAFORMA	ATARI 2600
ANNO	1982
GENERE	AZIONE...?

BABLE

SFIDATE GLI DEI COSTRUENDO LA FAMOSA TORRE DI BABELE, MA PAGATENE LE CONSEGUENZE LINGUISTICHE!

Bable è un gioco cooperativo per 5 giocatori che dovranno riuscire nell'impresa della costruzione della torre di Babele, leggendario monumento che avrebbe dovuto raggiungere il cielo. Secondo il mito, per punire la presuntuosità degli umani, Dio scagliò su di loro la maledizione delle lingue e fu così che nacquero i traduttori, oggi sostituiti dall'intelligenza artificiale.

Durante il proprio turno ciascun giocatore può dare due indicazioni agli altri giocatori. Può chiedere a un altro giocatore di rivelare una carta, pescare delle carte risorse, dare delle carte a un altro giocatore oppure costruire un pezzo della torre usando le sue risorse. Per farlo, dovrà usare il termine corretto che quel giocatore può comprendere. Il giocatore indicato sarà quindi obbligato a eseguire l'azione corrispondente al comando che ha ricevuto. I giocatori hanno a disposizione delle carte che rappresentano le parole che conoscono e le azioni a esse corrispondenti. Ciascun giocatore inizia la partita più o meno con gli stessi termini. Ma col passare dei turni il linguaggio si evolverà e le parole cambieranno significato o verranno dimenticate.



Le regole del gioco sono abbastanza semplici ed immediate, la vera difficoltà risiede nel pianificare la costruzione della torre nei pochi turni a disposizione e soprattutto, ricordare tutti i termini che variano durante il corso della partita. I materiali sono giusti: un paio di mazzi di carte e le partite durano tra i 20 e i 40 minuti, quindi è ottimo anche da portare in viaggio.



INDIE GAMES

MADE IN SICILY

ALLA PALERMO COMIC CONVENTION PER
SCOPRIRE I PROGETTI VIDEOLUDICI
INDIPENDENTI SICILIANI

UN RPG DA SOGNO!

Catharsis ritorna nell'area Indie del PCC, con una grafica di combattimento rinnovata e una nuova demo introduttiva. Il sistema di combattimento di Catharsis è particolare. Non ci sono livelli o punti esperienza, il giocatore deve gestire i personaggi che ha a disposizione e le loro mosse e abilità per sconfiggere i nemici. Il gioco prevede la gestione dei punti aura durante il combattimento che si caricano difendendosi o subendo attacchi. I punti aura possono essere utilizzati per sferrare mosse potenziate.

Ispirandosi a titoli come Omori e Yume Nikki, Catharsis promette una storia emozionante, affiancata da una grafica in pixel art coloratissima.

[instagram.com/catharsisrpg](https://www.instagram.com/catharsisrpg)

ko-fi.com/catharsisrpg



UN LABIRINTO DA INCUBO

Lunar Crypt è l'altro gioco che ritorna dalla passata edizione del PCC con delle novità, incluso un nuovo personaggio: il macchinista.

I personaggi di Lunar Crypt devono esplorare un labirinto pieno di trappole e inganni. Riuscire ad arrivare alla fine del labirinto ricompenserà l'eroe esaudendo il suo più grande desiderio. Gli sviluppatori ammettono di aver preso spunto per l'idea del gioco da Fear and Hunger, tuttavia i toni sono molto più leggeri ed umoristici e la grafica molto più colorata.

Restano però la difficoltà elevatissima e la morte permanente. Per arrivare alla fine occorrono tenacia, molti tentativi, abilità, strategia e un pizzico di fortuna.

[instagram.com/project_inc](https://www.instagram.com/project_inc)

[moonpie-
interactive.itch.io/lunar-crypt-
rpg](https://moonpie-interactive.itch.io/lunar-crypt-rpg)



KEMONIA GAMES: LA SOFTWARE HOUSE PALERMITANA

Kemonia Games è una Software House di Palermo fondata questo Gennaio. Marco, il co-founder ci ha presentato diversi progetti.

Che cosa avete in cantiere per ora?

