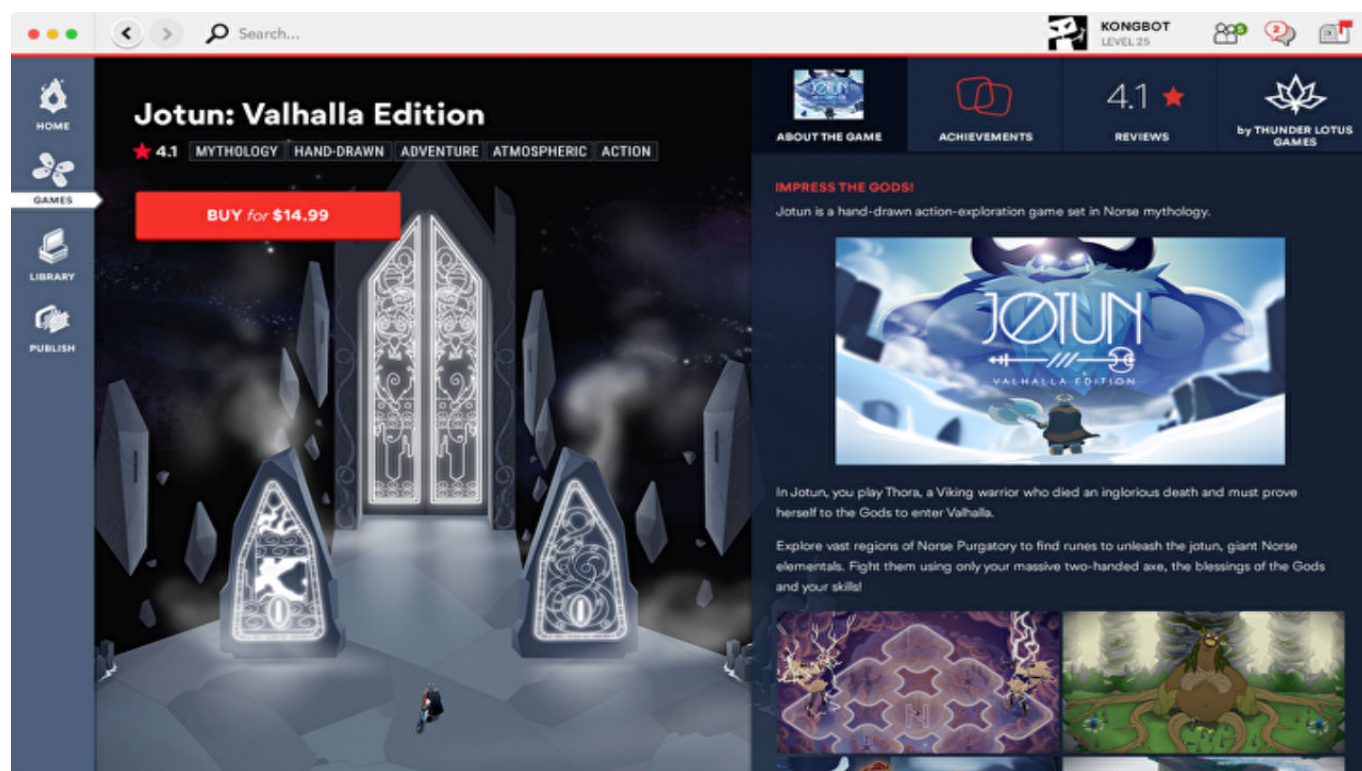


Il nuovo store online Kartridge pronto a dichiarare guerra a Steam

Secondo la compagnia **Kongregate**, nota piattaforma di download per giochi F2P di etichette indipendenti, il lancio di **Kartridge**, questa estate, porterà un netto cambiamento al monopolio instaurato dal suo futuro concorrente **Steam**, che finora possiede la maggior fetta di utenza tra i **PC Gamer**.

Kartridge promette di essere differente dalla concorrenza e cercherà di attrarre il maggior numero di software house possibile. Per questo **Kongregate**, promuove politiche differenti: upload senza commissioni per gli sviluppatori, libero mercato per il controllo dei prezzi e la possibilità di creare una pagina del proprio negozio all'interno della piattaforma stessa. La società afferma inoltre, che **Kartridge** oltre a offrire caratteristiche innovative, andrebbe a colmare anche le lacune presenti in questo tipo di mercato online. Su questo però bisognerebbe controllare dove e quali potrebbero essere queste lacune; oltretutto ricordiamo che non sarà solamente **Steam** il diretto concorrente, ma che sono già presenti sul mercato anche piattaforme molto solide per PC come **EA Origin**, **GOG**, **uPlay** e il non meno importante **Microsoft Store**.

