

[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.

[In onda la nuova puntata di GameCompass](#)

Oggi, venerdì 5 maggio, alle 16:50 su **Teleacras**, canale 88 del digitale terrestre siciliano, e sui nostri canali [Twitch](#) e [Youtube](#), andrà in onda la nuova puntata di **GameCompass**.

In studio **Gero Micciché**, **Simone Bruno** e **Lanfranco della Cha** parleranno di varie nuove uscite nel mondo dei videogames e di prospettive future in vista dell'attesissimo **E3 di Los Angeles**, che si terrà in terra californiana dal 13 al 15 giugno 2017.

La trasmissione andrà in replica su Teleacras:

- Sabato 6 maggio ore 16:50
- Domenica 7 maggio ore 16:00 e ore 21:15
- Lunedì 8 maggio ore 13:00 e ore 16:00
- Martedì 9 maggio ore 23:20
- Mercoledì 10 maggio ore 21:00
- Giovedì 11 maggio ore 23:20



[E3: la lista dei giochi presentati](#)

L'attesissimo **Electronic Entertainment Expo**, ospitato dalla Entertainment Software Association, è alle porte per la sua 23a edizione.

Numerosi publisher e sviluppatori presenteranno nuovi videogames a Los Angeles nei giorni tra il 13 e il 15 giugno 2017 e al solito si è scatenato il toto-scommesse su quali giochi saranno effettivamente

presenti.

Da quest'anno l'evento sarà aperto al pubblico e si prevede un grande afflusso anche grazie ai 15000 (costosi) biglietti previsti per il pubblico dei non addetti ai lavori.

Ad oggi questa dovrebbe essere la lista dei giochi che potrebbero essere presenti all'E3 2017:

Activision

Call of Duty: WWII (PC, PS4, Xbox One)

Destiny 2 (PC, PS4, Xbox One)

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy (PS4)

Bandai Namco Entertainment

Ace Combat 7: Skies Unknown (PC, PS4, Xbox One)

*Code Vein (PC, PS4, Xbox One)

Project CARS 2 (PC, PS4, Xbox One)

*Tekken X Street Fighter (PS4, Xbox One, Nintendo Switch)

*Gioco Tamagotchi *untitled* (Nintendo Switch)

Bethesda Softworks

Quake Champions (PC)

*The Evil Within 2 (PC, PS4, Xbox One)

Capcom

Marvel vs. Capcom: Infinite (PC, PS4, Xbox One)

Codemasters

Dirt 4 (PC, PS4, Xbox One)

Micro Machines World Series (PC, PS4, Xbox One)

F1 2017 (PC, PS4, Xbox One)

Deep Silver

Kingdom Come: Deliverance (PC, PS4, Xbox One)

Agents of Mayhem (PC, PS4, Xbox One)

Electronic Arts

Star Wars Battlefront II (PC, PS4, Xbox One)

Madden NFL 18 (PS4, Xbox One)

FIFA 18 (PC, PS4, Xbox One)

NBA LIVE 18 (PS4, Xbox One)

Need for Speed 2017 (PC, PS4, Xbox One)

Focus Home Interactive

Call of Cthulhu: The Official Video Game (PC, PS4, Xbox One)

Insurgency: Sandstorm (PC, PS4, Xbox One)

Vampyr (PC, PS4, Xbox One)

Konami

Metal Gear Survive (PC, PS4, Xbox One)

Microsoft Studios

Sea of Thieves (PC, Xbox One)

State of Decay 2 (PC, Xbox One)

Fable Fortune (PC, Xbox One)

Forza 7 (PC, Xbox One)
Gigantic (PC, Xbox One)
Phantom Dust (PC, Xbox One)
Voodoo Vince: Remastered

Sega

Total War: Warhammer II (PC)
Sonic Forces (PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch)

Sony Interactive Entertainment

*Bloodborne 2 (PS4)
Days Gone (PS4)
Death Stranding (PS4)
Detroit: Become Human (PS4)
Dreams (PS4)
Gran Turismo Sport (PS4)
God of War (PS4)
Knack 2 (PS4)
*Project Oscar (PS4)
*Resistance 4 (PS4)
Spider-Man (PS4)
The Last of Us Part II (PS4)
Uncharted: The Last Legacy (PS4)

Square Enix

Battalion 1944 (PC, PS4, Xbox One)
Dragon Quest XI (PS4, Nintendo Switch)
Final Fantasy VII Remake (PS4)
Kingdom Hearts III (PS4)
Project Octopath Traveler
Project Prelude Rune
*The Avengers Project (PC, PS4, Xbox One)
*Guardians of the Galaxy (PC, PS4, Xbox One)

Take-Two Interactive

Red Dead Redemption 2 (PS4, Xbox One)
NBA 2K18 (PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch)

THQ Nordic

*Darksiders III (PC, PS4, Xbox One)

Ubisoft

*Assassin's Creed 2017 (PC, PS4, Xbox One)
*Beyond Good & Evil 2 (PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch)
*Just Dance 2018 (PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch)
South Park: The Fractured but Whole (PC, PS4, Xbox One)
*Tom Clancy's Splinter Cell 2018 (PC, PS4, Xbox One)

Warner Bros. Interactive Entertainment

*Batman 2017 (PC, PS4, Xbox One)
Middle-earth: Shadow of War (PC, PS4, Xbox One)

*Giochi non confermati.

