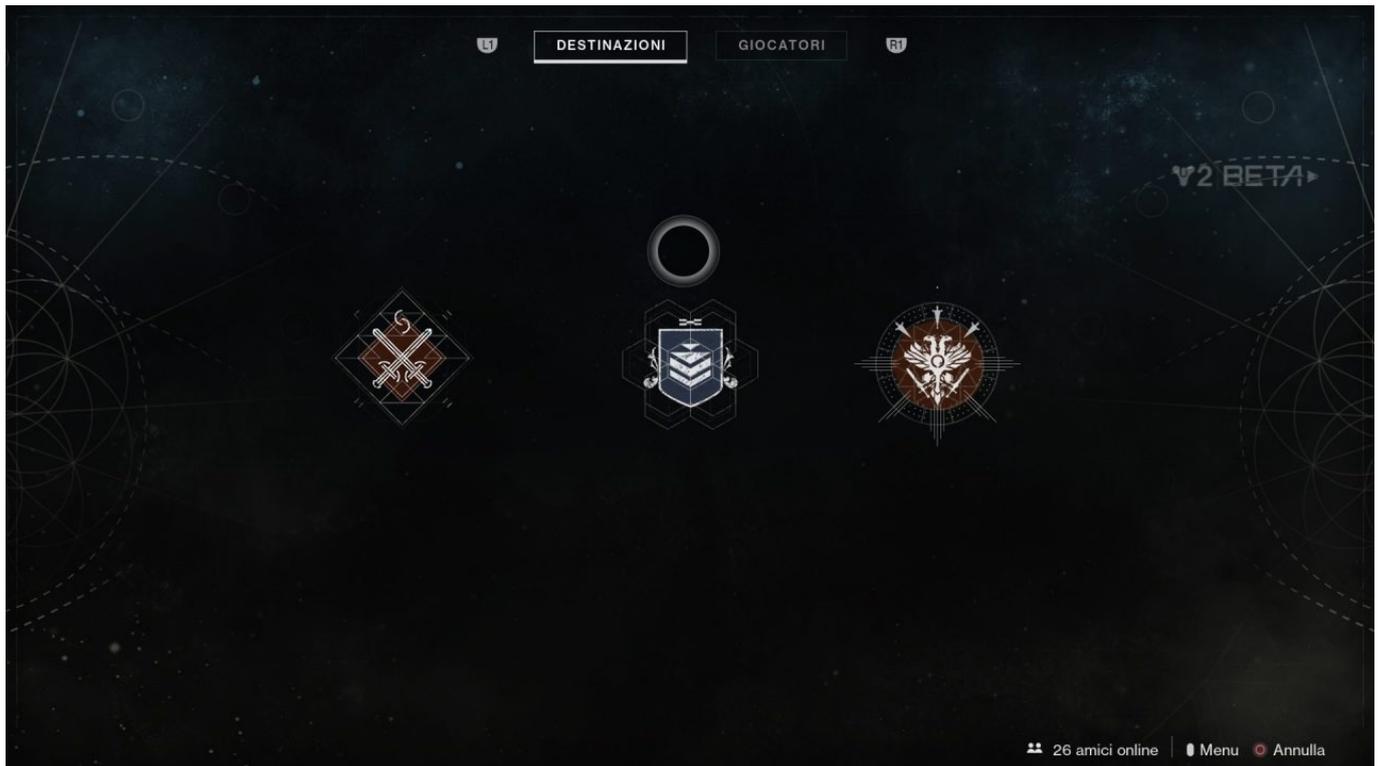


Destiny 2 - Closed Beta

Finalmente il 18 luglio, **Bungie** e **Activision** hanno aperto le porte alla closed beta per **PS4** di *Destiny 2* e noi abbiamo avuto modo di provarla.

La beta di *Destiny 2* ci ha permesso di provare la prima missione della campagna, "**Ritorno a Casa**", le nuove modalità "**Crogiolo**", "**Detonazione**" e "**Controllo**" e di partecipare all'Assalto "**La Spirale Invertita**". Inoltre la beta ci darà la possibilità di giocare e provare le nuove sottoclassi dello stregone, del cacciatore e quella del titano: **Lama dell'Alba**, **Fulminatore** e **Sentinella**.

E solo dalle 19:00 alle 20:00 del 23 luglio si potrà visitare la nuova zona social, "**The Farm**".



Ritorniamo a casa

La nuova missione della campagna, "**Ritorno a Casa**", è ambientata sulla torre, che è stata assediata e quasi del tutto distrutta dalla **Legione Rossa Cabal** comandata dal generale **Ghaul**.

Questa prima missione è stata mostrata durante un gameplay rilasciato da **Bungie**, ma la versione che potremo giocare durante la beta è più estesa.

L'incipit della missione - intorno alla quale ruota tutta la storia del nuovo *Destiny 2* - vede l'attacco della Legione Rossa alla torre e la fuga di tutti i guardiani, mobilitando l'**Avanguardia**; saremo, infatti, affiancati da **Cayde-6**, **Zavala** e **Ikora**. Quest'ultima si accorgerà che, nel mettere in salvo tutti coloro che erano sulla torre, l'**Oratore** non è presente, un fatto molto strano e abbastanza misterioso, visto che nel precedente capitolo non è stata una figura di grande rilievo per la storia, lasciando un bel punto interrogativo ai giocatori.

Lo scontro con i Cabal vedrà i guardiani soccombere alla loro potenza militare e numerica: questi non avranno infatti più l'appoggio del **Viaggiatore**, poiché Ghaul lo ha imprigionato in una gabbia d'energia, e si ritroveranno senza un posto sicuro in cui andare, per proteggere la gente e per

organizzarsi per un'eventuale attacco.

Questa prima missione lascia molte domande e fornisce poche risposte, è molto misteriosa e crea quell'hype che ci fa desiderare di avere tra le mani il gioco e poterlo spolare fino all'osso. La storia in sé è molto avvincente, vivere in un mondo senza luce è difficile e strano, e il gioco fa già venir voglia di scoprire come andrà a finire la battaglia.



Crogioliamo

Le nuove modalità PvP che abbiamo provato sono: **“Controllo”** e **“Detonazione”**.

La modalità **“Controllo”**, per chi ha già giocato il primo capitolo, non è esattamente come la ricordiamo noi: è rimasta pressoché invariata, ma le meccaniche sono cambiate un po'.

Il **sistema di punteggio** è stato modificato, le uccisioni non varranno più 100 punti e altri bonus, ma solo 1 punto, portando il punteggio totale di squadra a 75. Adesso le bandiere ottenute dalla squadra porteranno un totale di punti per ogni kill: 1 punto con 0 o 1 bandiera ottenuta, 2 punti per 2 bandiere controllate e 3 punti per tutte le zone conquistate. **La neutralità delle bandiere** e la velocità con cui uno o più guardiani conquistavano una bandiera sono state modificate: le zone passeranno direttamente da una squadra all'altra e il tempo che ci vuole per conquistarle non dipende più da quanti guardiani siano nei pressi della bandiera, il tempo sarà sempre lo stesso. Come anticipato negli scorsi mesi, gli scontri 6v6 non esisteranno più su *Destiny 2*: infatti le partite disputate saranno 4v4 e dureranno molto meno di quelle di *Destiny* - 8 minuti per l'esattezza - questo per via delle nuove meccaniche per l'ottenimento di punti, che richiederà di fare meno uccisioni, e per via delle squadre più piccole.

