

Bethesda annuncia Rage 2

Come promesso, **Bethesda** ha rilasciato il primo trailer ufficiale di **RAGE 2**. I giocatori si potranno tuffare a capofitto in un mondo distopico privo di società, legge e ordine con la possibilità di andare ovunque, sparare a qualsiasi cosa e far esplodere tutto. Il gioco riunisce due studi di produzione come **Avalanche Studios** e **id Software**, che stanno lavorando insieme per questo progetto. Per quanto riguarda la storia e le informazioni del gioco, Bethesda ha rilasciato un comunicato.

Trama:

Un asteroide ha annientato l'80% della popolazione terrestre, portando il genere umano sull'orlo dell'estinzione. Bande spietate e assetate di sangue impazzano per le strade e la tirannica Autorità governa con il pugno di ferro. Voi siete Walker, l'ultimo Ranger della Zona devastata e una minaccia al loro potere. Siete stati privati della vostra casa e abbandonati in fin di vita. Dovrete combattere per ottenere giustizia e libertà. Attraversate la crudele Zona devastata tra deliranti battaglie con veicoli e caotici combattimenti in prima persona, affrontando sadiche bande per trovare gli strumenti e le tecnologie necessarie a sfidare l'Autorità e porre fine al suo regime oppressivo una volta per tutte.

Caratteristiche principali:

Benvenuti a sparatuttolandia

L'esperienza di id Software con gli sparatutto e la maestria di Avalanche Studios con i mondi aperti si fondono alla perfezione per creare **RAGE 2**. È più di uno sparatutto e più di un gioco a mondo aperto... è sparatuttolandia.

La zona devastata vi attende

Attraversate innumerevoli ambienti sconfinati, da giungle lussureggianti e paludi infide a deserti arsi dal sole nella vostra battaglia contro l'Autorità. La Zona devastata è immensa e avrete l'arsenale giusto per conquistare ogni centimetro.

A tutto gas

Dai monster truck ai girocotteri, usate un assortimento di solidi veicoli adatti alla Zona devastata per viaggiare a tutto gas. Se esiste, potete guidarlo.

L'ultimo ranger

Fate a pezzi i nemici usando una serie di armi modificabili, devastanti **poteri a nanotriti** e il **Sovraccarico**, che vi permetterà di potenziare le vostre armi oltre i loro limiti tecnici.

Fazioni e nemici

Affrontate fazioni spietate per il controllo della Zona devastata, ognuna con il suo assortimento di pazzoidi, mutanti e mostri assetati di sangue.

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

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

Tutto già visto

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



Tutto già giocato

Se il **Pistolero Joe** aveva a disposizione l'**Ariete** e **Morte Silenziosa** il **Costruttore**, al **Capitano** non poteva che toccare il terzo dispositivo: un set di **trampoli** in grado di far raggiungere al protagonista luoghi collocati a una certa altezza ma anche di calpestare i nemici. Dal suo utilizzo ne deriva un **level design costruito ad hoc**, ma meno aperto di quanto ci si aspetti. Fin troppe volte il Capitano si dimentica di averli addosso e di utilizzarli, salvo quelle poche sezioni in cui saremo costretti a raggiungere il prossimo livello della mappa. Tolto questo piccolo espediente, il gameplay rimane il solito senza novità di alcun tipo: anche qui nessun nuovo nemico, nessuna arma inedita e nessuna nuova abilità. Stiamo sempre parlando di meccaniche di alto livello, ma riprese direttamente dal titolo originale.

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



In conclusione,

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

Processore: Intel Core I7 4930K

Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB

Scheda Madre: Msi X79A

RAM: Corsair Vengeance 16GB

Sistema Operativo: Windows 10.

[The Elder Scrolls Legends: annunciata la](#)

nuova espansione Le Casate di Morrowind

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

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

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

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

Wolfenstein II: I diari dell'Agente Morte Silenziosa (DLC) - Ma che Veramente?