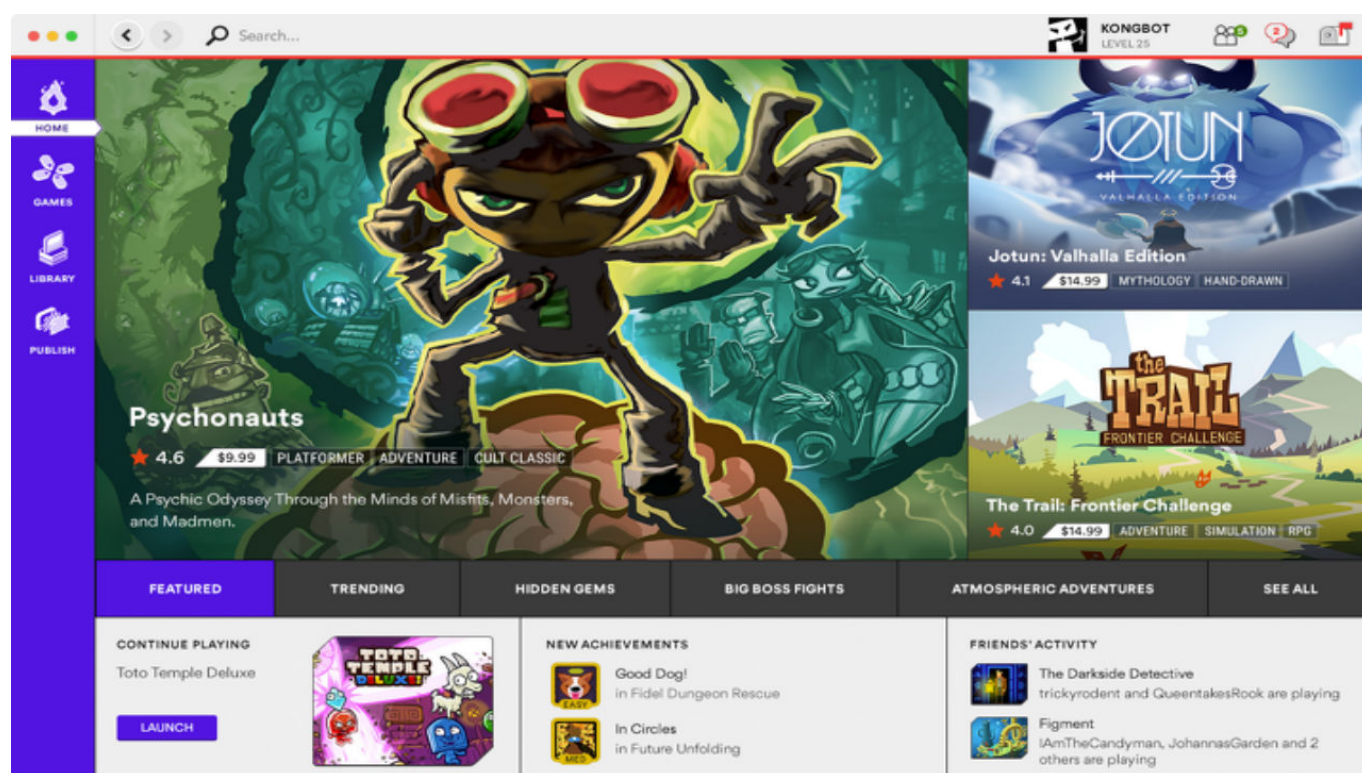


Emily Greer, CEO di **Kongregate**, intervistata da **gamesindustry.biz** ammette: «È vero che il mercato è già saturo, ma questo non vuol dire che non ci sia spazio per qualcosa di nuovo. A volte i giocatori sono così assuefatti dall'abitudine di utilizzare sempre le stesse cose che probabilmente non si rendono neanche conto di desiderare inconsciamente qualcosa di nuovo, qualcosa che gli si dovrebbe solo far scoprire.» Infatti dice anche: «Tutti utilizzano Steam, ma questo non necessariamente implica che gli piaccia... Steam non è per tutti!».

Inizialmente, dice la **Greer**, la compagnia cercherà di attrarre tutte le piccole case di sviluppo

indipendenti, in modo anche da offrire qualcosa di innovativo che sia differente dagli altri store online. Steam ormai da tempo è diventato il “porto sicuro” di tutti gli sviluppatori per giochi PC, la stessa **Kongregate** ha alcune delle sue pubblicazioni editoriali su questa piattaforma confermando quindi il dominio di **Valve** su tutti gli sviluppatori. Quindi con una realtà di mercato del genere, l'**industry** è pronta ad avere un'altra piattaforma come **Kartridge**?

«Pensiamo proprio di sì - dice Emily Greer - Abbiamo anche avuto un'ottima reazione da molti sviluppatori indipendenti, che sembrano essere entusiasti per la possibilità di curare liberamente la propria immagine e il proprio negozio all'interno della piattaforma e per quella di avere una vetrina separata dal resto della massa. Ovviamente il fatto che non ci siano commissioni sull'upload dei contenuti non impedirà ad alcuno di proporre il proprio prodotto, anche ai ragazzini che producono il loro primo videogioco: probabilmente avremo così tanto materiale fino al punto da avere la stessa corposità di Steam, ma Kongregate ha più di 10 anni di esperienza per gestire una situazione del genere, e nella sua piattaforma, oltre al materiale dei neofiti, offre anche titoli di etichette importanti quali EA, Supercell e Ubisoft».



La piattaforma sarà strutturata in modo da avere tutto e sempre a portata di mano, spiega la **Greer**, inserendo podcast, suggerimenti basati sugli acquisti effettuati e altre informazioni che normalmente vengono sepolte invece dalle notizie da “**prima pagina**” non solo sulla homepage appunto, ma saranno ricorrenti nelle varie pagine durante la navigazione. In questo modo tutti gli sviluppatori avranno la possibilità di essere “scoperti” dai videogiocatori e a dargli manforte. Questo è il vero lato innovativo di **Kartridge** che darà i mezzi, a piccole etichette, per poter creare il loro brand, la loro pagina del negozio e quindi farsi conoscere partendo da zero.

[Vivendi esce da Ubisoft: tutti i dettagli dell'operazione.](#)

Ubisoft ha annunciato di avere trovato un accordo con **Vivendi** per la fuoriuscita di quest'ultima dalla composizione societaria. Dopo una lunga lotta per contrastare [l'acquisizione ostile da parte di Vivendi](#) e [numerose perplessità](#) sull'operazione, la guerra per il controllo del colosso francese del gaming pare essere stata vinta dalla famiglia Guillemot.

Vivendi era entrata nell'assetto societario di Ubisoft nel **2015**, ha investito **794 milioni di euro** in tre anni e cedendo adesso l'intero pacchetto azionario del **27,3% (30.489.300 di azioni)** per un valore di circa **2 miliardi di euro** realizzerà una plusvalenza di oltre **1,2 miliardi di euro**. Di queste, **18.368.088** verranno acquisite da investitori qualificati, **3.030.303** da Guillemot Brothers SE e la restante parte tornerà a Ubisoft.