“Detonazione” è la modalità crogiolo che ha portato una ventata di novità nell'aspetto competitivo. Questa nuova modalità è molto simile a **“Cerca e Distruggi”** di *Call of Duty*: infatti lo scopo principale è quello di innescare una carica e la squadra che difende dovrà disinnescarla o uccidere tutti gli avversari prima che la inneschino.

Ma un problema che ho riscontrato è stato il tempo di innesco della carica, troppo veloce, se messo

al confronto con quello di disinnescare. Così facendo porta un vantaggio solo alla squadra offensiva, che avrà più tempo per nascondersi e scappare.

Dentro la spirale di *Destiny 2*

Il nuovo assalto "**La Spirale Invertita**" sarà giocabile durante la fase beta. Ambientato su **Nessus**, pianeta che colonizzato dai Vex, i guardiani dovranno sconfiggere la Legione Rossa e un grosso Vex, il boss.

Questo assalto ci farà esplorare il nuovo mondo di gioco, che sembra molto legato all'ambientazione del primo capitolo, ma non è del tutto uguale, complice la presenza dei Vex, quindi l'ambientazione doveva richiamare quella di Venere del primo capitolo.

Durante la nostra avanzata incontreremo **Vex** e **Cabal**, che dovremo sconfiggere per giungere al boss. Le meccaniche della **boss fight** sono diverse da qualunque assalto del precedente capitolo: lo scontro si svolgerà in 3 diverse aree, tutte una di seguito all'altra, apportando differenti **malus** ai guardiani.

Le nuove sottoclassi

Destiny 2 avrà in tutto 6 sottoclassi, fra cui le 3 nuove **Fulminatore**, **Sentinella** e **Lama dell'alba**, e le prime 3 che ci hanno accompagnato durante *Destiny*, **Camminatore del vuoto**, **Assaltatore** e **Pistolero**.

Le vecchie super abilità hanno soltanto ricevuto qualche restyling, niente di particolare, tranne per il **pistolero**, che avrà 6 colpi di pistola d'oro anziché 3, e per l'**assaltatore**, che non si fermerà a dare un potente pugno alla terra, ma dopo potrà muoversi e sferrare altri pugni, ma le vere protagoniste della beta sono state le nuove abilità che saranno presenti in *Destiny 2*.

Di seguito le descrizioni delle nuove sottoclassi:

- **Fulminatore**, super del cacciatore: evoca un bastone ricoperto di energia ad arco che darà al cacciatore una maggior agilità per poter sferrare i suoi attacchi in maniera veloce, ma precisa.
- **Sentinella**, super del titano: evoca uno scudo del vuoto, permettendogli di respingere i danni subiti e attaccare i nemici lanciandolo o con un corpo a corpo.
- **Lama dell'aurora**, super dello stregone: crea delle ali con l'energia solare e sfodera la Spada per poter attaccare e sferrare degli spettacolari colpi aerei rilasciando energia, polverizzando i nemici.

Ogni abilità avrà 3 opzioni diverse di granate e salti, 2 opzioni per una nuova abilità che cambierà in base alla sottoclasse e 2 gruppi, contenenti 4 perk ciascuno che ci forniranno degli specifici bonus per la sottoclasse; i perk che modificavano armatura, agilità e recupero, che erano presenti all'interno dell'albero delle abilità in *Destiny*, adesso sono state assegnate ai vari pezzi di armatura.

Le nuove meccaniche

Destiny 2 ha ricevuto molte modifiche al gameplay: una di queste riguarda l'inventario, la **schermata delle armi**. Infatti, le armi non sono più divise per categoria - primarie, speciali e pesanti - ma le armi primarie occuperanno il primo e il secondo slot, indipendentemente dalla tipologia dell'arma, mentre lo slot delle armi pesanti sarà riservato a fucile a pompa, fucile da precisione, lanciagranate, mitragliatrici, fucili a fusioni e lanciarazzi. Questa nuova divisione ha apportato sia in **PvE** sia in **PvP**, delle modifiche molto evidenti, sia al **gunplay** sia al **gameplay**. Inoltre, anche le super abilità, si ricaricheranno molto più lentamente, portando i giocatori a utilizzare molto di più le armi primarie, che si dovranno scegliere attentamente, creando accoppiate che possano essere utili in qualsiasi momento.

Queste modifiche alle meccaniche di gioco le ho particolarmente apprezzate: in *Destiny* il crogiolo era sempre popolato da fucili a pompa e cecchini e, dopo la patch, anche dalle pistole da supporto. Adesso, invece, bisogna studiare una combo che possa servire sia per le lunghe distanze sia per quelle ravvicinate, portandoci a elaborare una strategia, meccanica che in *Destiny* non si presentava quasi mai.

Miitopia

Nintendo ci ha sempre regalato giochi entusiasmanti con personaggi che hanno fatto la storia, personaggi che ormai sono icone da decenni. Con l'invenzione dei **Mii**, Nintendo ha permesso al giocatore di diventare egli stesso un personaggio, inserendosi in determinati giochi con un avatar appositamente creato. Questo micromondo, che è la base di una community ideata nell'alveo della grande N, ha cominciato col tempo a farsi indipendente, vedendo vari titoli dedicati. L'ultimo a essere annunciato è **Miitopia**, rpg di prossima uscita in cui i giocatori stessi potranno creare il personaggio principale, gli aiutanti e i cattivi.

La trama del titolo è semplice: ambientato su un'isola, il protagonista sarà un eroe o un'eroina (in relazione al Mii creato) che presto si scontrerà con il perfido Duca del Male - del quale si potrà scegliere nome e aspetto - un essere malvagio vagante per **Miitopia** rubando le facce degli abitanti per cederle a dei mostri. Con l'aiuto di una misteriosa forza divina e dei nostri alleati, il nostro compito sarà quello di sconfiggere il Duca del Male e di restituire i volti rubati alle povere vittime del sommo nemico.

La peculiarità di **Miitopia** risiede senz'altro nel sistema di **personalizzazione dei personaggi**. Possiamo scegliere infatti ogni singolo personaggio che andrà ad aiutarci nelle nostre avventure, il cattivo e gli abitanti dei vari villaggi; quest'ultimi possono anche essere generati in maniera casuale, o dai Mii dei nostri amici tramite SpotPass.

Si potranno creare partendo dalle basi o anche importarne alcuni già creati, anche da altri titoli come **Tomodachi Life** e **Miitomo**, o utilizzare i Mii creati e salvati sul proprio account Nintendo: un surplus non da poco possono darlo gli amiibo, i quali - quelli compatibili - possono fornire nuovi costumi e item.

Il gioco permette inoltre di scegliere diverse **classi** per i propri personaggi, che vanno dal guerriero, al mago, al sacerdote, al ladro ad alcune più particolari come cuochi e cantanti, e per ogni classe si potrà definire maggiormente la personalità di ognuno (es. coraggioso, timido, cauto) come in

ogni rpg che si rispetti.

Per quanto riguarda il **gameplay**, il gioco presenta varie zone della mappa, che possono presentare diverse diramazioni e che potrebbero portare alla scoperta di tesori, combattimenti più ardui o aree aggiuntive. Alla fine di ogni area, si trova una locanda in cui è possibile riposare, comprare oggetti per i vostri Mii e nutrirli, aumentando così le statistiche in base al cibo scelto e aumentare le relazioni fra i vostri mii. Durante le **battaglie**, ovviamente a turni, potrete controllare il protagonista o farlo combattere automaticamente, mentre gli alleati combatteranno o meno in relazione alla classe scelta, al rapporto con gli altri Mii o dal carattere.

