

Il nuovo aggiornamento di Fortnite, Horde Bash

Epic Games questa settimana ha sollevato il sipario sul prossimo grande aggiornamento per **Fortnite, Horde Bash**. Tra le novità troviamo una nuovo evento e 25 quest da completare anche in gruppi di 3, che dovranno costruire la propria fortezza e affrontare ondate di nemici. Grazie al nuovo evento **LLAMS** il gioco aggiungerà nuove armi ed entreranno in gioco 4 eroi inediti: Soldier, Ammo Harvest Outlander, Trap Specialist Constructor e Energy Thief Ninja. Inoltre disponibile gratuitamente in accesso anticipato la modalità battle royale.

Team17 in partnership con gli sviluppatori di My Time at Portia

L'etichetta internazionale di giochi **Team17** e lo sviluppatore indie della Cina **Pathea Games** hanno annunciato oggi la loro partnership per lo sviluppo di *My Time at Portia*, il prossimo impegnativo RPG di Pathea ispirato a *Animal Crossing*, *Harvest Moon*, *Dark Cloud 2* e le opere di **Miyazaki**, per PC e console. Imbarcatosi per Portia, una città ai margini della civiltà, il giocatore arriverà a trovare un laboratorio ereditato dal padre: un luogo dove può iniziare a creare una nuova vita usando le reliquie del passato per migliorare la vita agli abitanti del villaggio.



Raccogliere i materiali del bellissimo mondo aperto di Portia, tagliare alberi, far crescere il proprio giardino, queste sono solo alcune delle attività da svolgere. Ci sono molte aree uniche da esplorare tra cui deserti, isole, scogliere, altopiani, paludi, miniere e altro ancora! Anche due diversi tipi di dungeon tra cui alcuni pieni di importanti risorse come reliquie da raccogliere o altri pericolosi dove il giocatore potrà incontrare e combattere i mostri nemici. Il mondo di Portia sarà vivo, come gli abitanti del villaggio, i quali avranno comportamenti unici e saranno accompagnati dai loro impegni, come: andare a scuola, svolgere i loro lavori e divertirsi condividendo le loro storie con il giocatore.



My Time at Portia è previsto per PC tramite il primo accesso a **Steam Early** nei primi mesi del 2018 e sbarcherà su console più tardi nel 2018. La campagna Kickstarter è in fase avanzata e la squadra di Pathea ha creato una piccola anteprima del prossimo gioco sotto forma di **demo alpha** che include 6-8 ore di gioco, scaricabile da **Steam**.

[Grande successo di vendite per Cuphead su Steam](#)

Anche se un po' ce lo aspettavamo, visto il grande hype che ha riscontrato il gioco prima dell'uscita, **Cuphead** è balzato subito al primo posto delle vendite su **Steam**.

Il platform "run and gun" con grafica cartoonesca stile anni '30 è stato rilasciato qualche giorno fa, e ha subito avuto un grande riscontro dai giocatori, potrebbe aver aiutato il fatto che il gioco costi soltanto 19,99 euro.

Il secondo posto va a *Total War: Warhammer II*, seguono nella top 5 *PlayerUnknown's Battlegrounds*, *Divinity: Original Sin II* e *Rocket League*, mentre al sesto posto c'è *Grand Theft Auto V*.

[PlayerUnknown's Battlegrounds arriva su Game boy](#)

Sin dalla sua uscita, *PlayerUnknown's Battlegrounds* è riuscito a far colpo su moltissimi giocatori. Di recente, un ragazzo molto creativo appartenente ai **314 Reactor** ha "omaggiato" *Pubg* rendendolo giocabile su un *Game Boy Color*.



Per riuscire in quest'impresa, che noi lodiamo, il ragazzo dei **314Reactor** ha utilizzato moltissimi strumenti. Ecco tutto il [procedimento](#) effettuato da quest'ultimo.

Vi piacerebbe giocare l'ultimo titolo di **Bluehole** su *Game boy*?

