

Brawlout

Nel composito panorama dei giochi indie, non ne spiccano tanti che si possano annoverare alla categoria dei picchiaduro: per questo è un piacere **Brawlout**, un picchiaduro indie sviluppato da **Angry Mob** e prossimo all'uscita.

Entrato in early access su **Steam** nei primi mesi del 2017, e già rilasciato per Nintendo **Switch** lo scorso 19 Dicembre, l'uscita di **Brawlout** è prevista per tutte le console di ultima generazione (**PS4**, **Xbox One**) e per **PC** nel corso del 2018.

Brawlout è un picchiaduro che prende chiaramente ispirazione dal famosissimo **Super Smash Bros**, titolo Nintendo che ha rotto gli schemi dei tradizionali picchiaduro e ha creato un sottogenere tutto suo, con un gameplay unico e innovativo su tutti i punti di vista.

Brawlout è per certi versi un clone del celebre **Super Smash Bros**, ma non tutti i cloni sono delle brutte copie, anche se **Brawlout** non riesce a eguagliare il modello di riferimento sul piano del divertimento e della sfida. Perché?

Il titolo di Angry Mob non presenta intanto item utilizzabili in battaglia, non esistono armi da raccogliere, bombe da lanciare, oggetti che diminuiscono la percentuale o che evocano degli "aiutanti" che utilizzano una mossa speciale, componente che era invece molto importante nel gioco Nintendo.

Ciò trasforma **Brawlout** in un semplice picchiaduro senza l'indicatore di vita, in cui lo scopo dei giocatori è quello di buttare fuori dalla mappa l'avversario utilizzando solamente attacchi primari, secondari e combo.

Il gioco è tutt'altro che noioso, dopo un paio di partite si prende confidenza con i comandi che risultano semplici e immediati. Questo lo rende un gioco adatto a tutte le età, visto che non bisogna imparare combinazioni di tasti che permettano la riuscita di un determinato attacco. In **Brawlout** esistono solamente un **attacco primario**, un **attacco secondario**, una serie di **semplici combo** e una **modalità Furia** che ogni giocatore potrà utilizzare quando l'apposito indicatore sarà completamente carico.



Brawlout, in questa fase di early access, ha disponibili solamente **8 personaggi**, quasi tutti zoomorfi e tutti con abilità e mosse diverse.

Per esempio: **Pico**, una **rana wrestler**, crea dei tornado per intrappolare il nemico e può utilizzare la sua lingua per avvicinare l'avversario o per appiccicarsi a lui e volargli contro; **Olaf Tyson**, un **grosso tricheco** accompagnato da un **pinguino**, ha l'abilità di congelare l'avversario, ricoprire il proprio pugno di ghiaccio per poi attaccare l'avversario, e quella di creare una lastra di ghiaccio per salvarsi da una caduta (una delle abilità più utili all'interno del gioco, a parer mio);

Tra i personaggi disponibili c'è anche il protagonista del gioco **Hyper Light Drifter**, che brandisce una spada e riesce a creare uno scudo atto a proteggerlo dagli attacchi nemici e che, se utilizzato vicino all'avversario, è capace di infliggere danni.

In tutto i personaggi utilizzabili nel gioco completo saranno **18**, ma durante l'accesso anticipato non sono stati resi disponibili tutti quanti.

I personaggi si daranno battaglia in varie arene, e ognuno ha il proprio stage che riproduce le ambientazioni in cui vivono i vari animali di riferimento. Le arene hanno tutte la stessa struttura e si differenziano per skin e ambienti di contorno.

Una **nota dolente** è costituita attualmente dalla modalità online del gioco che, seppur in early access, dovrebbe garantire almeno un **matchmaking online decente**, per potersi confrontare con giocatori di tutto il mondo: purtroppo anche dopo decine e decine di minuti di attesa per una partita online non si riesce a trovare alcun avversario e si è costretti a giocare una **partita in lan** o una partita **Player vs CPU**.

Sembra un controsenso, visto che gli stessi sviluppatori hanno puntato molto sulla community, creando anche un server su **Discord** per poter accogliere tutti i giocatori che volessero trovare un compagno di squadra o per chi si voglia cimentare in sfide per mettersi alla prova.