La demo termina dopo aver liberato il villaggio iniziale, facendoci aspettare con ansia l'uscita definitiva prevista per il 28 luglio. **Miitopia** è un titolo che coinvolge da subito il giocatore, facendolo entrare nel mondo di gioco senza troppi preamboli; le modalità di gioco sono davvero ben studiate e rilassanti, si ha quasi il pieno controllo del personaggio, e si ha la sensazione che non sia tanto il senso della sfida a prevalere, quanto quello del divertimento.

Un titolo che rispetta dunque le caratteristiche del RPG classico ma dal buon potenziale, dove i personaggi che ormai rappresentano l'aspetto "social" di Nintendo, possono regalare al giocatore molte ore di gradevolissimo intrattenimento.

Downward: il post apocalittico italiano

Negli ultimi anni il nostro paese sta cominciando a ritagliarsi uno spazio concreto nel mondo videoludico. Software House come **Milestone** o **Kunos** risultano già affermate da tempo, ma, al contempo, stanno cominciando a venir fuori team al momento più piccoli che sembrano avere molto da dire. Un caso fra questi è di certo **Caracal Games Studio**, team composto da sole tre persone che sta ultimando un lavoro che presenta vari aspetti interessanti: **Downward**. Titolo ancora in **early access**, questo **indie** promette di portare una nuova esperienza videoludica tutta in prima persona.

Come un sogno

A colpire immediatamente è il sistema di movimento del protagonista che, grazie alle sue doti di **traceur** (colui che pratica il **parkour**, NdR), può spostarsi più o meno facilmente nelle grandi aree che incentivano l'esplorazione. Il paragone con **Mirror's Edge** è d'obbligo ma qui i movimenti non risultano così fluidi e soprattutto il **moveset** non è così generoso. A differenza del titolo **Electronic Arts**, il mondo di gioco è però ricco e variegato e con zone completamente diverse tra loro. L'esplorazione completa è possibile solo avendo sboccato determinati oggetti: ad esempio, capiterà di incappare in sentieri bloccati da campi di forza, accessibili soltanto se si avrà il numero necessario di dispositivi adatti.

Tutto si basa comunque su un incipit narrativo - un po' abusato a dir la verità - che vede il protagonista, svegliatosi chissà dove, alle prese con l'indagine sul proprio destino e sulla nuova

realtà che si ritrova a conoscere. Come da titolo, infatti, il gioco è **ambientato in un mondo post-apocalittico**, molto generico a livello temporale, e starà a noi scoprire cosa sia effettivamente successo. A facilitare il nostro compito sarà una misteriosa voce femminile, che sembra sapere molto su quanto sta accadendo ma che non si sbottonerà più di tanto, ma risulterà comunque essenziale nelle prime fasi di gioco dove farà da guida nell'area tutorial.

Il gioco, di per sé, per quanto concettualmente semplice, non sarà per nulla facile, non solo per via del parkour - a volte frustrante - ma anche per via di alcuni enigmi e dello scontro con alcuni nemici come torrette automatiche o i Golem. Anche queste fasi di combattimento si basano molto sulla capacità di movimento del protagonista ma a volte non basta: **poteri sbloccabili** attraverso un intuitivo menù ci permetteranno ad esempio di teletrasportarci, oppure di aumentare la nostra energia o la stamina. Tutto ha un sapore un po' vintage, come anche i salvataggi manuali accessibili solamente se si suona una campana; non risulta molto comodo, ma nel contesto può risultare un difetto trascurabile.

Sono disponibili anche delle vere e proprie **sfide** dove potremmo gareggiare contro il tempo completando un circuito. Proprio qui si assisterà a un repentino cambio di ambientazione, quasi magica, suggestiva e che conferma le doti dal punto di vista artistico di questo titolo, come vedremo tra poco.



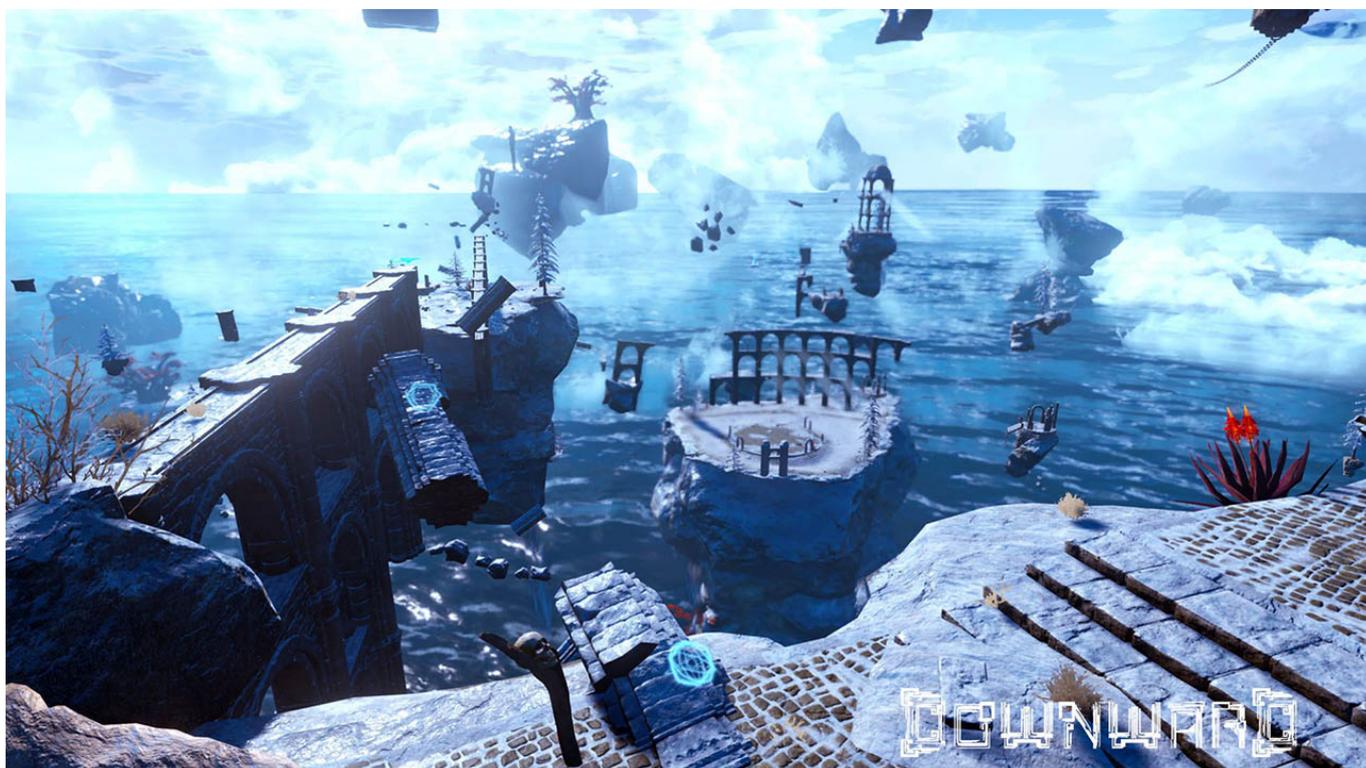
Video sì, audio nì

Downward basa la propria esistenza sull'**Unreal Engine 4** con risultati molto gradevoli. Texture di buona qualità, ottimi filtri e, soprattutto, un bel comparto luci, portano questo titolo ben sopra la media rispetto ad altri titoli di pari livello, se non addirittura alcuni titoli tripla A. Essendo ancora alla **versione 0.80**, il gioco è colpito da qualche sporadico glitch, pop-up e qualche problemino legato ad alcune compenetrazioni poligonali. Da segnalare anche un bug in cui il nostro alter ego

smette di compiere le azioni da *traceur*. Sono comunque difetti sporadici che non minano pesantemente l'esperienza di gioco e che comunque saranno di certo risolti alla versione 1.0.