[Un nuovo trailer ci mostra le sabbie di Assassin's Creed Origins](#)

Ubisoft ha appena rilasciato un nuovo trailer per **Assassin's Creed Origins**, disponibile dal 27 Ottobre per **Playstation 4**, **Xbox One** e **Pc**. Questo maestoso video ci mostra l'importanza delle sabbie d'Egitto e l'eroe **Bayek** che vive per proteggere l'antica civiltà.

[Nuova modalità survivor per Skyrim](#)

Bethesda ha annunciato che i giocatori **PC**, **PlayStation 4** e **Xbox One** avranno la possibilità di scaricare una modalità survivor per **The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition** i primi di ottobre. Quelli che possiedono il gioco su **Steam** possono provare la versione beta in questo momento.

Questa modalità sarà molto simile a quella di **Fallout 4**, dovremo mangiare, cucinare, bere, dormire, riscaldarci, camminare / cavalcare (il fast travel è stato disabilitato) e molto altro ancora per sopravvivere. Ecco a voi un piccolo elenco su cosa dovremo tenere bene in mente in questa nuova modalità:

Fame

Nel tempo, diventeremo affamati, ciò influenzerà la propria resistenza e la nostra capacità di utilizzare la maggior parte delle armi. Quando saremo affamati, la nostra resistenza totale diminuirà. Se si mangia abbastanza, riceveremo il bonus *Well Fed*. Il cibo cotto ripristinerà più fame rispetto al cibo normale. Se ingurgiteremo carne cruda, sarà possibile avvelenarsi, ciò può impedire di ricevere i benefici alla salute legati al cibo fino all'esaurimento dell'effetto. Le zuppe calde possono ora essere cotte usando i sali del fuoco, che ci riscaldano e concederanno un bonus al calore.

Fatica

La fatica diminuirà la magia totale disponibile, rappresentata da una regione scura all'interno della barra *Magicka*. Mentre si diventa più affaticati, l'efficacia delle pozioni comincerà a diminuire e la nostra capacità di recuperare la *magicka* e la resistenza cominceranno a soffrire. Sarà necessario dormire periodicamente in un letto per ripristinare la fatica. In questa modalità, il bonus di *Well Rested* non verrà più concesso automaticamente dopo il sonno. Se dormiremo fuori, non saremo in grado di ottenere un buon riposo, se invece dormiremo in un letto in casa, riceveremo il bonus di *Well Rested*.

Freddo

Viaggiare in aree innevate o piovose aumenterà il nostro freddo. Il freddo diminuirà la nostra salute totale disponibile, rappresentata come una zona oscura all'interno della barra di salute. Quando diventeremo più freddi, la nostra velocità di movimento e la capacità di aprire serrature e borseggiare cominceranno a soffrire. Se raggiungeremo il livello più alto di Freddo, la nostra salute sarà ridotta a zero e moriremo congelati. Sarà possibile riscaldarsi vicino a un fuoco, mangiare zuppa calda, o spostarsi in una posizione più calda. Apparirà un'icona del sole o di un fiocco di neve vicino alla bussola per capire meglio le nostre condizioni climatiche.

Calore

Maggiore sarà il grado di calore, più lentamente si sentiranno gli effetti degli ambienti freddi. La maggior parte degli indumenti e dell'armature forniscono calore, alcune armature sono eccezionalmente calde, mentre altre non saranno adatte a proteggere il loro indossatore da climi forti. Sarà anche possibile aumentare temporaneamente il nostro calore mangiando zuppa calda o tenendo una torcia.

Acqua congelata

Se nuoteremo in una zona congelata, diventeremo immediatamente più freddi e cominceremo a prendere danni alla salute, sarà quindi necessario uscire dall'acqua al più presto possibile per iniziare a riscaldarsi e fermare la perdita di salute. Utilizzando un incantesimo di fiamma o l'abilità antenato dei *Wrath* della razza dei *Dunmer*, ci si potrà rendere temporaneamente immune agli effetti dell'acqua congelata.

Fast travel

Il fast travel sarà disabilitato. Se vorremo andare da qualche parte, dovremo farlo a piedi o a cavallo. Potremo anche prendere un carro o una barca per la nostra destinazione, ma attenzione, in questa maniera si può arrivare alla fame e al congelamento molto più velocemente senza considerare che sarà necessario un riposo dopo un lungo viaggio.