Nell'ambito della cessione subentreranno due nuovi investitori a lungo termine, **l'Ontario Teachers Pension Plan**, che ha acquistato azioni tramite il ramo Relationship Investing della divisione Public Equities, e il colosso cinese **Tencent**, con il quale è stata sancita una partnership strategica che accelererà l'ingresso in Cina dei franchise della società transalpina.

In particolare, l'operazione sarà così strutturata:

Ontario Teachers' Pension Plan ha acquistato **3.787.878 di azioni**, pari al **3,4 %** del capitale, per un prezzo di circa **250 milioni di euro**.

Tencent ha acquistato **5.591.469** di azioni Ubisoft, pari al **5,0%** del capitale, per un prezzo di circa **369 milioni di euro**.

Quella fra Ubisoft e Tencent sarà un'alleanza strategica che accelererà significativamente la crescita dei prodotti Ubisoft in Cina nei prossimi anni.

Ubisoft ha accettato di riacquistare **9.090.909 delle proprie azioni** (pari all'**8,1% del capitale**, per un prezzo di circa **600 milioni di euro**) da Vivendi attraverso una transazione strutturata sotto forma di **forward sale (vendita a termine)** tramite **Crédit Agricole Corporate Investment Bank (CACIB)** e di un successivo meccanismo di buy-back (**riacquisto di azioni proprie**), che consentirà a Ubisoft di acquistare progressivamente le azioni in un arco di tempo che va dal 2019 al 2021. Il riacquisto sarà strutturato, da un lato, tramite uno strumento derivato con il quale Ubisoft stipulerà un accordo di pagamento anticipato su parte delle azioni, con liquidazione delle azioni alla scadenza nel 2021 o anticipatamente e, per le restanti azioni, tramite un total return swap con liquidazione a scadenza o anticipata a discrezione di Ubisoft, o in contanti (con Ubisoft che beneficerà o sopporterà la variazione del valore delle azioni) o con un regolamento in azioni a fronte del pagamento del prezzo delle stesse azioni. Il riacquisto di azioni sarà finanziato principalmente attraverso le risorse finanziarie di Ubisoft. In caso di aumento delle dimensioni del Private Placement (l'insieme di operazioni attraverso cui emittenti pubblici e privati offrono strumenti finanziari di nuova emissione che vengono collocati presso un numero limitato di destinatari internazionali), il numero di azioni che saranno riacquistate da Ubisoft verrà ridotto di conseguenza.



Nell'ambito della transazione, la **Guillemot Brothers SE** acquisirà **3.030.303 di azioni** (pari al **2,7% del capitale, per un prezzo di circa 200 milioni di euro**), arrivando a un totale di **17.406.414 di azioni** per un totale del 19.4% dei diritti di voto e il 15.6% del capitale azionario: sommando le azioni del CEO, i Guillemot avranno un totale di **20.636.193 di azioni**, che si traducono nel **24.6% dei diritti di voto** in assemblea e nel **18.5% del capitale azionario**. L'acquisto sarà strutturato sotto forma di strumento derivato, Guillemot Brothers SE aderirà a un contratto a termine con CACIB e a un **collar** (strategia per cui, ad ogni 100 azioni acquistate, viene associato l'acquisto di 1 put e la vendita di 1 call) sulle azioni Ubisoft, a scadenza nel 2021 o anticipato, e liquidato in azioni o in contanti. Le azioni sottostanti il **collar** vengono date in pegno a CACIB, che sarà autorizzata a riutilizzarle da Guillemot Brothers SE a determinate condizioni specificate nell'accordo.

La rimanente quota ceduta da Vivendi, **8.988.741 di azioni** (pari all'**8,0% del capitale**), sarà venduta tramite un **Accelerated Bookbuilding** (procedura svolta in tempi rapidi con cui vengono cedute a investitori istituzionali quote societarie particolarmente rilevanti) le cui dimensioni, in base al livello di interesse nel collocamento, potrebbero essere aumentate fino a 1.500.000 di azioni, riducendo di conseguenza il numero di azioni riacquistate da Ubisoft. **J.P. Morgan Securities Plc** fungerà da Sole Global Coordinator (dunque unico coordinatore globale) per l'Accelerated Bookbuilding. CACIB, come controparte di Guillemot Brothers SE nel contratto a termine e nel **collar**, venderà anche **2.887.879 azioni nell'hedging** delle sue operazioni in strumenti derivati. Per chiarezza, l'hedging consiste in una serie di operazioni di copertura del rischio per proteggersi dagli eventi negativi legati a un altro investimento.

Il prezzo di acquisto per ogni azione è stato concordato in **66 euro**, e oggi il titolo ha chiuso alla borsa di Parigi a **68,56 euro**.

A seguito della transazione, Vivendi si impegna a non detenere più alcuna partecipazione in Ubisoft né ad acquisire azioni in Ubisoft per 5 anni.



Yves Guillemot, CEO e Co-Founder di Ubisoft, ha dichiarato:

«L'evoluzione del nostro assetto azionario è una grande novità per Ubisoft, ed è stato reso possibile dall'eccezionale messa in atto della nostra strategia e dal decisivo supporto degli "Ubisoft talents" e "players" e dei nostri azionisti. Voglio ringraziarli tutti calorosamente. L'investimento dei nuovi azionisti di lungo termine dimostra la loro fiducia nel futuro e nella creazione di valore di Ubisoft, e il riacquisto delle azioni da parte di Ubisoft sarà un vantaggio per tutti gli azionisti. Finalmente gli accordi di partnership strategiche che abbiamo sottoscritto ci permetteranno di accelerare la nostra crescita in Cina negli anni a venire e di entrare in un mercato dal grande potenziale.