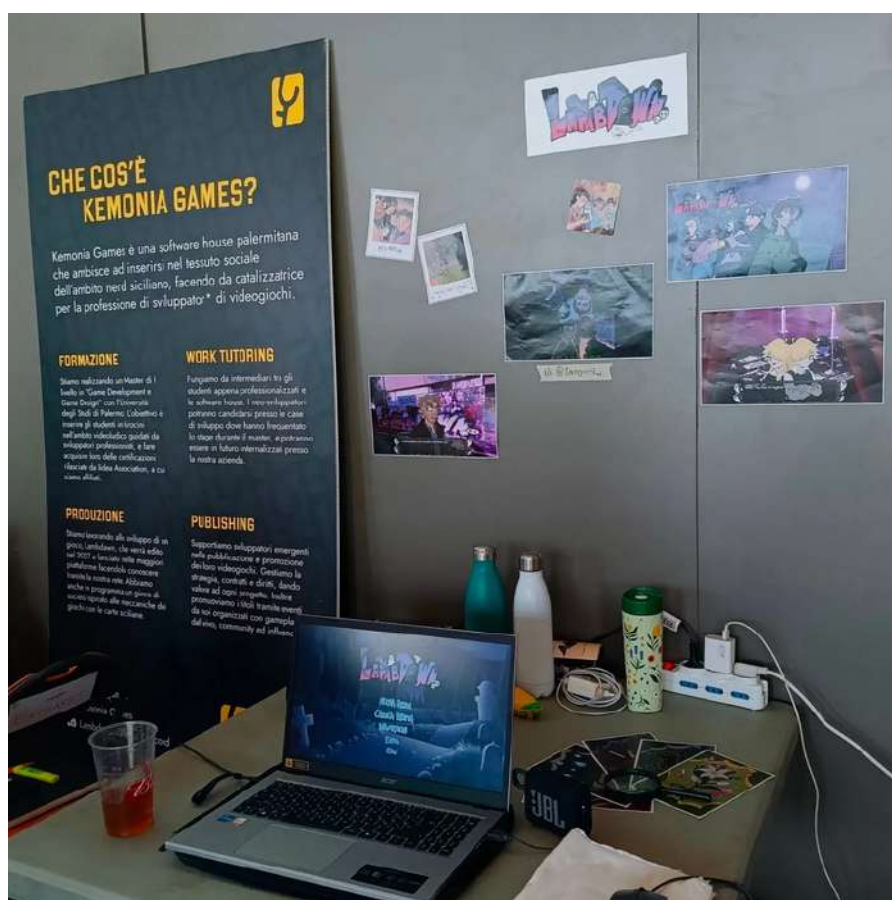
Abbiamo due giochi in sviluppo, uno internamente e uno esterno, infatti facciamo anche da publisher e producer. Inoltre stiamo fondando un master di primo livello in Game Design e Game Development presso l'università degli studi di Palermo. Ci occuperemo di affiancamento, tutoring e tirocini nella nostra software house.

Qual è il vostro scopo?

Vogliamo creare una rete per tutte le realtà indipendenti del sud italia, ma soprattutto in sicilia.

Di cosa parla il vostro gioco in via di sviluppo, Lambdawn?

Si tratta di una visual novel thriller horror investigativa. Scelte multiple e sezioni investigative. Sarà ambientato in un mondo in piena crisi socio-economica internazionale, in cui sono tutti rassegnati e le scuole disastrose, la criminalità e il cinismo sono diventate la normalità. Lo sviluppo è iniziato circa 2 anni fa, quest'anno siamo riusciti ad avere una demo funzionante e oggi al PCC presentiamo la demo che verso fine settembre andrà online su Steam e Itch.io



Ho sentito che volete anche cimentarvi nel mondo dei giochi da tavolo.

Sì vogliamo anche fare giochi da tavolo, di carte e mobile. Abbiamo da poco sviluppato un'app per giocare a Skirmish, un gioco di carte collezionabili basato sulle classiche carte siciliane.

Quali sono i vostri prossimi eventi in programma?