Come detto poc'anzi, una grossa attenzione è stata data al **comparto artistico**, vero fiore all'occhiello dei ragazzi di Caracal Games: la mappa è disseminata di antiche rovine, diverse tra loro, ampi spazi ricchi di vegetazione dove si passa da lussureggianti spiagge ad aree montuose. Questo fa sì che *Downward* prima di tutto sia un titolo vario e che mischia in maniera elegante paesaggi di natura diversa. Si è invogliati a esplorare e arricchire la nostra esperienza visiva.

Il **comparto sonoro** è quello che risente meno dell'"effetto wow": tutti i suoni risultano molto semplici e anche l'accompagnamento sonoro non regala emozioni particolari. La vera nota dolente è purtroppo il doppiaggio italiano, non all'altezza della controparte inglese. Le voci affidate al team **ThePruld** che, su YouTube si occupa di fare ottimi *machinima* sulla serie **Souls**, qui purtroppo risulta un po' fuori contesto, probabilmente con un tono fin troppo sopra le righe e caricaturale. Inoltre alcuni personaggi risultano davvero amatoriali e stonano un po' con il resto.



In conclusione

Downward è sicuramente un titolo con un buon potenziale, nonostante sia ancora incompleto riesce a colpire, risultando un gioco con una propria identità e subito riconoscibile. A colpire meno è senza dubbio il doppiaggio ma, se ci si lascia trasportare dal fantastico mondo di gioco, magari non ci si farà caso. È disponibile su **Steam a 9.99€** e, se fossi in voi, comincerei a farci un pensierino.



Se volete saperne di più, guardate l'intervista che il game designer di Caracal Games, **Tommaso Bonanni**, ha recentemente rilasciato al microfono di **Gero Micciché** (filmato da **Simone Bruno**) a Roma in occasione del **Let's Play 2017**.

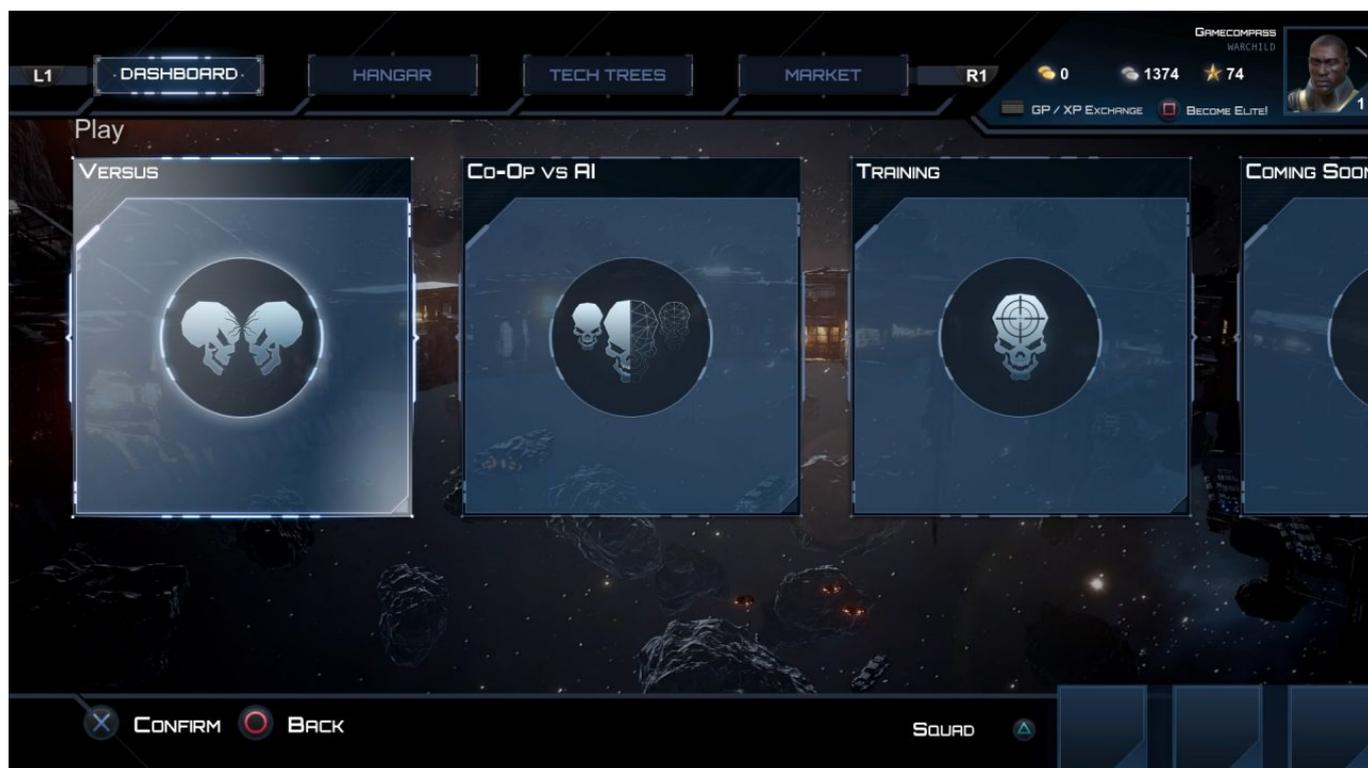
[Dreadnought - Closed Beta](#)

Dopo la Beta dello scorso anno su PC, **Dreadnought** approda sulla console ammiraglia Sony sulla quale abbiamo avuto la possibilità di provare la closed beta.

Dreadnought è uno shooter sviluppato da **Yager Development** e **Six Foot**, e pubblicato da **Grey Box Games**, che ci permette di metterci al comando di enormi navi spaziali da guerra con la possibilità di potenziarle e personalizzarle; il sistema solare sarà il nostro campo da battaglia, con il suo marasma di asteroidi, pianeti e paesaggi ampi, freddi e oscuri. Il **gameplay** si basa molto sulla strategia e sulla collaborazione tra i vari componenti della squadra: è possibile scegliere vari tipi di **navi d'attacco**, dalle più lente, dotate di artiglieria pesante, alle più veloci, equipaggiate di cannone dai colpi potenti, fino a quelle capaci di rendersi invisibili e quindi di permettere una modalità di gioco stealth; in parallelo, avremo a disposizione anche navi da supporto in grado di riparare i danni subiti delle altre navi amiche.