Oggi Ubisoft sta raccogliendo i frutti di una strategia di lungo termine e la profittevole trasformazione verso un business che accrescerà i profitti. Ubisoft ha la posizione ideale per sfruttare i numerosi driver di crescita del mercato dei videogame nei prossimi anni: siamo concentrati più di prima nella finalizzazione del nostro piano strategico.»

Il gruppo di Vincent Bolloré aveva già acquisito Gameloft da Ubisoft e, nonostante l'exit dalla società, «conferma la sua intenzione di rafforzare la propria presenza nel settore dei videogiochi, particolarmente dinamico, che è uno dei capisaldi dello sviluppo del Gruppo».

[Kingdom Come: Deliverance sarà adottato da un'Università per lo studio della storia](#)

medievale

Il noto story-driven open-world RPG **Kingdom Come: Deliverance** sarà utilizzato in ambito universitario per l'insegnamento della storia. Il titolo sviluppato da **Warhorse Studios** e distribuito da **Deep Silver**, è ambientato in epoca medievale nel regno di Boemia e, grazie alla sua particolareggiata ricostruzione storica, sarà adottato dall'**Università Masaryk** di Brno, in Repubblica Ceca, per il **corso di Storia Medievale**.

Czech university is gonna use our game in a course teaching medieval history. They are "very excited" about the game and our approach. Seems that nobody told them what all those self appointed tumblr experts who spent MINUTES researching Czech history on Google think about it ?

— Daniel Vávra ☐ (@DanielVavra) [16 marzo 2018](#)

Il rapporto fra videogame e metodi didattici si fa sempre più stretto ed è ormai sempre più importante una meticolosa cura dei contenuti nello sviluppo di un'opera videoludica in termini di realismo e veridicità storica. Il risultato sancisce un'ottimo risultato per un developer che può fregiarsi di **aver unito i concetti dell'entertainment e dell'education al punto da essere ritenuti utili in termini di gamification applicata alla didattica**.

Il creatore del gioco, **Daniel Vávra**, ha infine confermato su Twitter che il team di sviluppo è anche al lavoro su un **personaggio femminile** che sarà inserito nel titolo:

Working on that.

— Daniel Vávra ☐ (@DanielVavra) [15 marzo 2018](#)

Nuovi record per PUBG e Fortnite

Microsoft e **PUBG Corp.** hanno recentemente annunciato che **PlayerUnknown's Battlegrounds** ha superato i **5 milioni di giocatori** su **Xbox One** nei primi tre mesi di vendita. Nonostante questi numeri siano davvero impressionanti per un titolo in accesso anticipato, non sono sorprendenti considerando che **oltre 3 milioni di persone** hanno acquistato il titolo all'inizio di gennaio, mese di uscita del gioco su console, ma nonostante ciò il tasso di vendita è rimasto costante negli ultimi due mesi.

Una lode non da poco va sicuramente a **PUBG Corp.**, la quale, nonostante i numerosi problemi che il gioco ha avuto all'uscita sulla console di casa Microsoft, ha continuato a supportare il titolo al massimo delle capacità, aggiornandolo costantemente con nuove patch. Infatti, con l'ultimo aggiornamento rilasciato dalla casa produttrice, il gioco ha quasi raggiunto il suo completamento. Non è solo **PUBG** ad aver battuto dei record videoludici nell'ultimo periodo: infatti, come se non

fosse già abbastanza avere più di **3 milioni di giocatori** e aver battuto il record di spettatori nelle live **Twitch**, il noto **Fortnite** è adesso anche l'app più scaricata e gettonata dell'**App Store**. La versione **iOS** del gioco supporta ancora il *cross-play*, ovvero la possibilità di poter giocare con i possessori di PC e console, che alimenta ulteriormente la rapida crescita di popolarità di *Fortnite*. Il **gameplay** e la progressione del gioco possono essere salvati su tutte le piattaforme, aumentando la mobilità del gioco, tanto che la versione mobile non ha nulla da invidiare dalla versione console, tranne per un leggero downgrade grafico.

La risposta di *PUBG* pare sarà a breve, al punto che si attende il lancio su mobile per Android e iOS già da **domani 20 marzo**.

[Errori di programmazione per Civilization 6](#)

Pochi giorni fa, **Straight White Shark**, un noto modder dei forum **Something Awful**, [sembra aver scoperto un errore tipografico](#) nel file di gioco che regola i comportamenti di default dei vari leader del gioco. I programmatori, infatti, hanno erroneamente castrato i parametri dell'Intelligenza artificiale per la produzione della statistica **Fede** come la più bassa a differenza delle restanti presenti nel gioco.

Come qualcosa del genere possa essere sopravvissuto alle migliaia di ore di test e valutazione è un mistero, specialmente per un titolo come **Civilization VI**. Non è chiaro, tuttavia, se questi errori fossero presenti già nella versione originale del gioco o se siano il risultato di un recente aggiornamento.

A difesa di ciò, alcuni giocatori hanno notato come, per esempio, Pedro II del Brasile producesse **100 punti Fede** in meno rispetto a una partita giocata con il codice corretto nelle stesse condizioni della partita giocata con il codice non corretto.

Per la gioia di tutti i player di questo titolo è già presente una mod che corregge questo bug presente nel **WorkShop** di **Steam**

[Wolfenstein II: Le Gesta del Capitano Wilkins \(DLC\) - Un'Aggiunta al Tofu](#)

Siamo giunti alla conclusione delle **Cronache della Libertà**, serie di DLC rilasciati per **Wolfenstein II: The New Colossus**. **Le Gesta del Capitano Wilkins** è il terzo e ultimo DLC di questa trilogia, atta a espandere l'universo narrativo principale, ma riuscendo malamente nell'intento. Tutti i capitoli con i loro rispettivi personaggi sono risultati scialbi, senza novità di rilievo e fondamentalmente una grande occasione sprecata. Anche la storia dedicata a Wilkins non è da meno purtroppo, registrandosi forse come il capitolo meno riuscito, il che la dice lunga.