Il secondo racconto delle **Cronache della Libertà**, serie di DLC rilasciati per **Wolfenstein II: The New Colossus**, ci permette di conoscere l'**Agente Morte Silenziosa** (a.k.a. **Jessica Valiant**), ex OSS che durante la Seconda Guerra Mondiale fu artefice di numerose perdite umane del fronte nazista e che, dopo il tradimento e l'uccisione del suo collega e amato, si è gettata tra le braccia dell'alcool. Ma, un giorno, l'opportunità di trovare vendetta bussava alla sua porta.

Tra nazisti e Martini

Dopo la blanda narrativa dedicata a [Joseph Stalion](#), purtroppo questo secondo capitolo dei contenuti aggiuntivi non migliora la situazione. La sceneggiatura che fa da sfondo alle vicende di Jessica Valiant risulta addirittura meno coinvolgente rispetto al contenuto precedente, portando di fatto una storia che non racconta nulla nuovo e un personaggio ancora una volta mal sfruttato: i suoi trascorsi annegati nell'alcool non trovano approfondimento, diventando una piccola bozza di caratterizzazione. Non vi è alcuna spinta interessante su alcuna tematica, né traccia degli elementi "sopra le righe" che hanno caratterizzato la stupenda narrativa di *Wolfenstein II*, rendendo di fatto questo DLC soltanto una discreta occasione per saggiarne ancora una volta le ottime meccaniche soprattutto del titolo.

Anche qui tornano le *cutscene* "animate" che - purtroppo - abbiamo imparato a conoscere ne *II Pistolero Joe*, e che non riescono a rendere giustizia a quanto di buono realizzato nel titolo principale. È come se questi contenuti fossero stati immessi senza prendere in considerazione le scelte narrative di *The New Colossus*: i contenuti sembrano fin troppo distaccati e con pochi elementi in comune con le storie di Blazkowicz e soci. La durata, inoltre, continua a non aiutare: è possibile terminare *I Diari dell'Agente Morte Silenziosa* in circa un'ora.



Non sono Splinter Cell!

Come detto nella recensione del precedente DLC, peculiarità dei nuovi personaggi è lo sfruttamento di alcuni elementi tecnologici che in *Wolfenstein II* aumentavano di molto la varietà nel gameplay. Se

il Pistolero Joe aveva a disposizione “il potere dell’Ariete”, Jessica Valiant può contare sul **costrittore**, che non è un elemento da *50 Sfumature di Grigio*, bensì un mezzo in grado di restringere la cassa toracica della protagonista permettendole di sgusciare via tra gli stretti cunicoli presenti nella mappa. Questo elemento ben si sposa con le peculiarità dell’agente, chiamata appunto Morte Silenziosa per la sua efficacia nell’eliminare i nemici senza esser mai scoperta.

Il secondo DLC, dunque, sposta l’intero focus sulle dinamiche **stealth**, o almeno ci prova: *Wolfenstein II* è uno sparattutto che certamente permette eliminazioni silenziose, ma il suo meglio è espresso tramite caotiche - ma ben messe in scena - sparatorie, il che ha fatto sì che *The New Colossus* sia stato tra i più apprezzati esponenti del genere negli ultimi anni. Incentrare tutte le dinamiche di un gioco di questo tipo su meccaniche stealth mette alla berlina soprattutto un’IA incapace di integrarsi al meglio con le avventure dell’ex agente OSS: basterà infatti restare all’interno di un cunicolo, aspettando che il malcapitato nazista incroci il nostro percorso, per assassinarlo in totale sicurezza. Anche nel caso in cui commettessimo un errore - e quindi facessimo scattare il tanto odioso allarme - basterà ripetere la procedura. Eppure ci sarebbe voluto poco: stanarci attraverso granate, costringendoci a cambiare postazione avrebbe messo un po’ di quel “pepe” al gameplay che purtroppo in questo caso manca. Fortunatamente ci vengono in soccorso alcune peculiarità di Jessica, come un **bullet time** attivato passivamente non appena veniamo scoperti, permettendoci di sparare un colpo prima di metterci al riparo. Ma è troppo poco per rendere il tutto “esaltante”. Terminata la storia, infatti, resterà quasi nulla dell’esperienza, che potrete comunque completare al 100% cercando i vari **collezionabili** sparsi per le mappe. Su questo fronte, forse, è stato fatto qualcosa in più, portandoci anche al di fuori del nostro pianeta, ma continua ad avvertirsi il riutilizzo (ridondante) di alcuni **asset** del gioco principale.