Le navi in gioco sono **55**, tutte personalizzabili, mentre i **3 alberi produttore** (**Arms Jupiter**, **Akula Vektor** e **Oberon**) contengono dalle 17 alle 20 navi ciascuno; tra queste ci sono anche le "Navi Eroe", navi leggendarie dal design unico che danno accesso ad armi avanzate. Ogni nave appartiene a un livello specifico (da I a V) e, per ottenere l'accesso alle navi di livello superiore, bisogna sbloccarle attraverso i tre alberi del produttore. Ogni nave ha anche un proprio **albero della**

tecnologia in cui è possibile ricercare e acquisire armi e moduli. Durante gli scontri si potrà scegliere, grazie al touch pad, se giocare d'attacco e conferire alla propria nave un **boost** che le permetterà di spostarsi più velocemente e far sì che le armi facciano più danno, o se giocare maggiormente in **difesa** e proteggersi, creando uno scudo, dai colpi dei nemici. Grazie a tutte queste meccaniche, **Dreadnought** pone le fondamenta del suo gameplay sulla comunicazione con i compagni di squadra, al fine di escogitare strategie e attacchi a sorpresa che possono portare il proprio team alla vittoria.



Durante la beta per **PlayStation 4** le modalità di gioco presenti sono:

1. **Versus**, che comprende **Team Deathmatch**, comune deathmatch a squadre da 5 giocatori;
2. **Team Elimination**, una modalità a eliminazione nella quale i giocatori avranno il compito di eliminare le flotte avversarie per vincere il turno, con l'obiettivo di imporsi per 3 volte e ottenere la vittoria dell'intera partita;
3. **Coop vs. IA**, che comprende solamente la modalità Havoc, modalità in cui un gruppo di due giocatori dovrà scontrarsi contro flotte infinite di navi comandate dall'IA, con l'obiettivo di resistere il più a lungo possibile.

Il gioco è molto impegnativo, ma allo stesso tempo divertente e appagante: riuscire a sconfiggere una corazzata o a sgominare la flotta avversaria entusiasma non poco, e il gioco guadagna tantissimo se giocato con un gruppo di amici.

Dopo ogni partita, si guadagnano **XP** e **crediti**, i primi spendibili per sbloccare armi e moduli dall'albero tecnologico di ogni nave, mentre i secondi (che sono sostanzialmente una forma di valuta), si possono acquistare oggetti per l'estetica della nave, per le Navi Eroe e per altri oggetti

che possono dare alcuni vantaggi.

[Need For Speed Payback: tutti i dettagli](#)

Come già annunciato oggi è stato il giorno della presentazione del nuovo **Need for speed**, denominato per l'occasione **Payback**. Gli si potrebbe tranquillamente affibbiare la denominazione "Playback", in quanto sembra un ritorno alle origini del franchise sotto molti aspetti.

Ritorno al passato

Partiamo subito dal **single player** che, per la prima volta dopo tanti anni, sarà completamente giocabile **offline**, e che offrirà qualcosa di molto vicino a quanto visto in **Need for speed: The Run**, in cui la trama aveva un forte peso all'interno del gioco. A dire il vero, la qualità delle sceneggiature presentata in questi anni - non solo nei videogiochi ma anche nel lungometraggio - non lascia di certo ben sperare: stando a quanto si vede dal trailer ci si ritroverà in mezzo alle solite **crew**, ai soliti tradimenti e alle solite vendette. Per lo meno la spettacolarizzazione sarà un punto focale grazie all'utilizzo, come sembra, di molte e lunghe **cutscene** ricreate direttamente con il motore di gioco, il celeberrimo **Frostbite Engine**, divenuto il centro della galassia EA.

Saranno tante le missioni a disposizione, tutte ambientate a **Fortune Valley**, dove potremo impersonare **tre personaggi** differenti ma uniti da un singolo obiettivo: vendicarsi de **La Loggia**, una pericolosa organizzazione che controlla i casinò della città, i criminali e le forze di polizia.



Pimp my ride

Da tempo i fan chiedono a **Electronic Arts** un ritorno alla personalizzazione completa del mezzo come in ***Need for speed Carbon***, dove le modifiche alle vetture erano davvero minuziose.

Nei diversi titoli usciti da allora non si è mai raggiunto quel livello: alcuni episodi erano addirittura sprovvisti di questa feature. ***Payback*** porterà finalmente a compimento questa richiesta, che sicuramente non sarà ai livelli di ***Carbon***, ma che continua un percorso portato avanti dall'ultimo ***Need for Speed***: non solo sarà possibile personalizzare le auto sia meccanicamente che esteticamente, ma sarà possibile anche ricostruirle grazie al ritrovamento di alcuni rottami sparsi per tutta la mappa, un po' come avveniva con ***The Crew*** o ***Forza Horizon***, ma qui su un altro livello. Anche il parco auto sarà vasto, arricchito da **cinque tipologie di veicoli**, di cui una probabilmente dedicata a vetture fuoristrada.



Un quarto di miglio alla volta

Ritornano inoltre i classici must della serie: mappa enorme – forse la più grande mai vista in un *NFS* – completamente esplorabile in cui cimentarsi in diverse prove secondarie, sia online che offline. Fanno il loro ingresso anche delle vere e proprie scommesse tra i vari utenti, dove sarà possibile giocare i propri crediti (non è chiaro se sarà possibile mettere in palio le proprie auto) lanciandosi in una gara dove si potrà moltiplicare il contenuto del proprio portafoglio o rischiare di perdere tutto. Queste gare – così come la **campagna principale** – saranno contornate dal ritorno in grande stile della **polizia** con i suoi diversi gradi di pattugliamento e inseguimento atte a rendere il tutto più spettacolare possibile. Già dal trailer è possibile vedere un buon lavoro da questo punto di vista soprattutto dal **comparto grafico** con ottima mole poligonale, dettagli delle auto ai massimi livelli e ottimo comparto luci.

Come al solito arriveranno anche diverse versioni del titolo come la **Deluxe edition** che permetterà di avere il gioco ben tre giorni prima la data d'uscita, personalizzazioni esclusive e il **Platinum car pack** contenente cinque auto personalizzate per il lancio.

Ci aspettiamo altre novità all'**E3** di Los Angeles, soprattutto dei **gameplay** in modo da cominciare a saggiare le novità di un titolo che ha preso un anno di pausa per essere sviluppato al meglio.

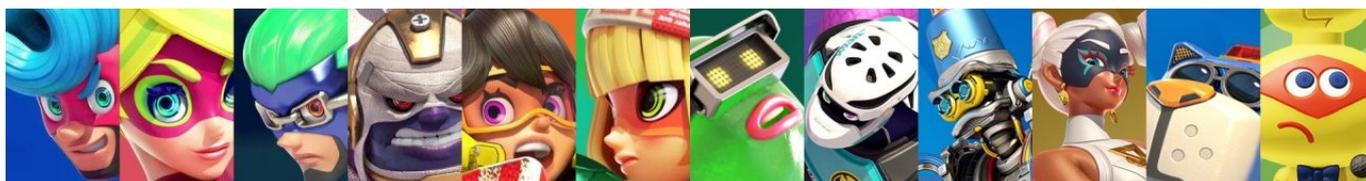
Need for Speed Payback sarà disponibile su **Playstation 4**, **Xbox one** e **PC** a partire dal **10 Novembre 2017**.