Rigenerazione della salute

La salute non si rigenererà più. Sarà necessario utilizzare incantesimi, cibo e pozioni per ripristinare la tua salute.

Passaggio del livello

Per salire di livello, dovremo dormire in un letto. Potremo ancora spendere i nostri punti *perks* anche dopo il sonno.

Portare pesi

Il peso trasportato è stato notevolmente ridotto. Diventare sovraccaricati drencherà la nostra resistenza e ci farà diventare affaticati molto più velocemente. Le frecce e i grimaldelli ora hanno peso.

Malattie

Le creature di **Skryim** ora porteranno nuove malattie minacciose, e le malattie precedenti sono diventate più aggressive. Mangiare carne cruda potrà causare avvelenamento alimentare. Se non riusciremo a curare una malattia, potrà progredire in una versione più grave nel tempo.

Afflizioni

Il tempo trascorso durante il malessere ci mette a rischio di contrarre un'afflizione, che provocherà effetti che potranno durare molto tempo anche dopo aver migliorato la nostra condizione. Le afflizioni potranno essere curate come le malattie. Alcune afflizioni includono:

- Indebolimento: saremo meno efficaci nell'utilizzare le armi da mischia e bloccare i danni con il nostro scudo.
- Confusione: Tutti gli incantesimi saranno meno efficaci.
- Congelamento: Saremo meno efficaci nello scassinare serrature, nel borseggiare e nel danno con un arco.

Santuari

I santuari non cureranno più malattie gratuitamente; ora dovremo fare un'offerta d'oro per ricevere i benefici del sacrario. I santuari che si mettono in una casa che hai costruito possono essere utilizzati gratuitamente.

Perks e Standing Stones

I *perks* Extra e la *Steed Stone* concedono ora 50 di peso extra, invece di 100.

Vampiri e lupi

Sia vampiri che licantropi potranno ora ristabilire la loro fame nutrendo le loro vittime. Mentre ci si trasformerà in un lupo o un vampiro, si diventerà freddo molto più lento del normale.

È molto importante ricordare che questa modalità sarà scaricabile gratuitamente e potrà essere conservata nel controverso **Creation Club** per la prima settimana dopo il lancio.

Cosa pensate di questa modalità sopravvivenza? Sareste in grado di giocarla?

[Red Dead Redemption 2 è un prequel: i dettagli](#)

Rockstar [ci aveva dato appuntamento per il 28 settembre con un'immagine-teaser](#), ed era chiaro che qualcosa di nuovo bollisse in pentola dalle parti di **Red Dead Redemption 2**. Quel giorno è arrivato, e la casa newyorkese ha rilasciato un nuovo trailer del gioco, che rivela i primi dettagli ufficiali sulla storia. Adesso lo sappiamo: si tratta di un prequel e avrà al centro un nuovo personaggio, **Arthur Morgan**, e non **John Marston**.

Rockstar descrive infatti il gioco come «la storia di Arthur Morgan e della banda di **Van der Linde**, mentre assaltano, combattono e rubano nel vasto e aspro cuore dell'America al fine di garantirsi la sopravvivenza».

La "gang di Van der Linde" sarebbe poi la gang di Dutch, alla quale si unisce John Marston nel primo capitolo.



Il trailer mostra momenti di caccia, cavalli che vengono domati, rapine in banca e assalti alla diligenza, e ovviamente tantissima azione.

Vediamo anche diversi tipi di ambientazioni, dalle cittadine del vecchio **West**, a spazi aperti, foreste di pini, montagne innevate e paludi in cui si annidano temibili coccodrilli.

Alcuni leak suggerivano che il gioco fosse un prequel, ambientato più a est rispetto alle location del primo titolo. Entrambi gli elementi sembrano confermati, come si può desumere dall'aspetto di **Dutch**, chiaramente più giovane, e il riferimento al "cuore dell'America" nella descrizione dello scenario di gioco.