In conclusione: mi sento di consigliare questo gioco a chi non abbia una console Nintendo per poter giocare a *Super Smash Bros.*, visto che *Brawlout* è un'alternativa molto valida se messa a confronto ad altri indie del genere, ma aspettiamo la release definitiva per poter valutare con completezza un titolo dalle premesse certamente interessanti e che può offrire un buon livello di sfida e divertimento.

[Annunciato uno speciale crossover tra Monster Hunter World e Street Fighter V](#)

Nel corso di un evento, il produttore di **Monster Hunter World**, **Ryozo Tsujimoto** ha annunciato uno speciale crossover con un altro celebre franchise di **Capcom**, **Street Fighter V**. È stato rilasciato un trailer riguardante costumi di **Ryu** e **Sakura** che arriveranno su *Monster Hunter World*.

Entrambi i costumi saranno sbloccabili tramite eventi in-game e coloro che possiedono *Street Fighter V* avranno accesso anticipato a questi eventi. I costumi sono monoblocco, quindi non possono essere mescolati con altri set, ma potranno essere indossati indipendentemente dal sesso.

Il secondo video è un incontro giocato utilizzando due dei nuovi costumi di *Monster Hunter World* che arriveranno su *Street Fighter V*: un'armatura per **Ken** e una per **Ibuki**. La terza armatura non è stata presentata, ma sarà per **R. Mika**. I giocatori potranno guadagnare i costumi in gioco superando quattro sfide per ogni costume nella modalità **Extra Battle**.

Monster Hunter World è attualmente disponibile per **PS4** e **Xbox One** e sarà rilasciato per **PC** questo autunno.

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLnNvbSUyRmVtYmVkJTJGZGVBB3cyZ3lZbUUM0ZyZWwIM0QwJTIyJTIwZnJhbWVib3JkZXIlM0QlMjIwJTIyJTIwYWxs3clM0QlMjJhdXRvcGxheSUzQiUyMGVuY3J5cHRlZC1tZWRpYSUyMiUyMGFsbG93ZnVsbHNjcmVlbiUzRSUzQyUyRmlmcmFtZSUzRQ==

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLnNvbSUyRmVtYmVkJTJGSiJxbFJHRGhsRm8lM0ZyZWwIM0QwJTIyJTIwZnJhbWVib3JkZXIlM0QlMjIwJTIyJTIwYWxs3clM0QlMjJhdXRvcGxheSUzQiUyMGVuY3J5cHRlZC1tZWRpYSUyMiUyMGFsbG93ZnVsbHNjcmVlbiUzRSUzQyUyRmlmcmFtZSUzRQ==

[Valve: il colosso dietro Steam lavora a un nuovo gioco?](#)

Recentemente, la pagina ufficiale **Facebook** di **Valve Software** ha postato un annuncio importante: Valve sta ancora lavorando allo sviluppo di videogiochi. Per chi non lo sapesse, **Valve** è conosciuta per le saghe di *Half-Life* e *Portal*. Inoltre, il colosso è dietro lo sviluppo di *Team Fortress 2*, *DOTA 2* e *Left 4 dead 2*. Sfortunatamente non sappiamo a cosa stiano lavorando; che possa essere una nuova **IP**? Che stiano lavorando a un sequel di *Half-life*? Beh, per scoprirlo non ci resta che aspettare comunicazioni ufficiali da parte di **Valve** stessa. Secondo voi cosa potrebbero annunciare?

[Outbreak: nuova modalità per Rainbow Six Siege](#)

Dopo tre anni dal suo rilascio, **Rainbow: Six Siege**, ha ricevuto un nuovo aggiornamento denominato **Outbreak**, che porta cambiamenti sostanziali all'esperienza di gioco. Infatti non si agirà più come unità anti-terrorismo ma come **unità anti-zombie**. *Outbreak* è una modalità cooperativa per tre giocatori ma disponibile solo per quattro settimane. Gli operatori si troveranno a combattere

una misteriosa infezione nella città di **Truth of Consequenses** che, nonostante lo strano nome, esiste realmente.

Tutti in città sono stati sottoposti in quarantena nelle loro case per colpa dell'epidemia; i giocatori, quindi, potrebbero rischiare di contrarre l'infezione, avvicinandosi a quanto visto in **The Division**.

Con questa nuova modalità sono stati **aggiunti 50 nuovi oggetti** dal costo di 300 crediti l'uno; quattro di questi, però, verranno regalati al primo accesso. **Ubisoft** ha inoltre promesso che ogni pacchetto conterrà oggetti diversi e quindi non ci saranno doppioni.