Anche sul **fronte tecnico** non sono presenti novità rilevanti, potendo rimandare l’analisi di questi aspetti alla recensione di [Wolfenstein II: The New Colossus](#).



In conclusione

Anche questo DLC purtroppo lascia l'amaro in bocca. Dopo il Pistolero Joe, **Morte Silenziosa** non riesce a regalare momenti memorabili, nonostante lo sfruttamento di alcune meccaniche che avrebbero senza dubbio valorizzato l'altra faccia della medaglia del frenetico gameplay di *Wolfenstein II*. La durata risicata e una IA non all'altezza rendono questo contenuto aggiuntivo un semplice passatempo per chi ha già acquistato il **season pass**. Per chi ancora non l'avesse fatto, anche in questo caso, il prezzo probabilmente non vale il biglietto.

Processore: Intel Core I7 4930K

Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB

Scheda Madre: MSi X79A

RAM: Corsair Vengeance 16GB

Sistema Operativo: Windows 10.

[Wolfenstein II: Le Avventure di Pistolero Joe \(DLC\) - Er Pistola](#)

Wolfenstein II: The New Colossus è uno dei migliori - se non il migliore - [First Person Shooter del 2017](#). Titolo che vanta un'ottima componente narrativa ed eccellenti meccaniche, si arricchisce adesso di nuovi DLC denominati **Cronache della Libertà**, in cui vestiremo i panni di un trio di personaggi completamente inedito e che abbiamo avuto modo di scrutare già a partire dall'**Episodio 0: Joseph Stallion** (protagonista di questa recensione), il **Capitano Gerald Wilkins** e l'**ex agente OSS Jessica Valiant**, in arte **Morte Silenziosa**. Il trio è collegato da un'unico scopo: trovare informazioni per poter fermare il **Cannone del Sole**, l'arma definitiva nazista. Cominciamo questo viaggio dunque, con il **Pistolero Joe**.

Eliminare la carie

Joseph Stallion è un ex giocatore di football americano che, dopo essersi ribellato al regime nazista, rifiutandosi di favorire la vittoria della squadra tedesca all'**Uberbowl**, è stato rinchiuso in un carcere di massima sicurezza, insieme ai propri compagni. Il suo desiderio è quello di trovare il prima possibile **Roderick Metze**, un ex dentista statunitense unitosi al regime e chiave dei suoi ricordi. Se l'idea di raccontare storie parallele alle vicende di nostra conoscenza può far o meno piacere - personalmente avrei preferito qualcosa coincidente ai mesi in cui B.J. Blazkovicz si trovava in

coma - è il metodo narrativo a lasciare perplessi: siamo rimasti affascinati dalle bellissime cutscene del capitolo principale, le quali, purtroppo, in questo DLC non sono presenti. Tutto vira verso uno stile vicino ai fumetti americani - che può anche starci - ma le cutscene risultano troppo statiche e mal gestite, sottraendo allo spettatore il godimento delle vicende. Le stesse, inoltre, non regalano grosse soddisfazioni, ed è il peccato principale di questo contenuto aggiuntivo: la storia del **Pistolero Joe** - così chiamato dai suoi tifosi - risulterebbe anche interessante ma purtroppo non approfondita a dovere, dando l'impressione di fermarsi a mero pretesto per godersi qualche ora di gameplay extra. Ma anche la durata non aiuta: andando spediti, il tutto può concludersi in un **paio d'ore**.



Squadra che vince non si cambia

Peculiarità dei nuovi personaggi è lo sfruttamento di alcune feature che in *Wolfenstein II*, a un certo punto, permettevano di variare alcuni tratti del gameplay. Il Pistolero Joe è infatti in grado di sfondare mura e alcuni elementi dello scenario come quarterback comanda, permettendoci percorsi alternativi all'interno dell'ambiente di gioco, e di prendere di sorpresa gli odiati crucchi. Purtroppo (o per fortuna) non ci sono novità di rilievo: gli ambienti presentano poche novità significative, non ci sono nuove armi e nessun nuovo nemico. Tutto è all'insegna della continuità, portando, come detto precedentemente, qualche ora in più di ottimo *shooting*. Certo, qualche novità in più non avrebbe guastato dal punto di vista contenutistico ma, ciò nonostante, il gameplay non stanca mai, portando tutta la frenesia e il divertimento a cui questa saga ci ha ormai abituato.