Accanto alla storia principale, sappiamo anche che il titolo avrà una **modalità online** ambientata nel mondo del gioco principale, che potrebbe essere impostata sulla falsariga di **GTA Online**, per replicarne il successo, e che, secondo alcune fonti, dovrebbe chiamarsi **Red Dead Online**.

Dopo essere stato annunciato un ritardo, *Red Dead Redemption 2* pare sarà rilasciato su **PS4** e **Xbox One** nella **primavera 2018**. Nessuna notizia finora riguardo possibili versioni per PC e Nintendo Switch.

[Annunciati i Games With Gold di Ottobre 2017](#)

Sono stati annunciati i Game With Gold di Ottobre riservata a tutti gli utenti Xbox abbonati. I giochi scaricabili gratuitamente saranno **Gone Home** e **The Turing Test**, per Xbox One, mentre per chi possiede una Xbox 360 saranno disponibili **Rayman 3 HD**, e **Medal of Honor: Airborne**. Questi ultimi due saranno disponibili anche per utenti Xbox One grazie alla retrocompatibilità.

Gone Home e *Rayman 3 HD* saranno scaricabili sin dal 1 ottobre 2017, mentre gli altri a partire dal 16 ottobre.

Dishonored: la morte dell'Esterno - Uccidi che ti Passa

L'arrivo sui nostri schermi di **Dishonored**, nel 2012, segnò positivamente l'ascesa di **Arkane Studios**, software house francese di mamma **Bethesda**, che negli ultimi anni è riuscita a ritagliarsi un grosso spazio tra gli studios del settore. Il primo capitolo vinse addirittura il premio **VGA** come **miglior gioco dell'anno** e questo, diede linfa per lo sviluppo di un secondo che, pur essendo comunque di alto livello, non seppe rapire il cuore dei fan come l'originale.

Seguendo la strada intrapresa per **Uncharted: l'eredità perduta**, anche **Dishonored** possiede il suo contenuto aggiuntivo stand alone: **La morte dell'Esterno** è infatti un DLC con una nuova protagonista, **Billie Lurk**, concludendo la saga dedicata a **Corvo Attano** e il **Regno di Dunwall**.

La fine di tutte le cose

Se c'è una cosa che accomuna tutti i fatti - perlopiù negativi - in tutti i **Dishonored** è la presenza, silenziosa e ambigua dell'**Esterno**, una misteriosa entità venuta da una dimensione denominata **Oblio** e che, in qualche modo, ha influenzato gli eventi storici degli ultimi 4000 anni, creando misteriose reliquie e donando poteri a uomini e donne a sua scelta. In questo universo narrativo, questa figura è sempre stata affascinante: un amico, un custode ma con quella puzza sotto il naso che riesce ad instillare dei dubbi, cercando di capire se ci siano, o no, secondi fini. A questo dovranno rispondere **Daud** e soprattutto **Billie Lurk**, nuovo personaggio che impersoneremo. Il primo sappiamo benissimo chi è: ne **Il pugnale di Dunwall**, uno dei DLC del primo capitolo, strinse l'arma che uccise l'Imperatrice, scatenando gli eventi successivi alla quale abbiamo partecipato. Billie è la nostra compagna/scorta per le vie di Karnaka, in **Dishonored 2**, finendo con un *plot twist* niente male.

Ecco quindi Billie Lurk, qualche anno dopo gli eventi del secondo capitolo e decisa a porre fine alla vita dell'Esterno, riconosciuto come colpevole del caos esploso nel regno da qualche anno a questa parte. La sua fine dovrebbe riportare tutto alla normalità ma, non sarà così semplice, ne dal punto di vista fisico che ideologico. Durante i **cinque capitoli** del titolo, saremo protagonisti di molte vicende al quale non sapremo reagire con decisione visto che, la storia, è ricca di tante sfumature di grigio: come per l'ultimo **Prey** infatti, le vicende narrate non solo arrivano dal plot principale ma anche dalla miriade di documenti, conversazioni tra gli abitanti e lettere che raccontano una storia più grande, con tanti dettagli che faranno luce su elementi non del tutto chiari. Questo fa sì che il mondo di gioco sia vivo, facendoci partecipare ad eventi che sono già cominciati anni prima.