Tutto già visto

Dopo il [quarterback Joseph Stallion](#) e l'ex [OSS Jessica Valiant](#) tocca a **Gerald Wilkins** completare il ciclo narrativo. Soldato dell'esercito americano durante la Seconda Guerra Mondiale, il Capitano Wilkins non si è mai arreso, nonostante la sonora sconfitta a base di testate nucleari nelle principali città americane, compresa New York. Per niente intimorito, li lancerà alla ricerca dell'arma definitiva nazista, il **Cannone del Sole**, con base operativa in Alaska. Se il pretesto di utilizzare un'arma leggendaria di cui i progetti sono probabilmente esistiti può risultare quantomeno interessante, è il solito sviluppo narrativo che non convince. Le ormai classiche cutscene discretamente animate narrano una storia già sentita, con colpi di scena in grado di far rimpiangere le glorie di *Beautiful* e che, ovviamente, non lasciano il segno. Tutto scorre liscio senza particolari sussulti, fino al climax finale che dà la mazzata a un DLC di poca utilità.



Tutto già giocato

Se il **Pistolero Joe** aveva a disposizione l'**Ariete** e **Morte Silenziosa** il **Costruttore**, al **Capitano** non poteva che toccare il terzo dispositivo: un set di **trampoli** in grado di far raggiungere al protagonista luoghi collocati a una certa altezza ma anche di calpestare i nemici. Dal suo utilizzo ne deriva un **level design costruito ad hoc**, ma meno aperto di quanto ci si aspetti. Fin troppe volte il Capitano si dimentica di averli addosso e di utilizzarli, salvo quelle poche sezioni in cui saremo costretti a raggiungere il prossimo livello della mappa. Tolto questo piccolo espediente, il gameplay

rimane il solito senza novità di alcun tipo: anche qui nessun nuovo nemico, nessuna arma inedita e nessuna nuova abilità. Stiamo sempre parlando di meccaniche di alto livello, ma riprese direttamente dal titolo originale.

Qui l'azione, rispetto all'episodio precedente, ritorna a essere più frenetica e la possibilità di avere una **salute del 200%** (salvo ritornare pian piano al classico 100 una volta colpiti) permette una migliore gestione delle orde di nazisti in arrivo. Oltre a questo c'è davvero poco da segnalare, cosa che rafforza l'idea di un DLC che si limita a svolgere il solo "compitino".



In conclusione,

Le Gesta del Capitano Wilkins segna la triste fine di una trilogia partita male e finita peggio. Tralasciando un **gunplay** che è sempre il fiore all'occhiello della produzione, c'è davvero poco di cui essere soddisfatti da questo episodio, come dalle intere **Cronache della Libertà**, davvero deludenti sotto tutti i punti di vista. L'unica nota positiva da trarre da questa esperienza è ragionare sull'acquisto del **season pass** prima ancora che il contenuto sia stato rivelato, una mossa veramente azzardata per chi abbia dato fiducia a questa trilogia nella speranza che questa fosse all'altezza del titolo principale.

Processore: Intel Core I7 4930K

Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB

Scheda Madre: MSi X79A

RAM: Corsair Vengeance 16GB

I migliori videogame in co-op locale

Negli ultimi anni abbiamo vissuto una grandissima evoluzione del **multiplayer**, sempre più proiettato verso una dimensione competitiva e globalmente interconnessa, soprattutto con il crescere delle potenzialità delle nostre reti domestiche.

Passando da barattoli collegati con lo spago alla più moderna fibra ottica, sembra però venuto meno il senso di “**unione fra giocatori**” che in passato si percepiva attorno a un nuovo videogame, quasi come se questa caratteristica fosse rimasta d’esclusivo appannaggio dei **boardgame** (che, diciamocelo, grazie al cielo stanno vivendo un ottimo momento).

Se la natura stessa delle console mitiga in parte questo fenomeno di distacco (con la bandiera dei **party game** tenuta alta da Nintendo Switch e da Sony Playlink), chi ha scelto il computer come piattaforma di gioco non può (apparentemente) vantarsi di un catalogo titoli degno di nota.

Cosa fare? Privarsi di invitare un amico oppure il partner per una sessione di gioco? L’idea ci rende assai tristi. I titoli da giocare ci sono eccome: sono stati semplicemente oscurati da un mercato dalle esigenze assai differenti; ed è proprio per questo motivo che abbiamo creato questa **Top 5**.

I titoli presi in esame non sono posti sotto forma di classifica (reputiamo delle bellissime esperienze ludiche “di coppia” anche i giochi inseriti nelle “Menzioni d’onore”, in fondo a questo articolo), quindi considerate quelli selezionati come dei “campioni” nel loro genere di appartenenza.

Non parleremo di grafica e gameplay come in una normale recensione ma ci concentreremo in relazione alla loro componente cooperativa locale, utilizzando come criteri di valutazione: quanta importanza gli sviluppatori hanno dato al multigiocatore rispetto al singolo, quanto la complementarità dei giocatori sia fondamentale e (ultimo ma più importante) quanto è appagante l’esperienza nel complessivo.

Siete pronti? Si parte!

Salt&Sanctuary



Voto: 8

Per metà **souls-like** e per metà **metroidvania**, il gioco di **Ska Studios** nasconde a prima vista la possibilità della coop locale. Per attivare il secondo giocatore, infatti, bisognerà per prima cosa creare due personaggi dal menù principale. Avviata la partita si potrà “convocare” il compagno soltanto dopo aver portato una specifica statuette sino a uno dei santuari (che funzionano da zone di “riposo”, come succede con i falò dei vari **Dark Souls**). Queste statuette non saranno illimitate, quindi consigliamo vivamente di gestirle in maniera parsimoniosa, anche se, una volta convocato il secondo giocatore, questi rimarrà in partita **fino alla fine della sessione** pur fungendo da spettatore nella storia dell’host (potrà quindi sfruttare vendor e aiutare il primo giocatore, ma non potrà effettuare scelte relative alla trama).