Sono presenti anche i potenziamenti per le armi, sparsi qua e là per la mappa, e alcuni collezionabili che possono allungare di qualche ora la durata del DLC.

Anche dal punto di vista tecnico non sono presenti novità particolari, presentandosi alla stessa splendida maniera come anche il comparto sonoro, con doppiaggio di buon livello in italiano e

musiche sempre pronte a entrare nei momenti giusti.



In conclusione

Se non avesse alle spalle gli **asset** derivati da *Wolfenstein II*, questo DLC non avrebbe raggiunto la sufficienza. Mancano novità di rilievo e non si approfondiscono avvenimenti che difficilmente sono associabili agli eventi principali. Se l'idea alla base può risultare interessante, a conti fatti, il primo episodio delle ***Cronache della Libertà***, non vale il prezzo del biglietto (9,99 €).

Processore: Intel Core I7 4930K

Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB

Scheda Madre: MSi X79A

RAM: Corsair Vengeance 16GB

Sistema Operativo: Windows 10.

[Wolfenstein II: il primo DLC è ora disponibile](#)

Dopo quasi due mesi dall'uscita dell'ultimo capitolo di *Wolfenstein*, *Wolfenstein II*, MachineGames ha

rilasciato il primo **DLC**, che è già disponibile al download per PC, Xbox One e PS4.

Wolfenstein II The New Colossus: Le avventure di Pistolero Joe, questo il nome del primo DLC, che ha come protagonista un ex giocatore di football di nome **Joseph Stallion**, che sarà impegnato a uccidere schiere di nazisti per le strade di Chicago.

Questo è solo il primo di tre DLC che saranno rilasciati prossimamente, durante il 2018, da Bethesda e ogni espansione avrà un proprio protagonista e seguirà le sue vicende.

Se si possiede il **Season Pass** si può già scaricare, ma può essere anche acquistato separatamente.

Mentre aspettate che il DLC si sia scaricato potete leggere la nostra recensione di [Wolfenstein II: The New Colossus](#).

[Bethesda investe per rilanciare il single-player](#)

Conosciamo principalmente **Bethesda** per titoli come *Fallout 4* o *Skyrim: The Elder Scrolls*, ma recentemente lo sviluppatore ha attirato l'attenzione dei giornali per aver fatto la più grande donazione nella storia della **Software Entertainment Foundation**, ben **100.000 \$**. Ai **Game Awards**, Bethesda ha dato un'anticipazione riguardo la campagna "**Save Player 1**", che si pone l'obiettivo di salvaguardare l'esperienza **single-player**. A dispetto della più recente tendenza che vede i titoli multiplayer come i più richiesti sul mercato, Bethesda si è detta intenzionata a finanziare i titoli single-player e ha pubblicato un post sul proprio blog su come questo avverrà, spiegando che la donazione sovvenzionerà **33 borse di studio** indirizzate a donne e studenti delle minoranze che perseguono corsi di informatica e di sviluppo videoludico. Lo scopo di tutto questo è «supportare la prossima generazione di sviluppatori di giochi».

«Salvare la modalità single-player non significa solo fare grandi giochi», scrive Bethesda «Diamo a tutti la possibilità di comprare i nostri giochi a un prezzo molto speciale. Per questo fine settimana, il nostro recente catalogo di giochi single-player è in svendita fino al 50% nel formato digitale, così come presso determinati rivenditori. C'è la possibilità di fare scorta e di risparmiare, e di intraprendere un epico viaggio in single-player durante le vacanze di Natale.»