[ARMS - Global Testpunch](#)

Durante lo scorso weekend (precisamente sabato 27 maggio e domenica 28 maggio) si è tenuto il primo **Global Testpunch** di **ARMS**, nuovissima IP di casa **Nintendo** dedicata a rocamboleschi combattimenti guidati dai **Joy-Con**. **ARMS** è un picchiaduro nel quale, classicamente, ogni giocatore dovrà scegliere il proprio “campione” per poter abbattere il nemico. Nel testpunch sono presenti ben **7 dei 10 personaggi del gioco completo**, ognuno con abilità e armi diverse:

1. **Ribbon Girl**: riesce a eseguire più salti mentre si trova a mezz’aria e può anche lanciarsi in picchiata contro l’avversario.
2. **Spring man**: quando la sua energia è poca, i suoi pugni rimangono sempre carichi.
3. **Ninjara**: se scatta durante un salto si teletrasporta, se quest’ultimo para un colpo si teletrasporta automaticamente.
4. **Master Mummy**: è immune agli stordimenti anche se incassa dei colpi, quando para ripristina la sua energia.
5. **Min Min**: se scatta in aria può eseguire un calcio che respinge tutti i tipi di attacchi, quando accumula energia il suo braccio diventa un drago.
6. **Mechanica**: se si tengono premuti i pulsanti per il salto e per lo scatto, quest’ultima riesce a “galleggiare” in aria. La sua tuta le permette di non essere stordita.
7. **Twintelle**: mentre carica la sua energia Twintelle può rallentare i colpi in arrivo, può anche effettuare un attacco mentre si trova a mezz’aria.
8. **Byte & Barq**: quando byte usa barq per saltare, può respingere pugni e saltare più in alto.
9. **Kid Cobra**: se scatta mentre è caricato, quest’ultimo effettua una scivolata, ha uno scatto davvero lento ma ha un salto fuori dalla norma.
10. **Helix**: può estendere o appiattire il suo corpo tenendo premuto rispettivamente i pulsanti salto o scatto.



Il gioco presenta diversi tipi di modalità:

- **Modalità classificata** (non presente nel Testpunch)
- **Scontro 1vs1**
- **Scontro 2vs2**
- **Tutti Contro Tutti** (in questa modalità i giocatori potranno essere 3/4).
- **Pallavolo** (1VS1, 2VS2), nella quale si dovrà evitare di far cadere la palla nella propria metà campo.
- **Basket** (non presente nel Testpunch): obiettivo di questa modalità è quello di mandare all'interno del canestro l'avversario. Si possono ottenere dai 2 ai 3 punti (dipende dalla distanza), il primo che arriva a 10 punti vince.
- **Tiro al bersaglio** (non presente nel Testpunch): quest'ultimo consiste nel colpire i bersagli e accumulare più punti dell'avversario entro lo scadere del tempo.
- **La sfida dei 100** (non presente nel testpunch)

Durante gli scontri verranno droppati degli **oggetti** che possono aiutarci o metterci in difficoltà, da una bomba incendiaria o un ordigno elettrizzante, una bibita d'assalto che riempie l'indicatore della mossa speciale, una bibita curativa, etc...

Il gioco si preannuncia abbastanza competitivo, inoltre supporta vari utilizzi dei joy-con/pad. Si consiglia vivamente di giocarlo con i joy-con usando l'impugnatura da "box" così da poter ottenere una maggiore immersività.

I personaggi sono abbastanza equilibrati tra di loro: ognuno è dotato di 3 tipi di armi iniziali, ognuna delle quali usufruisce di un elemento di stato (elettrico/incendiario ecc.) oppure armi più veloci con danno ridotto o viceversa, accumulando le monete però sarà possibile acquistarne di altri tipi. Si possono accumulare dalle tre all'una moneta, si ottengono 3 monete in caso di vittoria, 2 in caso di pareggio e 1 in caso di sconfitta. Al termine di ogni partita ci sarà una "kill cam" che ci farà vedere l'ultimo colpo inflitto all'avversario.



Tirando le somme, già dalla prima prova si preannuncia un picchiaduro di tutto rispetto, atipico, variegato, probabilmente unico nel suo genere.

Il **secondo testpunch** sarà disponibile **sabato 3 e domenica 4 Giugno** ai seguenti orari: dalle 2:00 alle 2:59, dalle 14:00 alle 14:59 e dalle 20:00 alle 20:59.

Il gioco uscirà **il 16 Giugno** in esclusiva su **Nintendo Switch**.

[Remothered: Tormented Fathers](#)

Scrivere una recensione su una demo è ben più difficile che per un titolo in versione definitiva. Lo è ancor di più quando si tratta di un'**alpha version**, normalmente dedicata a pochi fortunati. Noi siamo fra quelli, è toccato a me giocarlo e tocca a me condividere la mia - credetemi - terrificante esperienza con l'ultimo lavoro della **Darril Arts**, **Remothered: Tormented Fathers**.



Muovendo i primi timidi passi

Remothered: Tormented Fathers è già un titolo perfettamente giocabile, oltre che con mouse e tastiera, anche con il joypad, i comandi sono molto intuitivi e immediati.

Tutto comincia all'ingresso di una **villa**, ricca di particolari e molto evocativa: si rischia quasi sempre di perdersi nei dettagli ambientali, vi fermerete a fissare e ammirare gli elementi meno utili ai fini della storia, i lampadari, i tendaggi, le poltrone etc... Inutile dire che proprio da questi elementi si possono apprezzare le meraviglie prodotte con **Unreal Engine** (e vi ricordo che stiamo solamente parlando di un titolo in versione **alpha**).

Andando avanti nel gioco, in giro per la *mansion* troveremo oggetti che potremo raccogliere e che saranno suddivisi in due categorie: "**diversivi**" (vasi, tazzine, piatti, orologi sveglia) e "**armi**" (forbici, pugnali, argenteria varia).

Nell'**alpha** si potranno completare solo alcuni degli obiettivi per circa **un'ora di gameplay**.

All'interno della villa si aggira il padrone di casa, un vecchio folle, seminudo e trasandato che sghignazza, urla e vaga per i corridoi dell'oscura magione, brandendo un falcetto che avrebbe il piacere di utilizzare sulla nostra protagonista (riguardo la quale è chiara la somiglianza con **Jodie Foster**).

Bisognerà fare attenzione, muoversi silenziosamente è di fondamentale importanza per sopravvivere nel gioco. Il vecchio sarà praticamente una macchina da guerra, il nostro incubo peggiore, una volta scoperti è difficilissimo riuscirlo a seminare: personalmente sentivo il sangue raggelarsi nelle vene quando la musica si faceva incalzante e sentivo quei maledetti passi veloci, pesanti, sempre più forti alle mie spalle: neanche il tempo di girarsi e... WUAH!

Sotto questo punto di vista **Remothered** riesce sempre a tenere alta l'asticella della tensione durante il gameplay. Per nostra fortuna il team di sviluppo ha ben pensato di fornire ai giocatori anche dei checkpoint e dei punti di salvataggio che alleggeriranno il carico: in un gioco come questo aiutano non poco.

Alcuni piccoli **bug** sono inevitabili in una versione alpha, dal posizionamento di fronte ai punti di azione (cassetti, armadi...) che a volte risulta poco preciso, e ci si ritrova ad aprire e chiudere lo stesso cassetto un paio di volte qualche imprecisione forse legata alla telecamera nelle rotazioni

durante le fughe in corsa, che risultano un po' confusionarie. Nulla che, in un'alpha già di tutto rispetto, il team di sviluppo non possa risolvere, in vista dell'imminente lancio della versione beta.



Essendo una versione di test del gioco, un parere tecnico del titolo risulta limitante, ma di certo i ragazzi della **Darril Arts**, al momento, sembrano sulla strada giusta. A questo punto non rimane che dirsi "arrivederci" all'imminente uscita della beta, che dovrebbe apportare sostanziali miglioramenti a grafica, animazioni e probabilmente anche un bugfix.