[Amnesia: Collection gratis su Humble Bundle](#)

Il noto store di key **Humble Bundle** ha reso disponibile per 48 ore [Amnesia: Collection](#), gratuitamente. La *Collection* in questione è valida per la versione PC nonostante esclusiva PS4, e suddivisa in due parti, **Amnesia: The Dark Descent** e **Amnesia: A Machine for Pigs**. Questi due giochi sono enormemente consigliati per gli amanti dell'horror e vi terranno incollati allo schermo per ore.

[Life is Strange: Before The Storm - Episodio 3: L'Inferno è Vuoto - Si Ride, Si Scherza ma alla Fine si Piange](#)

Purtroppo tutto ha una fine, soprattutto i viaggi che vorremmo durassero per sempre, come quelli vissuti assieme a **Max, Chloe e Rachel**. Siamo giunti dunque alla conclusione di questa trilogia prequel, in cui è centrale il rapporto tra la fedele amica di Max Caulfield e la quasi mitologica Rachel Amber. I primi due episodi hanno sviscerato la relazione tra le due, ma soprattutto hanno dato vita a una Rachel davvero carismatica, forse la vera protagonista di questa storia. Chi ha giocato il primo **Life is Strange** sapeva benissimo come sarebbe andata a finire, e proprio questo portava a una domanda anche nelle recensioni precedenti: può avere senso raccontare qualcosa che di cui si conosce già il finale?

The Chloe and Rachel show

L'Inferno è vuoto è il terzo episodio di **Before the Storm** ed è quello sicuramente più adrenalinico. Abbiamo imparato a conoscere il passato di **Chloe Price** e i suoi perché, ad amare un

personaggio come **Rachel Amber**, ma anche il contorno presente ad **Arcadia Bay**. Tutti i nodi devono venire al pettine, ma **Deck Nine** è riuscita a sorprendere, incentrando l'intero episodio su una sola parola: **fiducia**.

Tutte le scelte fatte in precedenza avranno delle ripercussioni, anche se alcune di esse restituiscono la sensazione di esser fin troppo guidate, per cozzare il meno possibile con l'inizio del primo *Life is Strange*. Anche se i finali disponibili sono **tre**, infatti, questi differiscono solo per qualche dettaglio, ma risultano comunque tutti ben riusciti. Partendo proprio dal **finale**, possiamo trovare la scelta azzeccata di chiudere il tutto in **dolcezza**, con qualche vena malinconica, anche se la mazzata è proprio dietro l'angolo. La gestione del finale è proprio la ciliegina sulla torta, una "torta" i cui strati stanno nelle dinamiche instauratesi tra i personaggi, fra i quali spiccano ovviamente Chloe e Rachel, ma dove trovano spazio anche elementi tangenti alla narrazione principale.

Uno degli elementi più riusciti è senza dubbio la **congiunzione di esperienze del giocatore e del personaggio**: a un certo punto della storia, quello che accadrà alla protagonista sarà direttamente riferito a noi stessi e al nostro approccio alla narrazione. Questo è possibile grazie a un'eccellente scrittura dei personaggi, in grado di apparire reali nonostante le scelte artistiche e alcune pecche tecniche. Ma, come per *Life is Strange, Before the Storm* è la perfetta amalgama di esperienze ed emozioni scaturite da avvenimenti così lontani eppure così familiari; Chloe, Rachel, Max, sono solo alter ego ("unisex") delle nostre decisioni, scaturite da esperienze personali e uniche.



Casa Arcadia

Ma torniamo al punto focale, quella fiducia che ha anche un'altra faccia, ovvero quella del **dubbio**. Chloe e Rachel (sempre associata al **fuoco**) sono ormai intime, e l'avvenimento che ha scosso il finale de *Il Mondo Nuovo* viene sviscerato per tutto l'arco narrativo di questo conclusivo episodio, anche se alcuni elementi non convincono a pieno - ma ne riparlamo dopo.