Abbiamo intenzione di realizzare un Indie Game Fest qui a Palermo e a breve indiremo anche una game jam.

www.kemoniagames.com



A cura di Djuseppe

PSOXIDE: SVILUPPARE SU PS1 OGGI

IL PROGETTO AMBIZIOSO DI BONNIE STUDIOS
IN COLLABORAZIONE CON KEMONIA GAMES. UN
DEV KIT OPEN SOURCE PER PLAYSTATION 1 E
UN DISCO DI PORTING INCREDIBILI!

Come è nata l'idea?

Giocando l'ultimo Armored Core me ne sono innamorato e andando a scoprire i vecchi capitoli ho visto che il primo era per PlayStation 1 e che quindi c'è un capitolo per ogni generazione di console Sony.

Da grande amante dei Souls-like, che sono nati nell'era PS3, mi sono chiesto come sarebbe potuto essere un gioco del genere su PS1. L'intero progetto è quindi nato dal cercare di rispondere a questa domanda.

Quali giochi hai sviluppato con PSoxide?

Ovviamente cominciare a sviluppare un gioco complicato come un souls like, specialmente su una console di 30 anni fa non era l'ideale. Quindi ho iniziato da cose semplici, 2D con qualche rettangolo a schermo. Poi ho portato Celeste Classic per Pico 8 e da lì ho iniziato a divertirmi facendo porting di Rocket League, Minecraft, Half Life e Quake 1. Infine il mio gioco originale. Per fare tutto questo ci ho messo sei mesi.



EMANUELE "IZZY" BONURA, PALERMITANO A LONDRA, È SIA IL BRACCIO CHE LA MENTE DIETRO PSOXIDE. I SUOI PRIMI PROGETTI SONO STATI I PORTING DI CELESTE CLASSIC



ANCHE MINECRAFT GIRA SU PS1 ADESSO!

A4: |

	A	B	C	D	E	F	G	H
1	ITEM	QTY	PRICE	TOTAL				
2	APPLE	3	1.5	4.5				
3	BREAD	2	2.25	4.5				
4	MILK	1	1.2	1.2				
5								
6	TOTAL			10.2				
7								
8								
9								
10								
11								
12								

X:Key L2+<>:Carret SQ:Del R2:OK R1:Cell 0:Back

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0
q	w	e	r	t	y	u	i	o	p
a	s	d	f	g	h	j	k	l	'
z	x	c	v	b	n	m	.	,	:
SH	0#	SPACE	DEL	OK					

SE AVETE BISOGNO DI UN FOGLIO DI CALCOLO DURANTE LE VOSTRE PARTITE POTETE PERFINO USARE EXCEL!



ANCHE QUAKE 1 E ADDIRITTURA HALF-LIFE SONO STATI RICREATI CON PSOXIDE PER GIRARE SU PS1.



IL PROGETTO ORIGINALE DI EMANUELE, CORTEX IGNITION. UN SOULSLIKE INTERAMENTE CREATO E PENSATO DA LUI

Come si comincia un progetto del genere?

Ho dovuto iniziare creando un emulatore ps1 per non dover masterizzare ogni volta i dischi. Dopodichè ho realizzato l'SDK (che è quella che ti permette di leggere gli input e gestire altre cose) e poi pezzo dopo pezzo ho creato un engine che mi ha permesso di creare un sistema di telecamere e di livelli. Inifine ho creato l'editor che mi permette di creare le mappe e posizionare i nemici.

Quanto è difficile sviluppare per una console così vecchia rispetto agli engine moderni?

Ai tempi si utilizzava una porta seriale a cui collegare un devkit fornito da Sony, che andava saldato direttamente sulla console. Io ho dovuto fare un processo di reverse engineering. Sviluppare è molto difficile, il processore dei telefoni moderni è infinitamente più potente di quello della console. Le risorse di memoria sono limitatissime, appena 2 MB di RAM e bisogna farci stare tutto.

[instagram.com/izzy88izzy](https://www.instagram.com/izzy88izzy)

bonnie-studios.itch.io

A cura di Djuseppe

GAMESCOM 2026

IL NOSTRO INVIATO FILOLOGO, IL DR. SFERO, È ANDATO ALLA GAMESCOM A MOSTRARCI LE NOVITÀ PIÙ INTERESSANTI!