[Darksiders III: analisi del gameplay](#)

Dopo l'annuncio ufficiale, è arrivato anche il primo gameplay di **Darksiders III**, terzo capitolo della saga che vede come protagonisti i **Cavalieri dell'Apocalisse**. Sotto la guida artistica di **Joe Madureira**, la serie **Darksiders** è riuscita pian piano a conquistare pareri favorevoli da parte di critica e pubblico grazie a uno stile unico nel suo genere. Dopo **Guerra e Morte**, ora tocca a **Furia** cercare di riportare ordine nel caos tra Paradiso e Inferno.

Il [video di IGN](#) mostra un titolo ancora in *pre-alpha* ma capace già di far chiarezza sulle direzioni intraprese riguardo il gameplay e il comparto tecnico-artistico.

Vediamo più nel dettaglio quali sono e quali potrebbero essere le novità apportate.

Io sono Furia

La caratteristica essenziale in un titolo che prevede più protagonisti è la loro **caratterizzazione**, sia estetica che narrativa. Per ora possiamo osservare solo il primo aspetto, in quanto ancora si sa poco o nulla del *background* narrativo di **Furia**. I primi elementi che saltano all'occhio sono la sua **armatura** (anche se si prevede una certa personalizzazione dell'equipaggiamento) e il suo **look**, con lunghi capelli in perenne movimento, che ci permettono di farci un'idea del suo carattere: una donna forte, una guerriera, quasi una *femme fatale*, con un possibile passato burrascoso.

Salta inoltre all'occhio il suo **stile di combattimento**, che sembra unire le peculiarità dei protagonisti precedenti: l'agilità di **Morte** e alcuni *moveset* di **Guerra** nonostante la nostra eroina impugni un lunga frusta invece di **Divoracaos**, lo spadone del cavaliere del destriero rosso.



Nomen non omen

Passando alla parte principale del video, ovvero il puro gameplay, notiamo delle caratteristiche familiari: un mondo vasto e aperto da esplorare e soprattutto una vasta gamma di nemici da affrontare.

Il periodo sembra contemporaneo a quello che ha visto Morte protagonista nel secondo capitolo, con Guerra nel frattempo imprigionato dall'**Arso Consiglio**. Le vicende quindi si svolgerebbero prima di *Darksiders*, il che sembra confermare il progetto iniziale: un capitolo dedicato a ognuno dei Quattro Cavalieri e uno finale, diretto sequel del primo titolo.

Le mappe mostrateci ricalcano quanto già visto, ma con la novità di poter sfruttare piccoli passaggi di collegamento tra le diverse aree. Questo è dovuto alla caratteristica di Furia di potersi rannicchiare per potersi intrufolare in condotti o cunicoli vari, il che si presterebbe a sezioni di natura *stealth*, ma questa è solo una congettura.

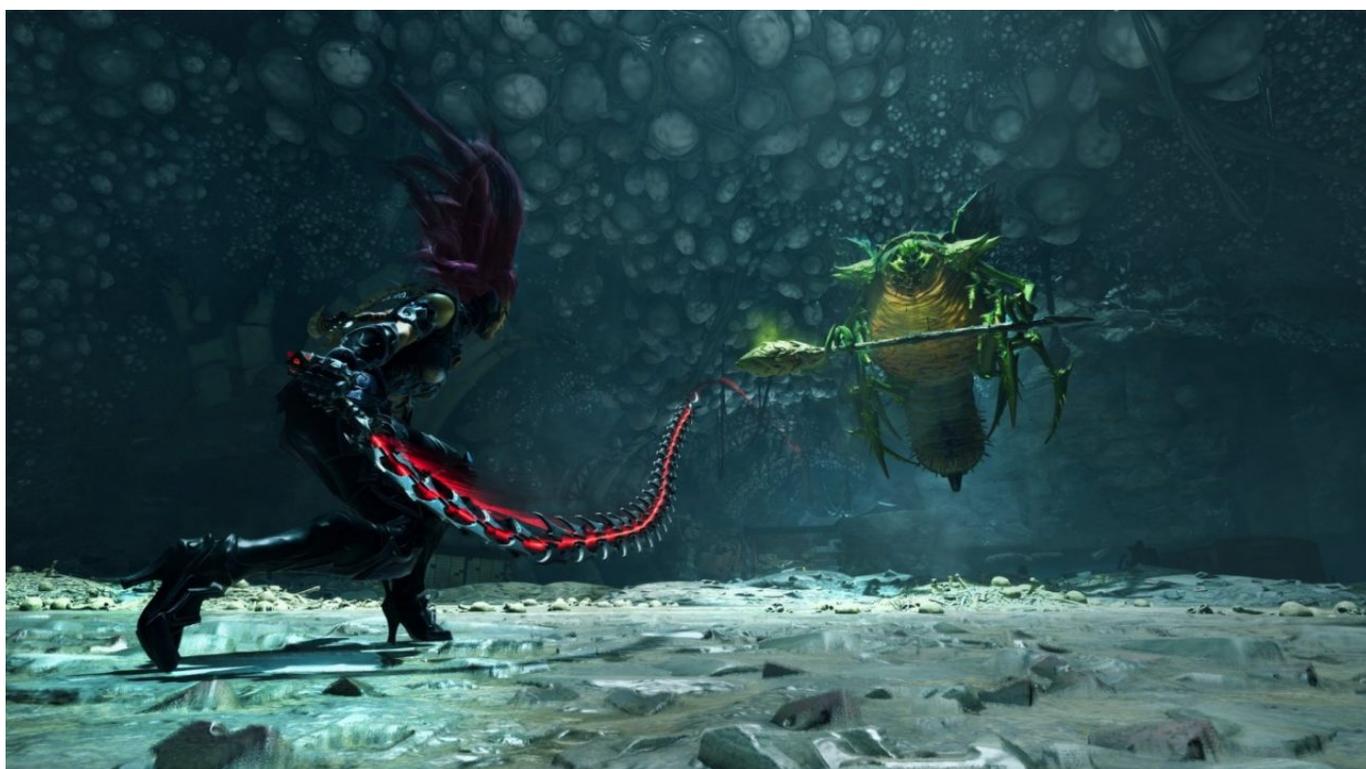
Ovviamente è la **frusta** la vera protagonista: in questo video il suo *moveset* sembra abbastanza limitato, sicuramente ampliabile, ma con caratteristiche che non solo la rendono adatte a fendere,

ma anche utile a fini esplorativi e di mobilità come, per esempio, il potersi aggrappare a sporgenze, dondolare e raggiungere la parte opposta. Un po' come Indiana Jones.

In aperto combattimento i nemici sono tanti e diversi tra loro, per cui servirà un approccio specifico. L'agilità di Furia pare essere ottimizzata per effettuare rapide schivate dato che non sembra esserci alcun modo per pararsi. Per adesso i combattimenti mancano di quella frenesia sfoggiata dai primi capitoli, avvicinandosi più verso caratteristiche dei *Souls* in tal senso. Altra caratteristica interessante è che i nemici sembrano essere coerenti con l'ambiente di gioco. Ad esempio, creature simil-granchio le troveremo soltanto in prossimità di ambienti ove è prevista acqua, e insetti solo vicino ai propri nidi, ma servirà ulteriore approfondimento da questo punto di vista.