A differenza di quanto visto finora, sarà il silenzio o il suono della voce a traghettarci verso la conclusione, una scelta sapiente nonostante l'intero titolo si fregi di una bellissima **colonna sonora**. Ma non basta avere musiche d'eccezione, bisogna saperle usare, e Deck Nine ci riesce, azzeccando il momento esatto in cui l'uso di una nota o melodia può fare la differenza. La **regia** tocca il picco in una scena onirica che, ruotando ancora sul concetto di fiducia, riesce a dare quella sferzata decisiva alla crescita caratteriale di Chloe e a gettare le basi del personaggio conosciuto una volta presi i panni di Max nel primo titolo. Ma, come detto, qualcosa torna meno: alcune decisioni sembrano fin troppo forzate, e anche la caratterizzazione degli interpreti pare virare bruscamente in modo da incastrarsi perfettamente in un puzzle più grande.

Nella vita si sceglie una sola volta e *Before the Storm* riesce a veicolare questo messaggio meglio del suo predecessore, visto che qui le nostre azioni non possono essere cancellate con un'imposizione della mano.

L'inferno è vuoto non sarà comunque l'ultimo episodio: a breve uscirà un episodio bonus denominato **Addio**, incentrato su Chloe e Max. Questa aggiunta sarà l'ultimo saluto prima di lanciarci nel tanto atteso seguito di *Life is Strange*.



In conclusione

Può avere senso, dunque, raccontare qualcosa di cui si conosce già il finale? La risposta è **assolutamente sì**. *Before the Storm* riesce a entrare con prepotenza nel nostro immaginario, diventando parte essenziale del progetto *Life is Strange*. C'erano tantissimi modi di rovinare il tutto, il rischio di ottenere un prodotto senza né capo né coda, o piatto, era dietro l'angolo, ma fortunatamente tutto è andato per il verso giusto. *Before the Storm* ci ha regalato una Rachel Amber migliore di quanto potessimo immaginare, così ben studiata che perfino il solo entrare nella sua stanzetta suscita una certa emozione: una ragazza all'apparenza perfetta ma con un inferno dentro,

tenuto a bada soltanto da Chloe. Solo adesso riusciamo a dare una forma e un significato più profondo all'urlo di dolore della ragazza dai capelli azzurri in *LIS* alla rivelazione della perdita della sua amata, e questo è uno dei tanti meriti di questo prequel.

Tutte le esclusive Xbox disponibili al lancio di Game Pass

La rivoluzione di **Xbox Game Pass** ha portato un interessante novità, confermata da **Aaron Greenberg** (General Manager Xbox) sul suo profilo **Twitter**: gli abbonati **Xbox Game Pass** potranno giocare con i titoli **Play Anywhere** anche su PC. Sebbene il servizio non sia disponibile in modo ufficiale su Windows, coloro che possiedono un abbonamento attivo **Game Pass** potranno utilizzare anche l'edizione PC di qualsiasi titolo correlato a **Xbox Play Anywhere**. Inoltre, tutte le esclusive uscite fino a ora saranno disponibili al lancio del servizio. Le prime esclusive **Microsoft** disponibili saranno *Sea of Thieves* (dal 20 marzo), *Crackdown 3* e *State of Decay 2*. **Phil Spencer** ha inoltre confermato che lo stesso trattamento sarà riservato anche per i nuovi giochi in esclusiva come *Halo*, *Gears of War* e *Forza*.

Assassin's Creed Origins

Dopo una pausa di due anni, **Ubisoft** ritorna col suo prodotto di punta, questa volta proponendo le origini dell'intera saga vissute attraverso gli occhi di **Bayek** di Siwa, medjay dell'antico Egitto del periodo tolemaico, per risalire alla nascita della Setta degli Assassini (chiamati Occulti in questo gioco).

La serie targata Ubisoft ha registrato negli anni degli alti e bassi, toccando l'apice con il secondo capitolo (del quale sono stati realizzati due sequel), per poi scendere in basso con il terzo (a parere di chi scrive deludente dal punto di vista della trama), e successivamente riprendersi con il quarto **Black Flag** (forte di una bella storia incentrata sui pirati e di un gameplay divertente), al quale però sono susseguiti un paio di titoli deludenti: **Unity**, azzoppato dagli eccessivi bug in fase di lancio e da un gameplay non all'altezza delle aspettative, e **Syndicate**, che non apportava sostanziali migliorie al gioco precedente.