[Wolfenstein II: The New Colossus - Aerei e Treni sempre in Orario](#)

Gli FPS puramente single player stanno scomparendo velocemente di fronte a una massiccia richiesta di modalità multigiocatore che può spingere al massimo la longevità di un titolo. Ma il pubblico ha anche bisogno di storie e, un'IP come *Wolfenstein II: The New Colossus*, sequel di *The New Order*, riesce a portarci in un'**ucronia** che il buon **Philip K. Dick** avrebbe apprezzato sicuramente. Dopo aver vinto la Seconda Guerra Mondiale, il **Terzo Reich** continua la sua espansione sul globo e

tra le stelle ma il punto di non ritorno è vicino. Starà a **B.J. Blazkowicz** e il movimento di resistenza **Kreisau** a cercare di porre fine al dominio nazista.

Uno specchio oscuro

Dopo l'ottimo lavoro svolto con *The New Order*, **Machine Games** è andata oltre, impacchettando un titolo dalle solide basi narrative contornate da un gameplay e un comparto artistico di primissimo livello.

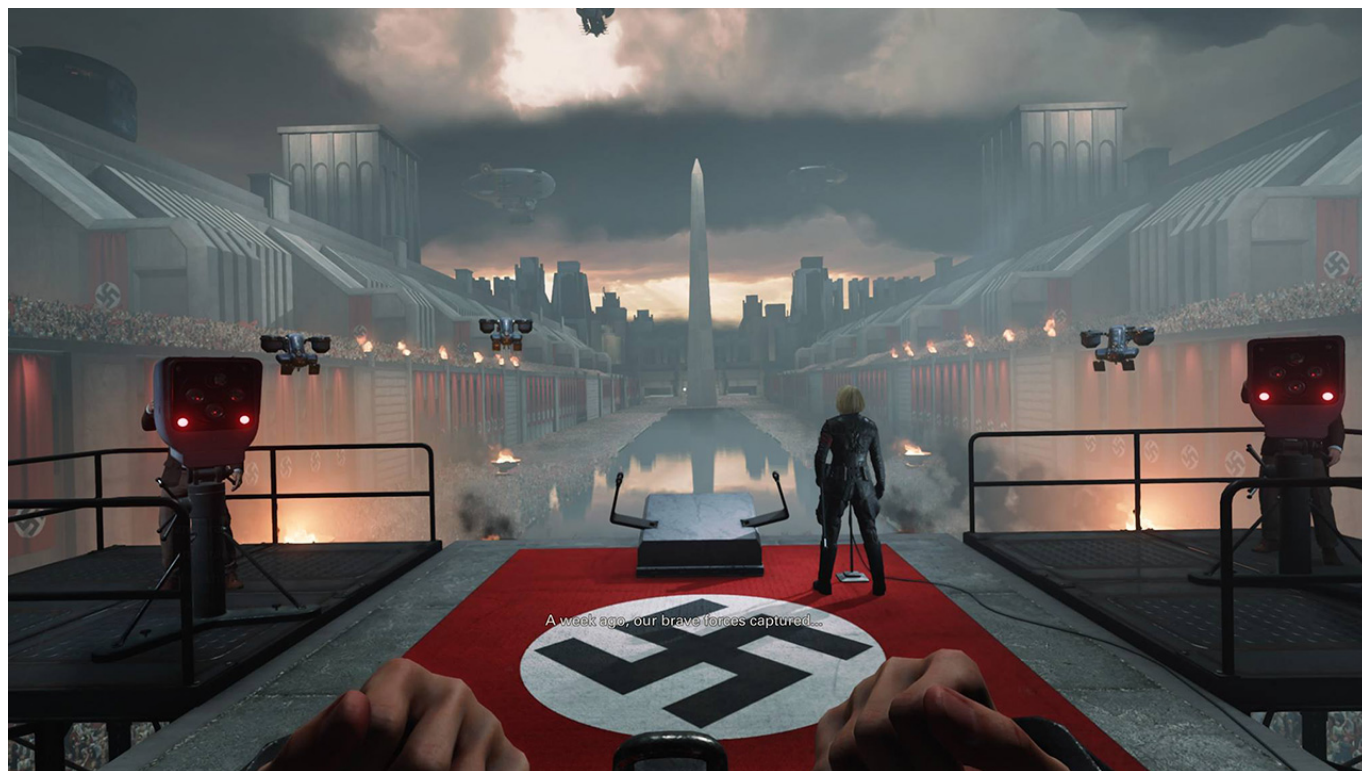
Il finale del titolo d'esordio ci aveva lasciati col cuore in gola, con l'incapacità di capire se ci sarebbe stato un sequel a quanto visto. Fortunatamente le cose sono andate per il meglio, già a partire dalla stesura della sceneggiatura, capace di regalarci moltissimi momenti esaltanti, momenti indimenticabili e colpi di scena da maestro.