Billie continua ad essere quella che abbiamo conosciuto sulla **Dreadful Wale**, nave/hub delle nostre

avventure: al contrario degli altri protagonisti, non ha mai raggiunto i ranghi più alti della società, stando sempre nell'ombra e nell'anonimato. Questi fatti hanno reso la nostra protagonista "meno umana" rispetto a Corvo o Emily, giustificando in parte il gameplay, come vedremo in seguito.

La morte dell'Esterno continua e conclude dunque quanto di buono visto in *Dishonored*: una trama dalle mille sfaccettature e contornata da personaggi carismatici, con le loro ideologie e a volte difficili da inquadrare; finalmente, inoltre, vengono messi in luce tutti gli avvenimenti accaduti fin ora, segnando la fine - o forse un nuovo inizio - per uno dei migliori lavori Arkane.



Il caos, non è equo

Caos. Non è solo quello presente per le vie di Karnaca, ma anche una meccanica che influenza il mondo di gioco e lo svolgersi delle vicende. Già presente in *Dishonored*, questa feature faceva sì che ogni omicidio e/o fatti non proprio etici, influissero sul prosieguo delle missioni: più o meno soldati per strada, più o meno mosche del sangue, pulizia o decadimento fino all'incupirsi o illuminarsi del finale. Questo sistema influiva - e non poco - sulle scelte dei videogiocatori che, alla ricerca di un finale idilliaco, cercarono di evitare morti futili, rendendosi i più invisibili possibile. Ovviamente ciò rendeva tutto più complicato, ma era questo il bello di questa meccanica.

Qui, dimenticatevi tutto questo: la morte non ha conseguenze particolari e quindi, niente vincoli. Siamo liberi di approcciarci come vogliamo senza preoccuparci di modificare il finale. Tutto quindi risulta più "divertente" e leggero ma senza perdere le virtù di un gameplay stratificato come abbiamo imparato a conoscere. Innanzitutto cambiano i poteri a disposizione e la modalità di ricarica del **mana**: niente più pozioni particolari quindi e via libero alla ricarica automatica dei tre nuovi poteri.

Torna il teletrasporto, denominato per l'occasione **Dislocazione**, che permette a Billie non solo di spostarsi istantaneamente da un luogo ad un altro entro un certo raggio ma anche di creare un clone

di se stessa e visibile a tutti. Le sue reali potenzialità non sono immediate e servirà un po' di pratica per prenderci la mano. Un potere davvero utile e **Preveggenza**, permettendoci di congelare il tempo e abbandonare il corpo per esplorare l'area, con la possibilità di targettare nemici e oggetti utili. Affascinante è invece **Somiglianza**: rubare l'identità di qualcuno per passare inosservati è una dote che una certa **Arya Stark** apprezzerrebbe e ne *La morte dell'Esterno* è una feature che si rivela essere una delle più complesse e ricca di possibilità di tutta la saga. Assassinare un obiettivo facendogli credere di essere un suo uomo di fiducia non ha prezzo. Tutti questi poteri consumeranno l'intera barra mana nel tempo e, come detto poc'anzi, non dovremmo preoccuparci di ricaricarla. Tutto il nostro arsenale è volutamente improntato all'offesa e, nonostante sia ancora presente una certa dose di componente stealth e possibilità di stordire gli avversari, saremo più invogliati a proseguire in maniera diretta, falciando via via tutti i nemici sul nostro cammino. Rientrano in gioco anche gli **amuleti d'osso**, con la possibilità di crearne di nuovi e il meraviglioso **level design**, ormai caratteristica intrinseca di Arkane Studios. Tutto è studiato per garantire la massima libertà d'azione e, in mancanza del Chaos, questo assume altri significati: siamo più liberi di esplorare, conoscere zone nascoste e di conseguenza approfondire ancora di più trama e mappe. Insomma, nonostante ci troviamo di fronte ad un gameplay diverso, più diretto e semplificato, il bello di Dishonored permane, regalando uno delle migliori esperienze degli ultimi anni.