Assassin's revenge

La storia di questo capitolo è tra le più interessanti dell'intera saga, almeno per quanto riguarda la parte giocata nell'antico Egitto: per chi non lo sapesse, la serie di **Assassin's Creed** si è sempre distinta per una parte "moderna", nella quale si controlla un personaggio (**Desmond Miles** nei primi tre capitoli) atto a utilizzare l'**Animus** (macchinario che permette di rivivere in prima persona i ricordi di vite passate) che a sua volta impersonerà un membro della **Confraternita degli Assassini** nella parte ambientata nel passato e che dovrà trovare degli oggetti potentissimi chiamati **Frutti dell'Eden**.

Nei primi due capitoli questo dualismo si è rivelato a suo modo interessante, ma dopo il terzo (che pone fine della storia di Desmond) la modernità avrà un ruolo sempre più marginale e confusionario (forse per mancanza di idee).

Assassin's Creed Origins non è tanto diverso da questo punto di vista: si impersonerà Bayek per la stragrande maggioranza del tempo, mentre la sua controparte moderna avrà un ruolo di pochi minuti che si svolgerà in una zona ristretta.

Sin dall'inizio del gioco, il nostro eroe sarà spinto da un desiderio di vendetta a causa dell'uccisione del figlio per mano di alcuni uomini mascherati appartenenti a una setta chiamata "**Ordine degli Antichi**".

Assieme alla moglie **Aya** (anche lei abile combattente), Bayek viaggerà attraverso l'intero Egitto per smascherare gli assassini del figlio e quindi ucciderli. Il rapporto tra Bayek e Aya è ben caratterizzato e credibile, attraverso momenti tragici e toccanti empatizzeremo per loro e assisteremo alle cause che li hanno spinti a creare l'Ordine degli Assassini.

Assassin's beauty

Il **comparto tecnico** del gioco è ottimo sotto quasi tutti i punti di vista: le ambientazioni sono realizzate con una cura maniacale, si evince una notevole attenzione per i dettagli sia sul piano storico che paesaggistico. La mappa di gioco è immensa e non si notano rallentamenti, nemmeno quando prendiamo il controllo dell'**aquila** di Bayek (novità di questo episodio), e soprattutto finalmente è interamente esplorabile sin dall'inizio, senza quei fastidiosi muri che causavano la desincronizzazione nei giochi precedenti.

La **modellazione poligonale** dei personaggi principali risulta eccellente, a differenza dei PNG secondari che lascia invece un po' a desiderare, con modelli anonimi e troppo simili tra loro, ma possiamo chiudere un occhio considerando la vastità di un mondo così aperto e realizzato così bene. Persino l'acqua è finalmente realizzata bene, un dettaglio da cui si nota una grande cura sul piano tecnico, portandoci a ritenerla la migliore per realizzazione fra i giochi sandbox usciti di recente.

Stesso discorso si può fare per la **colonna sonora** composta da **Sarah Schachner**, la quale ha già lavorato ad alcuni episodi precedenti della saga: le musiche sono bellissime e fondono perfettamente strumenti classici a effetti synth, e sono utilizzate sapientemente in relazione ai momenti di gioco, rendendole appropriate al contesto e creando un'armonia fra immagine e sonoro che valorizza la messa in scena.

Il **doppiaggio** in lingua inglese è ottimo, mentre se si decide di scaricare la lingua italiana (in questo episodio tutte le lingue a parte l'inglese necessitano un download separato) si può assistere a cambi di tonalità che risultano non di rado comici, chiaro indice del fatto che i doppiatori non avessero idea delle scene del gioco a cui stavano lavorando. In ogni caso sono disponibili i sottotitoli in italiano, che noi vi consigliamo insieme al doppiaggio in inglese.

Assassin's skills

Una delle grandi novità di questo episodio è quella dell'inserimento di **elementi RPG** nel sistema di gioco di *Assassin's Creed*: adesso sarà possibile accumulare esperienza e salire di livello, personalizzare il personaggio tramite l'**albero delle abilità**, il potenziale di danno inflitto aumenterà sia con il livello del PG, sia con le abilità che andremo sbloccando, sia con vari potenziamenti che potremo fabbricare raccogliendo determinati materiali, e lo stesso discorso vale in termini di difesa e via dicendo.