Quasi l'intero pianeta è sotto il controllo dei nazisti che, sfruttando la tecnologia mistica dei **Da'at Yichud**, sono riusciti a mettere in ginocchio tutte le nazioni del mondo. Anche gli Stati Uniti hanno dovuto arrendersi dopo un bombardamento nucleare a tappeto ma, nonostante ciò, il fuoco della ribellione è sempre pronto ad ardere. Tutto questo fa da sfondo alle tante storie personali non solo di **Blazkowicz**, ma anche dei membri più importanti dell'equipaggio dell'**Eva's Hammer**, sottomarino nucleare nazista (rubato nel capitolo precedente) che sarà il nostro hub centrale. La **scrittura** dunque è molto più consapevole e riesce a ritagliarsi il tempo necessario per approfondire la vita del protagonista, la sua infanzia e le sue paure, scavando a fondo nella sua psiche. Non è solo un elimina nazisti, ma un uomo che sta per diventare padre e che inorridisce al solo pensiero di dover crescere i propri figli in un mondo super classista come quello del Reich. Anche l'antagonista, **Frau Engel**, svolge un ruolo chiave, fungendo da catalizzatore alle vicende e godendo di una caratterizzazione a tratti "**Tarantiniana**". Proprio questo aspetto è quello che emerge maggiormente rispetto al capitolo precedente, con scene che sembrano trarre ispirazione dai successi del regista di Knoxville: le bellissime *cutscene* molte volte ci rimangono impresse, evocative e che con prepotenza riescono a mostrarci un mondo crudele e che non lascia spazio ai sentimentalismi. Tutto è raccontato in modo sublime e con scene letteralmente fuori di testa ma che ben si sposano col contesto. Oltre a questo, numerosi saranno i testi che ci racconteranno i "dietro le quinte" alla conquista del mondo e dello spazio da parte dei "crucchi", approfondendo ulteriormente la *lore* di questo mondo alla rovescia.

Vista la mancanza del multiplayer, *Wolfenstein II* si arricchisce di alcune **missioni secondarie** e soprattutto "**missioni assassinio**" da sbloccare una volta decifrati i **Codici Enigma**, presi dai comandanti uccisi. Queste missioni - utili anche per reperire i numerosi collezionabili lasciati in sospeso - si svolgono su mappe già percorse ma con nuovi modi di affrontarle: i comandanti da assassinare in questione saranno più ostici, ma sarà sempre un piacere affrontare certe sezioni.

Insomma, *The New Colossus* è un'opera da godere appieno, dai titoli di testa sino alla scena dopo i titoli di coda. Coinvolgente, originale, evocativo e soprattutto tutto è funzionale, con nessun elemento fuori posto.

Per dovere di cronaca segnaliamo anche un conto alla rovescia - abbastanza evidente - nel menu principale, che rimanda alla **Camera Blindata**. Non si hanno molte informazioni in merito: potrebbe essere un nuovo DLC oppure una nuova modalità. Attendiamo dunque informazioni in merito.