La Gamescom si tiene ogni anno a Colonia in Germania e ospita anteprime e demo di giochi in arrivo. Sviluppatori e publisher di tutto il mondo approfittano di questo evento per portare i loro giochi e mostrarli al grande pubblico. L'edizione di quest'anno si è tenuta dal 26 al 30 Agosto. Al più grande evento europeo a tema di videogiochi, il nostro inviato e lettore, il Dr. Sfero, partecipa oramai da molti anni e ha deciso di condividere con noi le novità che più lo hanno colpito, insieme a un suo insindacabile commento. Se non siete d'accordo stavolta prendetevela con lui insomma.

BLOOD OF THE DAWN WALKER



Tra meno di un mese sarà nell'Olimpo degli RPG action à la Witcher 3.

CONTROL: RESONANT



Amato da subito.

FABLE REBOOT



Big if true, l'umorismo potrebbe rompere il cazzo dopo un po'.

THE WITCHER 3 REMASTERED



DLC interessante, belle le catene e buone le aggiunte al gioco base, bruttissimo riaprire una trama chiusa.

1001 THREADS OF MIZAN



Booth molto molto curato, il gioco mi ha divertito ma non ci giocherei mai perché è multi.



METRO 2039



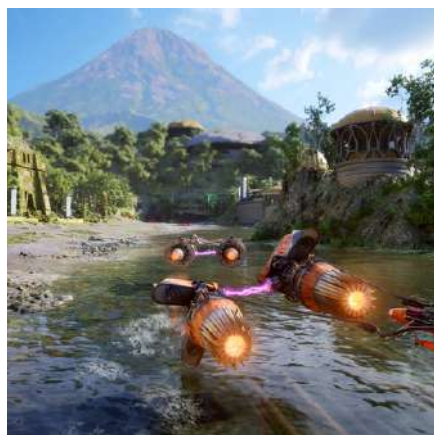
Forse la grafica più avanzata tecnicamente che abbia mai visto, divertente ma purtroppo Glukhovsky è pro-genocidio.

SWITCH SPORT RESORT



Molto carino ma non vedo perché fare un videogioco sulla battaglia di pollici.

STAR WARS: GALACTIC RACERS



Si corre, dormo.

CLUTCH



Un gioco di corse con la trama? Ed è pure... Interessante??? Non dormo.

ROAD KINGS



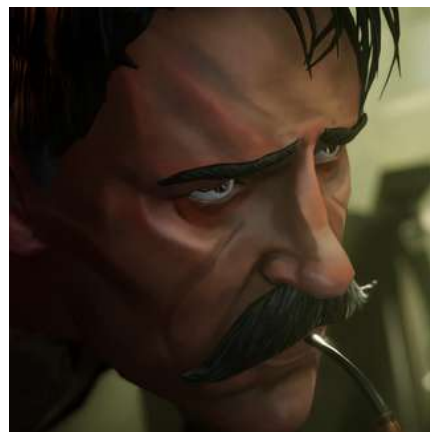
Simulatore di camionisti, non si corre e sembra molto curato quindi potrei non dormire.

CUTOUT

Bellissima grafica "cartacea", buona idea la meccanica di incollarsi addosso pezzi di nemico (e perdere i propri). Ancora un po' acerbo.

HALF SWORD

Buffino ma non credo di volerlo.

GLASS HOUSE

Bellissimo, spero che trovino un publisher molto presto.

RAYMAN LEGENDS RETOLD

Bellissimo graficamente (ma non come l'originale in 2D), ottimi i nuovi livelli.

LOST LEGIONS

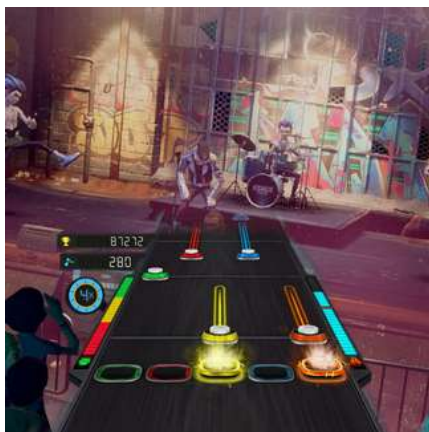
Bellissima ambientazione storica, gioco ancora molto indietro.