Non lasciatevi però scoraggiare da questa meccanica forse esageratamente punitiva e fine a se stessa, il gioco regala un’esperienza completa e appagante. Potrete **plasmare personaggi diversi** a seconda del vostro modo di giocare, creando combo devastanti o finendo rovinosamente annientati. Dipende tutto da voi. L’unica certezza? **Salt&Sanctuary** è una piccola grande perla, da vivere in compagnia.

Gauntlet



Voto: 7

Remake del famosissimo Coin-op di Atari (classe 1985), ***Gauntlet*** ci fionda in un classico e stereotipato **dungeon crawler con visuale isometrica di matrice fantasy**. **Quattro** il numero massimo di giocatori reclutabili sia in rete che in locale.

Cosa lo rende speciale? Il fattore “**ipocrisia**”.

Gli eroi, infatti, saranno chiamati a collaborare per raggiungere la fine dei vari livelli (a volte persino sfuggendo letteralmente alla morte, falce alla mano), ma solo uno di loro vincerà il premio di “**eroe più avido**”, dopo aver raccolto un maggior numero di tesori o saccheggiato il vostro cadavere agonizzante.

Le classi a disposizione obbligano ad approcci diametralmente opposti ma, indipendentemente dal fatto che siate maghi, guerrieri, valchirie o elfi, l’agonismo instillato dalla corsa all’oro vi farà dimenticare parecchie amicizie.

Cuphead



Voto: 9

Shoot'em up dal carattere hardcore, con un **design grafico straordinario** che si rifà ai cartoni animati anni '30, **Cuphead** si è dimostrato un successo su tutta la linea fin dalla sua uscita.

Focalizzato su boss fight serratissime, l'esclusiva **Microsoft** mette in evidenza la sua vocazione cooperativa sin dal video iniziale, in cui verremo a conoscenza dell'antefatto che catapulterà la tazzina **Cuphead** e il suo fratello **Mugman** in un mare di guai.

Le feature che gli sviluppatori hanno aggiunto al multigiocatore rispetto al singolo sono la possibilità di **salvare in extremis il compagno caduto** (dando un "cinque" alla sua anima in dipartita) e di **cedergli una vita**, quando se ne posseggono almeno due. Inoltre, la difficoltà (ben) calibrata per due giocatori, si ristabilisce nello standard singleplayer nel caso uno dei due dovesse passare a miglior vita.

Le hanno proprio pensate tutte? Sì! **Cuphead** è un gioco con tutti i pezzi al posto giusto. Un capolavoro senza tempo.

Trine Trilogy



Voto: 7

Puzzle-platform bidimensionale (con sfondi 3D) di stampo fantasy, *Trine* fa della fisica il suo punto di forza, affidando al **motore Physx** (di casa Nvidia) la gestione (egregia) degli enigmi ambientali che dovremo affrontare per raggiungere l'end game.

I personaggi intercambiabili (mago, guerriero e ladra) sono ben diversificati, ma non così tanto complementari: si potrà difatti portare a termine l'intero gioco anche con un solo eroe.

Se considerate una longevità non elevatissima (ma comunque crescente, insieme alla qualità generale, nei tre titoli), la **cooperazione** diventa l'unica maniera effettiva per godere a pieno di un titolo che in realtà offre molta più "magia" di quella che si possa pensare. E se l'esperienza del gioco base non vi sembra abbastanza, potrete contare nell'ottimo supporto di **Steam Workshop** e nell'editor di livelli presente all'interno del gioco.

Overcooked: Gourmet Edition



Voto: 8

Salvare l'**Onion Kingdom** da una bestia fatta di spaghetti al sugo con le polpette, andando a ritroso nel tempo e girando le location più improbabili (da galeoni pirata a navi spaziali), cucinando zuppe, hamburger, fish&chips e altro ancora. Ogni livello di **Overcooked** è una sfida diversa; un'imprevedibile corsa contro il tempo tra ostacoli ambientali e ricette via via più complesse e creative.

Cooperazione, coordinazione, organizzazione e nervi saldi sono le doti fondamentali per portare a termine le varie comande, tagliando, cucinando e servendo (stando attenti a non bruciare nulla e senza dimenticare di lavare i piatti).

Se a parole sembra semplice, nei fatti il gioco si presenta **solido nelle meccaniche, immediato e divertente come poche altre cose al mondo.**

Cuochi solitari, defilatevi. Il gioco è un **multiplayer locale duro e puro**; offre anche una **modalità competitiva e la possibilità di condividere un joystick** nel caso siate a corto di periferiche e si presentino alla porta nuovi amici (**quattro** il numero massimo di giocatori).

Non abbiamo dubbi e lo consigliamo senza remore: *Overcooked* vi conquisterà dal primo piatto.

Menzioni d'onore:

Magicka / Guacamelee / Hyper Light Drifter / Rayman Origins / Helldivers / Worms WMD / Lego Series / Lara Croft And The Temple Of Osiris / Castle Crushers

Se ancora non siete stanchi di andare in tandem, vi invitiamo a dare un'occhiata ad [A Way Out](#), titolo dei creatori di [Brothers: A Tale Of Two Sons](#), che uscirà il prossimo 23 marzo su PC, PS4 e Xbox One.

Non lo nascondiamo neppure: è il titolo che più ci ha coinvolti allo scorso E3.