10, 100, 1000 nazisti

Se credete che *The New Colossus* sia solo una bella avventura grafica vi sbagliate di grosso. Quanto visto in *The New Order* è stato potenziato portando il *gunplay* su livelli eccelsi. Tutto tende alla freneticità, non bisogna mai star fermi poiché esser circondati da decine di “soldaten” nazisti è un attimo, con **elementi “vecchia scuola”** come la ricarica della salute non automatica e che va ripristinata attraverso medikit o cibo che troveremo in giro. La salute di BJ è proprio un punto focale in quanto, per almeno tre quarti della campagna, sarà limitata al 50% con problematiche derivanti che potete immaginare. L'utilizzo della **Exosuit Da'at Yichud** permetterà a Blazkowicz di ottenere un'armatura del 200% che per lo meno mitiga un po' le difficoltà del caso. *Wolfenstein II* non è un gioco semplice: l'alternare fasi stealth a quelle shooting a scena aperta sarà fondamentali se si vuole salvare la pelle. I comandanti sono la chiave in quanto, ad allarme scattato, possono richiamare rinforzi più volte rispetto al capitolo precedente, e quindi sono il primo bersaglio da eliminare, qualora possibile. I soldati con cui ci troveremo a combattere sono abbastanza vari e vanno dai semplici “soldaten” ai “supersoldaten”, esseri modificati geneticamente e corazzati in grado di brandire armi pesanti. Non mancano droni e creature meccaniche partorite dalle idee più folli della Germania Nazista.

Il feeling con le armi è superbo, dandoci i giusti feedback con ogni arma utilizzata regalando soprattutto appagamento: proprio questo aspetto è l'elemento più riuscito - a parte qualche imprecisione nello sporgersi - e ci invoglia a proseguire con gioia, facendoci divertire come bambini al Luna Park. A dir la verità le armi a nostra disposizione non sono poi tante e, personalmente, ho sentito molto la mancanza di un buon fucile di precisione. **Sono potenziabili** utilizzando i kit che potremo trovare lungo il nostro percorso, sbloccando anche un'abilità secondaria per la nostra arma. Torna con prepotenza anche l'**Akimbo**, ovvero la possibilità di utilizzare armi su entrambe le mani, anche diverse tra loro: l'utilizzo di due armi contemporaneamente riduce sensibilmente la precisione ma aumenta a dismisura il rateo di fuoco, diventando una macchina sterminatrice per eccellenza.

Questo risulta utile soprattutto nelle **boss fight** - forse uno dei pochissimi punti deboli del titolo - dove saremo di molto facilitati nei movimenti, visto che non dovremmo fermarci a lungo per prendere la mira.

A un certo punto della trama entrano in scena dei **gadget tecnologici** che potremmo scegliere - almeno all'inizio - tra tre a disposizione. Ci permetteranno di sfruttare poteri specifici che preferisco non svelare, ma che saranno utili per la navigazione, grazie anche all'eccellente level design, e imbastire nuove strategie.

Torna anche lo schema delle **abilità sbloccabili** solo al raggiungimento di determinati obiettivi sul campo di battaglia. Questi potenziamenti miglioreranno l'arsenale, ci renderanno più resistenti e così via, aumentando a dismisura la già ottima varietà di questo titolo.



Adolf approved

Il salto di qualità è evidente sotto tutti i punti di vista, e quello **tecnico** non fa eccezione. L'**Id Tech 5** è al suo massimo splendore, regalando scorci mozzafiato e un'attenzione al dettaglio maniacale. A colpire, prima di tutto, è la **direzione artistica**: quando si tratta di nazisti, tutto tende alla magniloquenza aristocratica e all'asetticità delle sue basi militari. Il colpo d'occhio è eccezionale ed è impossibile non rimanere colpiti dal lavoro svolto dai ragazzi di Machine Games. Il contraltare è un'America devastata per la maggior parte, visibile soprattutto in una Manhattan che richiama le atmosfere di **Fallout**. Tutto questo è arricchito da un comparto tecnico di primo ordine, dove spiccano effetti luce e particellari, oltre all'uso di **ottime texture** (la maggior parte delle volte) e **shader**. Il motore grafico è molto scalabile e personalizzabile grazie alla miriade di impostazioni, rendendolo adattabile per qualsiasi macchina. Anche le animazioni risultano ottime, non solo le nostre, ma anche quelle dei nemici, che non brillano per elevato Q.I. digitale, ma sono comunque in grado di metterci in difficoltà, aggirandoci e prendendoci alla sprovvista. Forse i modelli non sono