THE BERLIN APARTMENT



Devo giocare.

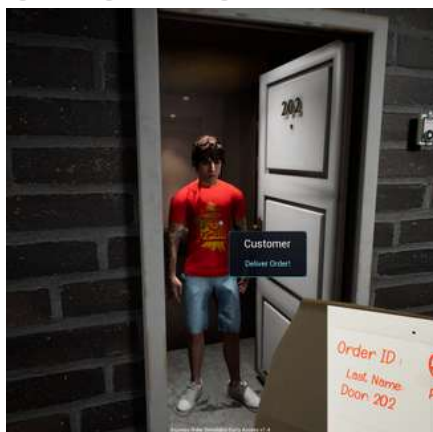
STAGE TOUR



Guitar Hero.



EXPRESS RIDER SIMULATOR



Simulatore di delivery rider di cui non ricordo il titolo ma con i dev simpatici che mi hanno dato una caramella: promettente

RESONANCE: A PLAGUE TALE LEGACY



Sferoslop, mi piace.

THE ALIGHIERI CIRCLE



Sferoslop o merda? Vedremo (mi sa merda, da quel che leggo)

ENIGMISTICA DELL'OCO

REBUS

Mentre Sora risveglia i
mondi dormienti, Paperino
ha fatto visita al parentame.
Risolvete il rebus
raffigurato dalla scena!

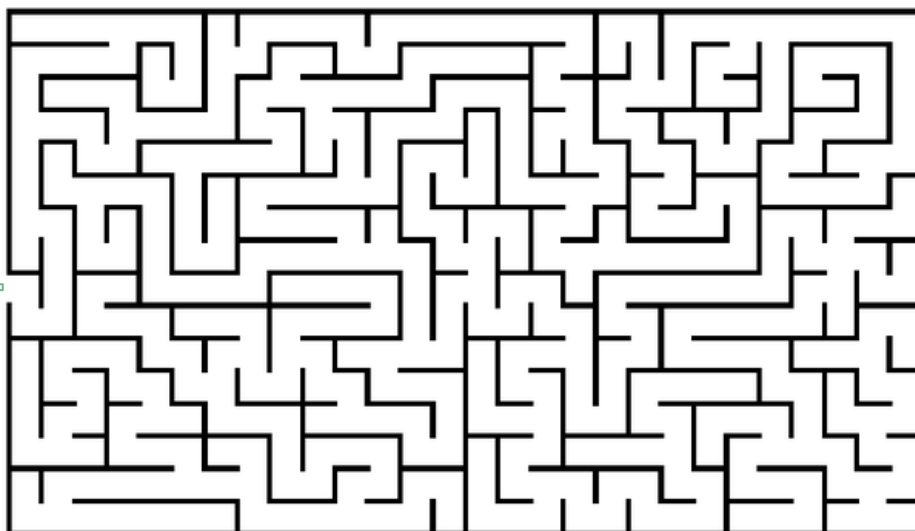
20 PUNTI
SE RISOLTO IN 5 MINUTI



ET TELEFONA A CASA

Collegate il cavo del telefono per
permettere a E.T. di telefonare a
casa.

20 PUNTI
SE RISOLTO IN 10 MINUTI



L'ENIGMA DI BABELE

Cercate nello schema le varie traduzioni in diverse lingue della parola "Costruire".