Il sistema di combattimento è stato rivisto: adesso risulta molto più simile a quello di *Dark Souls*, con il **tasto dorsale sinistro** dedicato alla **parata con lo scudo** (con il giusto tempismo, premendo un tasto mentre ci stanno attaccando potremo sbilanciare l'avversario, rendendolo vulnerabile per breve tempo) e il **tasto dorsale destro all'attacco leggero**, mentre con il **grilletto sinistro** potremo prendere la mira con l'arco e **scoccare** con il **grilletto destro**, tasto che serve anche per sferrare l'**attacco potente** con le armi da mischia. Si nota un certo miglioramento sul piano del *combat system* dei passati capitoli, i quali risultavano monotoni e poco divertenti, ma c'è ancora un ampio margine di miglioramento, in quanto l'IA dei nemici è molto facile da aggirare: con un po' di pratica potremo far fuori qualsiasi nemico, a patto che sia di livello simile al nostro, mentre con i nemici di qualche livello in più non avremo speranza, rendendo l'accumulo di esperienza necessario al completamento del gioco.

Ci sono miglioramenti anche per quanto riguarda l'aspetto **parkour**: tutto risulta più semplice, è necessario premere soltanto un tasto per arrampicarsi, è presente un solo tipo di corsa, e il personaggio farà la maggior parte delle volte quello che vorremo noi (le cadute accidentali dei capitoli passati sono soltanto un brutto ricordo).

Fra tutti questi aspetti positivi, una **nota negativa** riguarda le animazioni del protagonista, in gran parte riciclate rispetto ai giochi precedenti.



Assassin's greed

In un'epoca in cui impazzano le **microtransazioni**, *Assassin's Creed Origins* non si sottrae alla tendenza: i giocatori potranno acquistare sia oggetti di gioco puramente estetici, sia armi potentissime, sia materiali per il crafting, sia esperienza e punti necessari a sviluppare le abilità, facilitando enormemente il completamento del gioco, mentre chi sceglierà di non pagare (e quindi di giocare il titolo nella sua interezza) dovrà completare le missioni secondarie per acquisire l'esperienza necessaria.

Anche se il gioco non necessita di **loot box** per essere portato a termine, pensiamo ancora che una simile pratica possa in qualche modo rovinare l'esperienza di gioco nelle recenti opere videoludiche, portando alcuni utenti a ottenere vantaggi con un semplice esborso di denaro, che permette di livellarsi a chi invece voglia fare la "fatica" di acquisire esperienza sul campo di gioco, che è poi quel che distingue un vero gamer.



Conclusioni

Ubisoft è riuscita nell'intento di dare nuova vita alla serie con questo capitolo, che offre una grafica eccezionale, sia su console che su PC, un gameplay rinnovato e certamente migliore rispetto ai capitoli precedenti, una mappa di gioco immensa, tantissime missioni (alcune delle quali un po' ripetitive, a dirla tutta), una trama convincente e un'ottima colonna sonora.

Se non teniamo conto delle ormai ineluttabili microtransazioni, avremo un gioco che offre tantissime ore di divertimento e che si colloca di certo tra i migliori episodi della serie.

[P.T. è ora giocabile su PC grazie a due remake creati dai fan](#)

P.T. è stato un *teaser* rilasciato per **PS4** prima che il progetto di **Silent Hills** venisse cancellato e, nonostante fosse molto breve, è ancora oggi ricordato come uno dei migliori giochi horror di tutti i tempi (e certamente uno dei più spaventosi).

Adesso è possibile giocarlo anche su **PC** grazie a due remake creati da due fan dell'opera.

Il primo remake è chiamato **Corridors**: è ancora in fase di sviluppo su **Unreal engine 4**, ma il creatore **SmoggyChips**, desidera aggiungere altri livelli in futuro. Può essere scaricato a [questo indirizzo](#), e potete vederlo nel video in basso.

Il secondo remake è opera dell'utente di reddit [LinusPixel](#), il quale ha estratto animazioni, mappa e texture dal gioco originale e ha provato a metterle insieme in un nuovo engine di gioco. Potete provare il prototipo a [questo indirizzo](#).

[Carmageddon TDR 2000 gratis su GOG](#)

GOG ha messo a disposizione **Carmageddon TDR 2000** in download gratuito per un arco di tempo di 48 ore. All'interno di questo capitolo della saga, nato nel 2000 come riporta il titolo, dovrete, nei match contro l'IA, uccidere tutti i pedoni, completare tutti i giri o distruggere gli avversari.

Il gioco è molto vasto e il fatto che sia **gratis** è un ottimo motivo per recuperarlo, lo trovate a [questo link](#).