proprio perfetti, ma di fronte al colpo d'occhio generale, è qualcosa che si nota poco. In un titolo come questo l'audio non poteva essere da meno: il **doppiaggio italiano** si attesta su livelli cinematografici per quanto concerne i personaggi principali, in grado anche di replicare cadenze linguistiche in maniera credibile, con un alternarsi di accenti inglesi, tedeschi e francesi. Il lavoro svolto è assolutamente all'altezza dell'originale, dando in questa occasione lustro alla scuola italiana di doppiaggio. Anche le musiche sono azzeccate, sia quelle d'accompagnamento, in grado di enfatizzare i diversi momenti di gioco, sia la colonna sonora, rigorosamente di matrice teutonica, che risulta molto orecchiabile nonostante la sua durezza.



In conclusione

Wolfenstein II: The New Colossus è probabilmente il miglior **first person shooter** dell'anno. Una narrazione che vanta colpi brillanti e un end game di buon livello, offrono al giocatore ottimi spunti per approfondire il titolo, rigiocandolo magari più volte. La voglia e la passione di **Machine Games** nel confezionare un titolo d'elevata fattura trasuda da ogni pixel, portando anche un **gunplay** che magari non vanta un grosso arsenale, ma che è in grado di distinguersi come pochi, invogliando a cercare più soluzioni con molti elementi "vecchia scuola". *The New Colossus* è un titolo da non farsi scappare, rimanendo, nel frattempo, in attesa dell'ultimo capitolo di questa trilogia.

[Wolfenstein 2: The New Colossus avrà un frame rate sbloccato su PC](#)

Wolfenstein 2: The New Colossus sembra essere uno dei migliori titoli in uscita quest'anno e sembra anche che non possa deludere i giocatori sul fronte tecnico. Ma d'altro canto, parlando in un'intervista a GameSpot, il direttore creativo di *MachineGames* **Jens Matthies** ha confermato che il gioco avrà miglioramenti su PS4 Pro e Xbox One X (finora solo i miglioramenti di Xbox One X sono stati confermati), prima di aggiungere che avrà anche un frame rate sbloccato su PC, una delle caratteristiche che garantiscono l'attenzione particolare riposta in questa versione dagli sviluppatori: «**Abbiamo inserito un frame rate sbloccato**», ha spiegato Matthies, aggiungendo «**Siamo grandi giocatori PC e penso che tutti i titoli id Software abbiano all'interno un forte DNA PC**, dunque è molto importante per noi assicurarci che la versione PC del gioco sia solida almeno quanto le versioni console». *Wolfenstein 2: The New Colossus* uscirà su PS4, Xbox One e PC il 27 ottobre con una versione di Nintendo Switch datata per l'anno prossimo.

[The Evil Within 2: un trailer svela Padre Theodore](#)

Padre Theodore è uno dei personaggi più enigmatici di *The Evil Within 2*. Bethesda ha da poco rilasciato un trailer con protagonista lo stesso sacerdote, pronto a presentare un nemico che Sebastian si troverà ad affrontare.

Bethesda stessa descrive così "il sacerdote retto e vendicativo":

«Secondo la visione di Theodore, la Mobius ha perso di vista i veri obiettivi legati allo STEM. La corporazione intende utilizzare questo congegno per controllare la popolazione, mentre Theodore ritiene di essere una figura decisamente più indicata per farlo, e vede lo STEM come un metodo per espandere la propria influenza. Pertanto, ha intenzione di ingannare la Mobius dall'interno, esercitando il proprio controllo non solo sulla popolazione di Union, ma anche su Sebastian.

Come Stefano, anche Theodore non agisce da solo nello STEM. Tuttavia, a differenza di Stefano, ad aiutarlo non sono creature generate da lui, bensì gli Araldi, persone comuni la cui mente è stata piegata per obbedire al suo volere. Gli Araldi sono armati di lanciafiamme e sembrano esistere esclusivamente per eseguire gli ordini di Theodore, bruciando chiunque rappresenti un ostacolo.»

Da Bethesda non aggiungono altro sul suo passato perché comporterebbe "grossi spoiler".

Vi ricordiamo che il survival horror con protagonista Sebastian Castellanos uscirà **venerdì 13 ottobre 2017** per PlayStation 4, Xbox One e PC.