Purtroppo non sono state fatte vedere altre armi e soprattutto le abilità magiche della protagonista, cosa di cui si ha certezza anche dalla presenza di una seconda barra di colore azzurro oltre a quella dedicata alla vita.

Alla fine del video ci sarà anche una boss fight, ***Sloth - il Signore delle Mosche***. È una lotta in più fasi e con la possibilità di stordire l'avversario. Si nota una certa tendenza a rendere il tutto più coreografico ma in alcuni momenti la telecamera di certo non aiuta.



Bello, ma non bellissimo

Ricordando che si tratta pur sempre di una **pre-alpha**, il lato artistico non sembra discostarsi tanto dai precedenti capitoli. La paura più grande è che per via della mancanza di direzione da parte di Joe Madureira, non più presente nel nuovo team di sviluppo, si perda un po' di quella magia che ci aveva accompagnato sulla Terra post-Apocalisse. Per quanto si è potuto vedere, la **coerenza artistica** è presente, forse troppo, lasciando l'impressione che magari si sarebbe potuto osare un tantino.

Il salto generazionale sicuramente si vede: la mole poligonale è certamente aumentata, così come sono migliorate la risoluzione di **texture** e l'utilizzo di **shader** e materiali. Purtroppo non si ha parvenza di luci dinamiche ed effetti *post-processing*. Il risultato è che, se da un lato appare sicuramente più bello da vedere nel complesso, dall'altro si mostra il fianco a deficit sicuramente

dovuti alla prematurità della *release*, ma anche al basso budget messo a disposizione per **Gunfire Games**, sviluppatori del titolo.

Da migliorare sicuramente anche il **comparto animazioni**, a volte un po' slegate tra loro, e la **telecamera**, che a volte manca il bersaglio e varie compenetrazioni poligonali. Ma questi sono problemi sicuramente dovuti alla gioventù della *release*.

In conclusione

La visione del primo gameplay di *Darksiders III* ha lasciato più dubbi che certezze. Sicuramente lo sviluppo travagliato, il fallimento della casa madre (**THQ**) e innumerevoli problemi finanziari stanno minando un po' il progetto. Ma la fine del 2018 (periodo previsto di rilascio) è ancora lontana, per cui rimaniamo in attesa di novità e miglioramenti già a partire dall'**E3** di giugno.

[Prey: prima ora di gioco](#)

Prey è un videogioco di genere sparatutto in prima persona sviluppato da Arkane Studios e che verrà pubblicato da **Bethesda Softworks** il **5 maggio 2017** per **PC**, **PlayStation 4** e **Xbox One**.

Come iniziò la fine

La **demo**, disponibile dal 27 aprile per PS4 e Xbox, ci pone già all'avvio la scelta del sesso del protagonista, ovvero scegliere se giocare con un **Morgan Yu** uomo o donna.

La storia parte dal 15 marzo del **2032**, con **Morgan Yu** che si alza dal letto della propria stanza che potremo esplorare liberamente, leggendo documenti e riviste o prendendo alcuni oggetti.

Indossata la tuta, si andrà ad affrontare la prima giornata lavorativa: sul tetto dell'appartamento ci aspetterà un elicottero che ci condurrà al laboratorio.

Il viaggio ci porterà alla **Transtar**, dove incontreremo il fratello di Morgan, **Alex Yu**, che ci porterà a fare alcuni test durante i quali il dottor **Bellamy** verrà attaccato dagli **antagonisti** del gioco: i **Mimic**.

Dopo l'attacco ci ritroveremo nuovamente nella in casa di Morgan, ma noteremo molte differenze, e qui comincerà la storia vera e propria.

Le nostre considerazioni

In questa prima ora di gioco, **Prey** si presenta davvero con le migliori premesse, facendo trasparire un'ottima manovrabilità del protagonista un uso delle varie armi e degli oggetti essenziale ma

efficace, e una storia che prende le mosse da presupposti avvincenti, con già un buon numero di colpi di scena e quell'alone di mistero che non guasta. Mistero che potremo accingerci a svelare soltanto dal prossimo **5 maggio**.

[Dragon Quest Heroes II \(Demo\)](#)

Dopo il successo del primo capitolo della saga **Heroes**, che già durante la prima settimana del lancio aveva venduto oltre 400.000 copie solo in Giappone, è uscito per **Square Enix** il nuovo attesissimo episodio della serie, **Dragon Quest Heroes II**, del quale, alcuni giorni addietro, è stata resa disponibile la demo per i possessori di **PlayStation 4**.

Comincia la nostra nuova avventura

Durante la demo non seguiremo una storyline, ma andremo alla scoperta della nuova mappa e di sconfiggere vari boss, in particolare il "Randellatore Notturmo" e alcuni mini boss come il Mostro Mascherato Golem e il Fantagenio presenti nella pianura di Kala. Possiamo, inoltre, girare per la mappa o sconfiggere più mostri possibili in cerca di tutti gli oggetti nascosti e aprire tutti i forzieri presenti. Ciò durerà una buona mezzora di gioco, ma per sconfiggere solo il boss principale, e quindi completare a tutti gli effetti la demo ce ne vorranno meno di 30 minuti, battle-boss compresa.

Iniziamo a combattere

I protagonisti di questa demo sono: **Laasar**, **Theresa**, **Maribel** e **Carver**. I quattro eroi si ritrovano a **Slurpianura**, zona della provincia di **Kala** abitata da piccoli nemici che ci faranno conoscere a fondo le loro varie abilità.

Oltre ai classici attacchi leggeri e pesanti, durante la fase di combattimento si avranno a disposizione alcuni **attacchi speciali** diversi per ogni personaggio: **Laasar**, ad esempio, padroneggerà l'abilità "**Spade gemelle**", che permetterà di utilizzare due spade contemporaneamente, e i suoi attacchi speciali si baseranno sul **ghiaccio**. **Theresa** avrà l'abilità "**Spada**" e i suoi attacchi speciali si baseranno sul potere elementale del **fuoco**, mentre **Maribel** nella fase offensiva utilizzerà un **boomerang** e anche lei utilizzerà il fuoco per gli attacchi speciali. **Carver** sarà invece il **tank** di turno: non utilizzerà alcuna arma, ma solo la sua **forza bruta**, sferrando pugni devastanti ai nemici.

Cosa cambia da Dragon Quest Heroes?

Questo nuovo capitolo della saga *Heroes* non differisce molto dai precedenti. La grafica è anche qui curata dal maestro **Akira Toriyama**; l'**HUD** di gioco ha subito alcune piccole modifiche ed è stata aggiunta una nuova mossa chiamata "**Pluriattacco**" che consente al personaggio che la utilizza di fare a cambio con un altro e sferrare un potente attacco contro il nemico. Un'altra novità è data dalla nuova modalità di **teletrasporto**: nel precedente capitolo non erano, infatti, presenti le **pietre del viaggio**, e il teletrasporto poteva essere utilizzato solo per specifiche missioni, mentre qui possiamo muoverci liberamente per la mappa, data la natura open world del gioco.

Conclusioni

L'attesa per giocare il titolo si fa sentire e non vediamo l'ora di provare la versione completa. Da una prima prova mi sentirei di consigliare il gioco anche a chi non conosca la saga, in quanto costituirebbe un buon inizio per poi recuperare i precedenti titoli.

Dragon Quest Heroes II sarà disponibile per **PlayStation 4** dal 28 aprile 2017 e il 25 aprile su **Steam**.