Gaetano Cappello

Carmen Santaniello

[The Elder Scrolls Legends: annunciata la nuova espansione Le Casate di Morrowind](#)

Bethesda ha appena annunciato l'arrivo imminente della nuova espansione per *The Elder Scrolls Legends*, dal nome *Le Casate di Morrowind*. Questa nuova espansione permetterà di ottenere oltre **140 nuove carte** e di creare nuovi mazzi contenenti **100 carte ciascuno** sia per i nuovi **deck da tre attributi** sia per quelli normali.

Le casate sono cinque in tutto e prevedono l'arrivo di cinque diverse abilità una per casata:

- **ADUNATA - Casata Redoran [FORZA] [VOLONTÀ] [RESISTENZA]**
Una creatura a caso nella mano del giocatore riceverà + 1 / + 1 ogni volta che una creatura Rally attacca.
- **TRADIMENTO - Casata Telvanni [INTELLIGENZA] [AGILITÀ] [RESISTENZA]**
È possibile sacrificare una creatura per giocare nuovamente quest'azione. È possibile usare Tradimento solo una volta per azione.
- **COMLOTTO - Casata Hlaalu [FORZA] [VOLONTÀ] [AGILITÀ]**
Le abilità Complotto si attivano se si è giocato un'altra carta nello stesso turno. I tre attributi degli Hlaalu (Forza, Volontà e Agilità) dispongono di molte carte poco costose che ti aiuteranno a portare a compimento i tuoi complotti.
- **ESALTAZIONE - Tempio del Tribunale [INTELLIGENZA] [VOLONTÀ] [RESISTENZA]**
Esaltazione assegna un bonus a una creatura pagandolo con una maggiore quantità di magicka. Il costo di Esaltazione rende la creatura "Esaltata", condizione importante quando le divinità compaiono in gioco.
- **POTERE, POTERE E POTERE! - Casata Dagoth [FORZA] [INTELLIGENZA] [AGILITÀ]**
La Casata Dagoth non ha nuove abilità. Ambisce solo a una cosa: il potere. Le carte di Dagoth, che hanno attributi di Forza, Intelligenza e Abilità, ti ricompensano se hai creature con almeno 5 punti di Attacco.

L'espansione *Le Casate di Morrowind* uscirà il prossimo 28 marzo su **PC**, dispositivi **iOS** e **Android**.

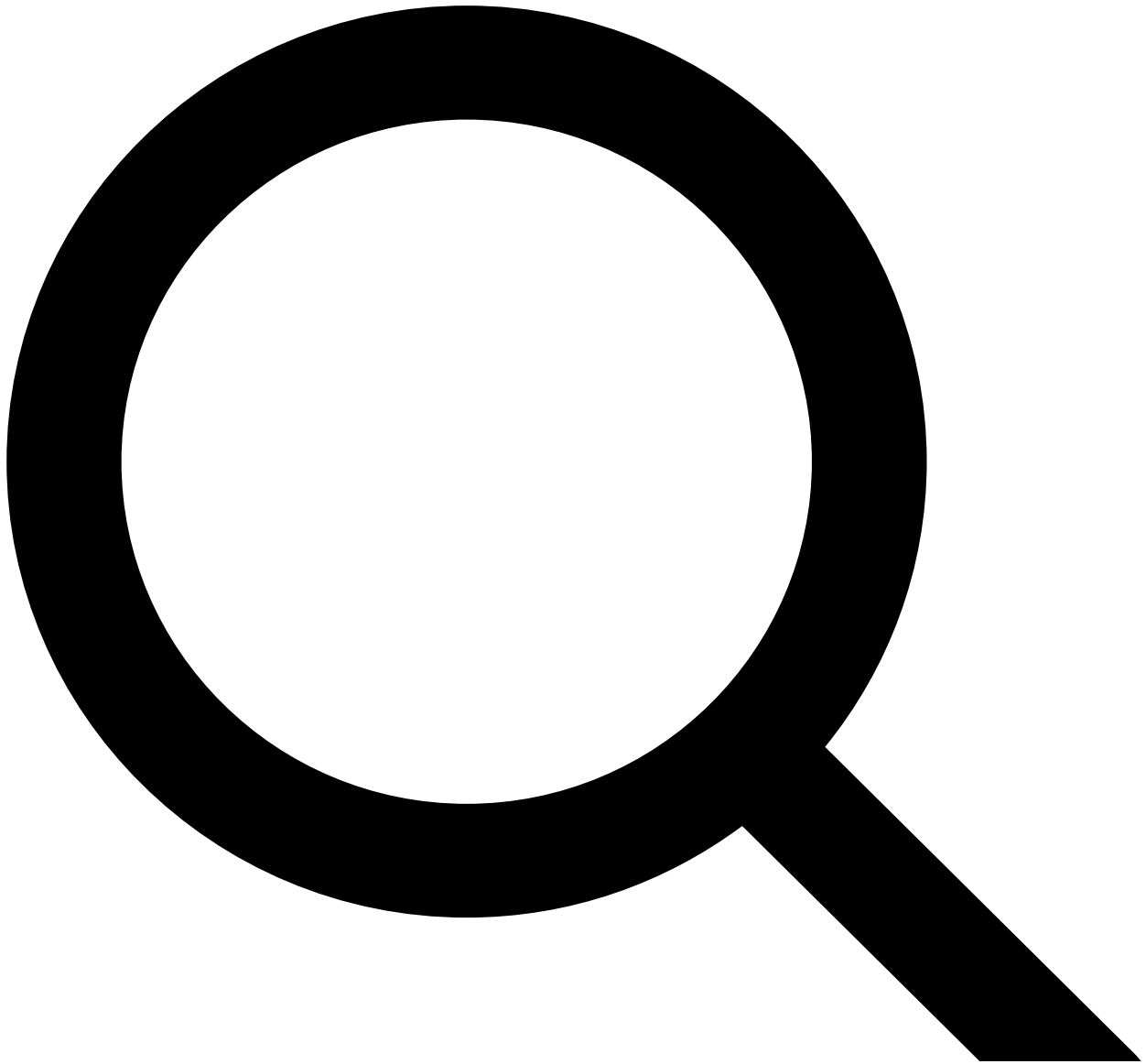
Rilasciato il teaser del nuovo Tomb Raider