Un dipinto a olio... Di palma

Arkane Studios porta avanti il suo stile anche in questo DLC, utilizzando il **Void Engine** già visto in *Dishonored 2* e nel nuovo *Doom* di **Id Software**. Pur non vantando dettagli da far strabuzzare gli occhi, il titolo mostra una vista d'insieme piacevole e arricchita da sempre ottimo comparto artistico che con i suoi elementi **steampunk** riesce a caratterizzare con forza il mondo di gioco. Facendo più attenzione purtroppo qualche nodo viene al pettine e non basta l'utilizzo di filtri atti a

riprodurre graficamente qualcosa a un dipinto a olio: texture molte volte non all'altezza degli anni che stiamo vivendo e mole poligonale appena sufficiente sono solo due degli aspetti poco piacevoli se si vuol fare i puntigliosi. Anche i vari *shader* e soprattutto i filtri non svolgono un egregio lavoro ma almeno, rispetto al secondo capitolo, tutto questo è ben ottimizzato. Gira su quasi tutte le macchine e risulta facilmente configurabile grazie all'ottimo menu dedicato.

La parte audio invece, è sempre di ottima fattura con il cambio della doppiatrice di Billie Lurk che, per una volta, è una manna dal cielo. Musiche sempre orecchiabili e contestuali con, prima dei titoli di coda, una dedica a **Daniel Licht**, storico compositore della saga, scomparso recentemente.



In conclusione

Dishonored: la morte dell'Esterno è un DLC che conclude degnamente tutte le vicende lasciate in sospeso, aprendo le porte a future storie che speriamo un giorno, verranno raccontate. Tutte le novità introdotte funzionano così come l'abbandono del sistema Chaos che svincola noi tutti dalle possibili conseguenze delle nostre azioni, regalandoci più libertà d'azione nel contesto di un level design tra i migliori su piazza.

Conan Exiles

Quando si parla di **Conan** la prima cosa che viene in mente è il film con **Arnold Schwarzenegger** del 1982. Ma la storia di questo personaggio ha origini molto più antiche, risalenti agli anni trenta, in una serie di romanzi scritti da **Robert Ervin Howard**.

Il mondo nel frattempo è andato avanti e oltre a libri e film, ritroviamo Conan il Barbaro anche nel videogioco a lui dedicato: **Conan Exiles**. Il progetto **Funcom** - ancora in early access - si presenta come un **survival-open world**, dove, da esiliati e condannati a morte, dovremo riuscire a sopravvivere in mondo quanto mai pericoloso.

Fin troppa libertà

I nostri primi passi nel mondo di gioco cominciano non appena scesi dalla croce alla quale siamo appesi, in mezzo al deserto. Ma prima di questo abbiamo l'occasione di creare il nostro personaggio, sia maschile che femminile, sfruttando un **editor** che permette una buona personalizzazione: la razza, caratteristiche del volto, corporatura fino alla quantità di "grazie" da mostrare in bella vista. Oltre a questi, ci accompagna una pergamena su cui sono scritte le nostre colpe e il motivo per cui siamo finiti in quella croce. I nostri misfatti sono a scelta, anche se, non sembra influire sul mondo di gioco, almeno per il momento.

Una volta in piedi, ci troviamo più o meno nudi, in mezzo al deserto: da questo punto in poi possiamo dirigerci dove vogliamo, per lo meno entro la zona delimitata da una specie di scudo energetico che, una volta oltrepassato, ci condurrà alla morte. Proprio la caratteristica da survival esce prepotente fin da subito, in cui abbiamo la possibilità di salvare i nostri progressi solo se abbiamo la possibilità di costruire un riparo in cui riposare. L'andare dove si vuole all'interno di un enorme mappa è una gioia per gli occhi, anche perché il mondo di gioco è caratterizzato da diversi ambienti ben caratterizzati e mai fuori contesto. Il rischio è quello di imbattersi immediatamente in nemici dal livello eccessivamente alto e di conseguenza impossibili da eliminare. La fuga diventa, in questo caso, l'unica via d'uscita, anche se i nemici, non sono l'unica cosa a cui prestare attenzione: rimanere a corto di cibo e acqua significa morte certa per cui, bisognerà stare attenti a quanto ci muoviamo e per dove. Questi elementi vengono accompagnati da **elementi RPG classici**, con presenza della **stamina**, **punti esperienza** e di un **menu di "soulsiana" memoria**, dove possiamo utilizzare ciò che troviamo lungo il cammino, ma anche costruire vestiario o armi, a patto di trovare gli elementi giusti. Qui viene influenzato anche il peso trasportabile e se aggiungiamo anche l'influenza della temperatura esterna sulla nostra salute, capiamo molto bene che *Conan Exiles* non è un titolo semplice. Le morti saranno frequenti e se non saremo in grado di costruire un rifugio, per avere il tanto agognato **checkpoint**, dovremmo rifare tutto dall'inizio.