40 PUNTI
SE RISOLTO IN 20 MINUTI

A	B	U	V	E	T	T	A	V	O	D	U	B	D
T	U	B	B	A	M	A	T	I	H	E	C	L	G
O	M	E	M	B	A	N	G	U	N	L	I	N	T
U	Z	N	N	E	U	A	B	B	O	U	E	I	B
B	J	I	A	N	S	H	E	U	B	W	E	N	B
A	S	B	T	W	T	E	U	D	U	A	M	E	R
B	G	V	G	K	U	D	A	O	U	J	E	T	G
G	E	A	E	U	M	J	B	W	A	G	M	I	T
S	T	A	T	Y	T	I	T	A	I	G	B	P	O
T	A	T	E	R	U	A	P	C	A	Y	I	E	G
A	I	G	M	A	G	T	A	Y	O	B	N	D	T
M	A	M	R	A	K	E	N	T	A	A	A	I	A
O	M	G	R	A	D	I	T	I	O	N	A	I	T
I	A	C	O	N	S	T	R	U	I	R	E	O	M

RAKENTAA
BUDOVAT
BYGGJA
MEMBANGUN
STATYTI
BUDOWAC
BAUEN
EPITENI
BOUWEN
TOG
BUILD
CONSTRUIRE
TATERU
MAGTAYO
EHITAMA
KTIZO
GRADITI
MEMBINA
BUVET
JIAN SHE

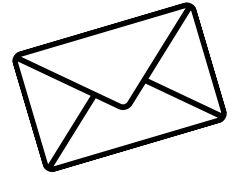
CASELLARIO

Inserite nello schema il nome dei personaggi Disney raffigurati qui sotto alla rinfusa. Se avete inserito i nomi nell'ordine corretto, nella colonna colorata comparirà una parola significativa per KH 3D.

20 PUNTI
SE RISOLTO IN 15 MINUTI



POST@ DELL'OCO



MESSAGGI E DOMANDE

Consigliami un buon team per Champions.

• LUCARIU

Un'ottima squadra per il regolamento M-C di Pokémon champions è quella composta da Mega Staraptor e Mega Raichu. Usa la megaevoluzione migliore a seconda del matchup. Staraptor è in grado di invertire le modifiche alle statistiche che subisce mentre il Falcecannone di Raichu non fallisce mai. Aggiungi Rillaboom per sostituire i pokémon più agilmente e Aracanine di Hisui per sbarazzarti dei pokémon come Charizard o Kingambit. Sylveon fa tantissimi danni ad area così come Gholdengo che può anche proteggerti dai pokémon folletto come Floette!

SCRIVI ALL'ECO DELL'OCO!

Volete consigliare un gioco, fare domande o raccontarci qualche curiosità? Inviateci tutto quello che volete: foto, disegni, meme, classifiche, le vostre recensioni o esperienze. Scrivete a postadelloco@outlook.it e pubblicheremo le vostre lettere!

Ho fatto vedere snail simulator a una mia amica.

• STEMPT

Ricordo bene quel gioco atroce. C'è anche la tua recensione su uno dei vecchi numeri. Spero la tua amica abbia apprezzato.

Ti ho sognato. Eri al Festivalbar.

• SOFIA

Spero tu mi abbia sognato insieme alla grande Ambra Angiolini sulle note di Aspettavo te.

Enea felice della pubblicazione. Grazieeeeeee 🥰🥰. Certo, manderemo altri contributi alla posta dell'oco.

• ARIANNA

E verranno pubblicati con grande piacere!