Pochi giorni fa, all'interno del codice del [sito ufficiale](#) di **Tomb Raider** sono stati trovati nome e data di uscita del nuovo capitolo, **Shadow of The Tomb Raider** e **14 Settembre 2018**. Non si è dovuto attendere molto all'ufficialità: proprio ieri sono state rilasciate alcune informazioni ufficiali che vedono confermato il titolo ma non la data di uscita. Non si sa molto sul gioco: **Square Enix** ha rilasciato un breve **teaser** e una descrizione molto vaga, "Il momento in cui **Lara** diventa la **Tomb Raider**". La data importante dunque diventa il 27 Aprile, durante il quale verranno rivelati maggiori dettagli. Il gioco sarà disponibile per **PS4**, **PC** e **XBOX ONE X**.

Dinasty Warriors 9

Anno nuovo, musou nuovo: la serie con cui **Koei Tecmo** ha inventato il genere arriva al nono capitolo, e questa volta la casa nipponica prova a rinnovarla con cambiamenti sostanziali rispetto ai capitoli precedenti, primo fra tutti una **mappa enorme interamente esplorabile con meccaniche open world**.

Non tutto è andato per il verso giusto, al punto che ci troviamo forse con uno dei peggiori musou usciti negli ultimi anni, con una resa tecnica a volte ai limiti dell'imbarazzante e tantissimi bug che fanno sprofondare il gioco sotto la sufficienza nonostante una mole di contenuti notevole.



I tre regni

La storia di *Dynasty Warriors 9* si ispira al *Romanzo dei Tre Regni*, tra la rivolta dei Turbanti Gialli e la fine del regno Shu; durante i 13 capitoli di cui si compone il titolo, assisteremo alle vicende dei tre condottieri principali, **Cao Cao**, **Liu Bei** e **Sun Jian**, disponibili fin dall'inizio, per poi poter controllare altri personaggi che si sbloccheranno con l'avanzare della storia, ognuno di essi avrà delle zone e finali inediti, rendendo necessario un elevato numero di ore di gioco per vedere il tutto.



Cao Cao meravigliao

Il **comparto grafico** del gioco è, ahimè, un vero disastro: **Omega Force** ha voluto rischiare adottando un nuovo motore di gioco che rende possibile attuare la modalità open world, ma la resa finale è un'accozzaglia di texture in bassa risoluzione, modelli poligonali dozzinali, frame rate pessimo anche su console mid-gen e PC ultra pompati; aggiungiamo a ciò un elevato numero di bug e glitch, ambientazioni spoglie e monotone, nemici che appaiono e scompaiono a caso, animazioni legnose e il disastro è completo.

Il **comparto sonoro** si mantiene invece nella media, con alcune musicchette dal tono rock che talvolta stonano con l'ambientazione, mentre gli **effetti audio** sono quelli classici a cui la saga ci ha abituato, e risultano collaudati; è presente il **doppiaggio in inglese, giapponese e cinese**, e finalmente sono almeno presenti i **sottotitoli in italiano**.



Tanto fumo e poco arrosto

In *Dynasty Warriors 9* ci sono tantissime attività da fare, ma soltanto in poche si salvano: molte **quest secondarie noiosissime**, si può andare a **caccia** e **pescare**, ma anche queste due attività sono noiose in quanto **non offrono nessuna sfida**, sono soltanto utili ad acquisire materiali, allungando il brodo inutilmente.

Ogni personaggio può equipaggiare tantissime armi, ognuna con moveset diversi, le armi possono essere acquistate o costruite, inoltre è possibile potenziarle e aggiungere delle gemme che aggiungono vari effetti per il combattimento.

Anche se è possibile controllare tanti personaggi diversi, alla fine si differenziano pochissimo, in quanto ognuno di loro può utilizzare qualsiasi arma, cambiano soltanto alcune mosse speciali uniche di ogni personaggio.

Il **combat system** è mutato rispetto ai precedenti titoli: questa volta non ci saranno più le combo tra attacchi leggeri e pesanti, ma ci saranno attacchi detti “**variabili**” e “**reattivi**”; inoltre premendo il **tasto dorsale destro insieme a uno dei quattro frontali**, potremo infliggere status negativi ai nemici, rendendoli vulnerabili a una serie di nostri attacchi. Infine è presente l’immane **attacco musou**, una mossa speciale che si attiva dopo aver riempito la barra apposita durante il combattimento.

Nonostante i cambiamenti, però, risulta sempre la solita caciara, **sconfiggere i nemici non necessita di alcuna tattica**, basta premere pulsanti a caso e il risultato è lo stesso, l’intelligenza artificiale dei nemici è vicina allo zero, e anche settando il livello di difficoltà massimo sarà possibile sconfiggerli prevedendo facilmente le loro mosse.

Un’altra novità è l’**utilizzo di un rampino per scalare le pareti**, che potrebbe essere anche un’aggiunta interessante, se non fosse per il fatto che si possono rompere facilmente delle meccaniche di gioco, ad esempio durante l’assedio di una roccaforte, è possibile utilizzarlo per affrontare direttamente il boss, rendendo inutile qualsiasi tattica.



Conclusioni

Dynasty Warriors 9 è un titolo evidentemente imperfetto, gravato da un comparto grafico vergognoso per una produzione tripla A di questo livello, anche se ricco di contenuti, di cui solo pochi si salvano dalla noia che contraddistingue il resto.

Omega Force ha compiuto un passo falso, realizzando un titolo di qualità inferiore ai precedenti che non ci sentiamo di consigliare, se non ai veri appassionati della saga per ragioni di collezionismo.