Una volta andati avanti e aver progredito, si aprirà un enorme ventaglio di possibilità: potremo ingrandire il nostro accampamento e schiavizzare NPC (personaggi non giocanti ndr) per fare in modo che lavorino per noi. Questo non farà altro che aumentare la nostra influenza e la possibilità di aumentare le nostre risorse. Un altro elemento importante è ovviamente il sistema di combattimento, che sarà punto focale del gioco. Il *moveset* è abbastanza basilare, costituito da colpi leggeri e pesanti e diverse armi, tra cui appartenenti alla mitologia creata da Howard, adatte ai diversi frangenti.

Un elemento che però fa la differenza rispetto alla concorrenza è il lato narrativo che, sfruttando le storie all'interno dei romanzi, crea un mondo con una sua identità, con un suo passato, dando un contesto a ciò che vediamo su schermo. La storia si presenterà con testi trovati in giro per mappa e ognuno di essi farà parte di una storia ancor più grande. Ma i dubbi cominciano a farsi strada macinata qualche ora di gioco: benché si tratti pur sempre di un **accesso anticipato**, con **uscita prevista per inizio 2018**, il titolo fatica ad appassionare. Sono tanti i giochi che sfruttano le stesse meccaniche e, nonostante gli sforzi si vedano, cercando di creare ambientazioni uniche e variegate, la sensazione di già visto è molto forte. Resta dunque da attendere la pubblicazione finale per trarre le dovute conclusioni.

Il titolo è giocabile anche in **co-op** anche se non c'è stato modo di trovare altri giocatori con cui condividere una partita.



Contiamo i granelli di sabbia

Nonostante manchino mesi al lancio finale il titolo, almeno tecnicamente, si presenta abbastanza bene. Il colpo d'occhio generale è molto buono e i diversi ambienti sono riprodotti con sufficienti dettagli; sono realizzati con una buona mole poligonale e accompagnate da texture e shader di discreta qualità anche se, a volte si notano difetti come **eccessivi pop-up e pop-in**. Gli ambienti, soprattutto dove la natura ha preso il sopravvento, sono ricchi di vegetazioni e creature diverse, anche ben animate e senza limiti di inseguimento: se infatti infastidissimo una di queste, ci darebbe la caccia per tutta la mappa se non incontrasse ostacoli insormontabili.

Filtri che fanno il loro lavoro e un comparto luci che non fa gridare al miracolo completano la parte visiva del titolo che comunque può vantare fin da ora un'ottimizzazione di buona fattura, anche su PC di bassa fascia.



In conclusione

Conan Exiles è uno di quei titoli che potenzialmente durano qualche centinaio di ore. Se all'inizio però si è invogliati a proseguire, spinti anche dalla voglia di accrescere il proprio personaggio, alla lunga l'interesse comincia a scemare, notando la mancanza di collegamento tra le nostre azioni e il mondo di gioco. Sia ben chiaro però, *Conan* non è un brutto gioco, anzi, sembra bene strutturato, con un mondo affascinante e che sfrutta a pieno le storie scritte da Howard in tutto e per tutto. Il problema è che, ora come ora, non riesce a spiccare rispetto alla concorrenza, mostrandosi come un titolo sì dalle enormi potenzialità ma che non vengono sfruttate adeguatamente.

Appuntamento dunque al 2018 con la recensione della versione finale del gioco, sperando che tutto sia stato sistemato a dovere.