AMICI ANIMALI



GATTO LIQUIDO

• INVIATO DA LORNZEO



FRED

• INVIATO DA STEFANIA

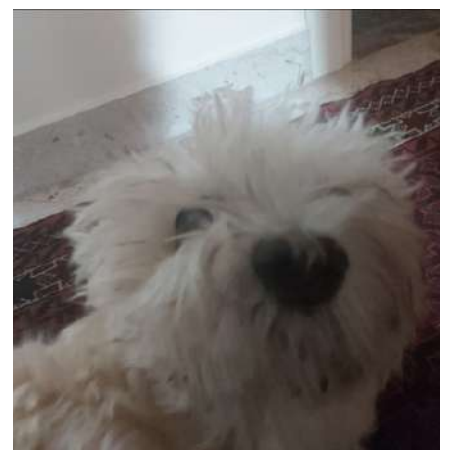


FOTO DI CUBINA IN CUI SEMBRA UN PELUCHE

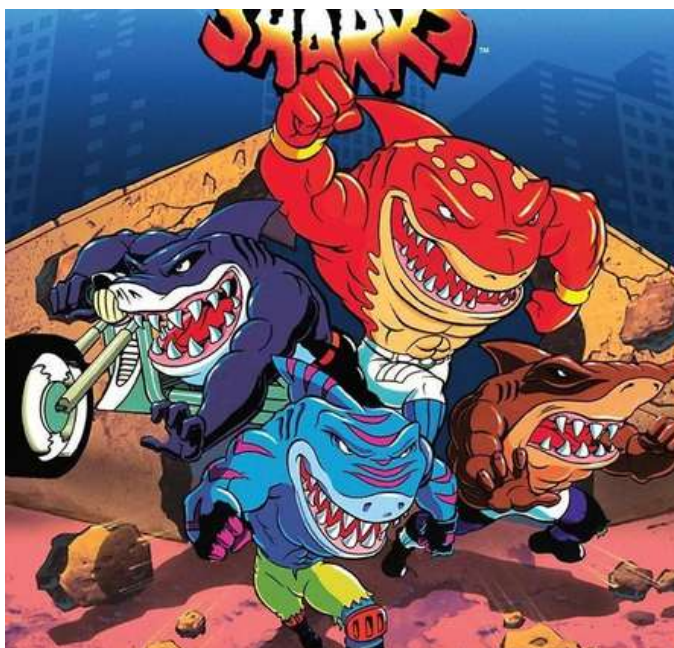
• DA GIULIA

LE VOSTRE FOTO



LA MIA PIZZA

- INVIATO DA MICHELE



IL DINOTORNEO ARRIVA SU TELEGRAM

Pazze sfide tra dinosauri organizzate da Fabio.

Iscrivetevi al canale telegram

@quattropinneallorizzonte per votare alle sfide quotidiane tra sauropodi e non solo.

SOLUZIONI DEI GIOCHI DI PAG. 16

Forse doveste provare con i giochi per bimbi.

MENO DI 50



Non si può dire che non ci abbiate provato...

50+ PUNTI



Continuate ad allenarvi per arrivare al massimo!

70+ PUNTI



Punteggio perfetto! Continuate così!

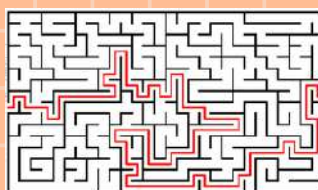
100 PUNTI



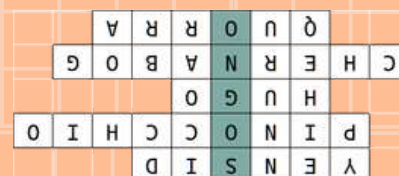
Assegnate il punteggio che vi spetta per ogni gioco completato. Se non siete riusciti a completarlo nel tempo limite ottenete la metà dei punti. Se non siete riusciti a completare un gioco assegnatevi 0 punti. Sottoponetevi quindi al giudizio dei nostri giudici...



L'ENIGMA DI BABEL



ET TELEFONA A CASA



CASELLARIO

A verde di zio N è per i P rossi
MO = Aver dedizione per il
prossimo.

REBUS

DARKNESS BECOMES LIGHT, LIGHT FALLS INTO DARKNESS.

"I've never had more fun playing a KINGDOM HEARTS release..." –Nintendo Power

"... this is a must-have title that's filled with fantastic gameplay, an intriguing story, and beautiful visuals." –G4TV



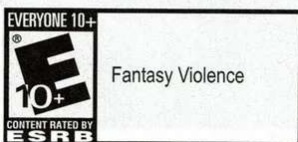
Disney SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS 3D Dream Drop Distance



AVAILABLE NOW!

DOWNLOAD THE DEMO ON THE NINTENDO ESHOP!



NINTENDO 3DS™



SQUARE ENIX®

© 2012 Disney. Developed by SQUARE ENIX. Characters from Square Enix games: ©SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of the Square Enix Group. Nintendo trademarks and copyrights are properties of Nintendo. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks are the properties of their respective owners.