Darksiders III sarà pubblicato nel 2018

Dopo la dipartita di **Vigil Games** in pochi si aspettavano un terzo capitolo della serie **Darksiders**. Ma come un fulmine a ciel sereno, grazie a un *leak* di Amazon, sappiamo che **Darksiders III** esiste, con data di pubblicazione prevista per il 2018.

Dopo aver vestito i panni di Guerra e Morte, toccherà a **Furia**, unica donna dei quattro Cavalieri dell'Apocalisse, a riportare l'equilibrio tra Inferno e Paradiso, dando la caccia ai **Sette Peccati Capitali**. Dotata di una frusta e abilità magiche fuori dal comune, ci si potranno aspettare grosse differenze in termini di gameplay rispetto ai capitoli precedenti.

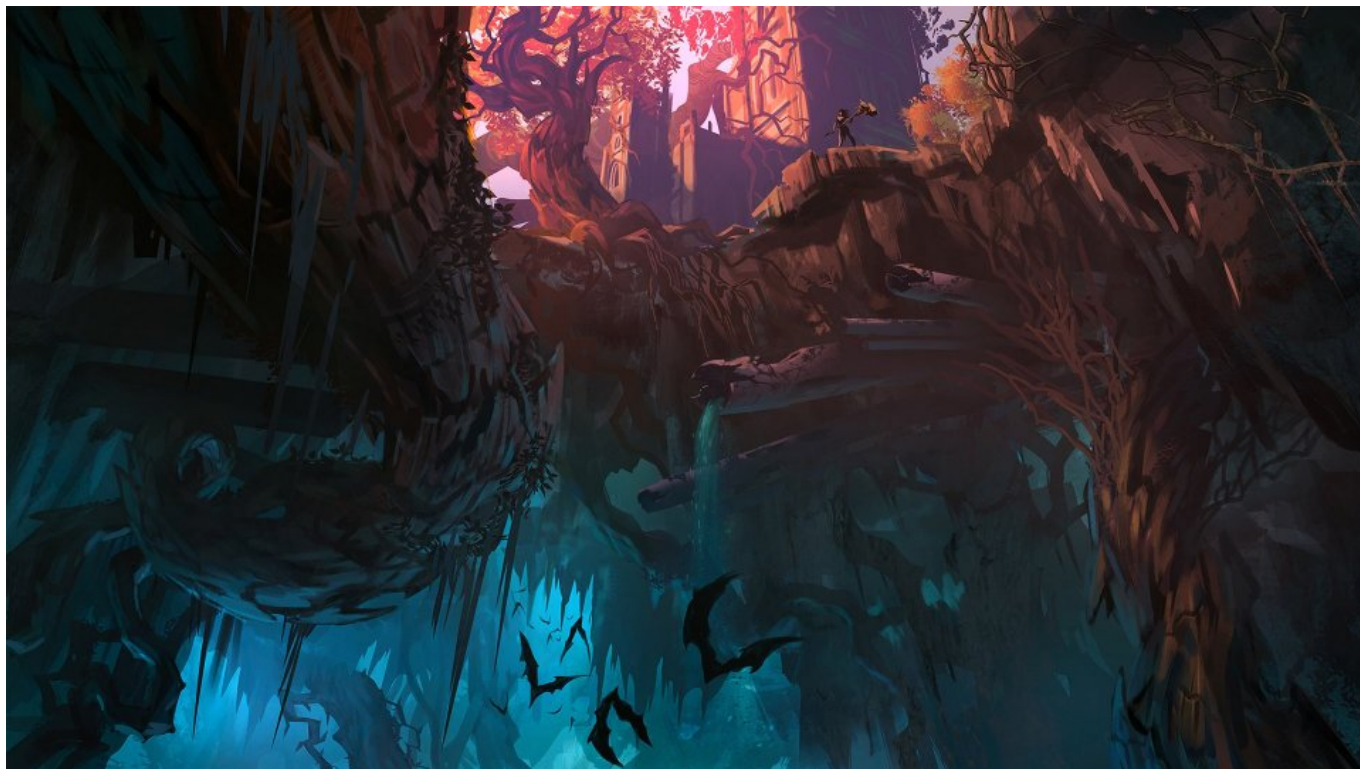
L'E3 è ormai alle porte per cui non ci resta che attendere conferme ufficiali da parte di **Gunfire Games**, sviluppatori del titolo.

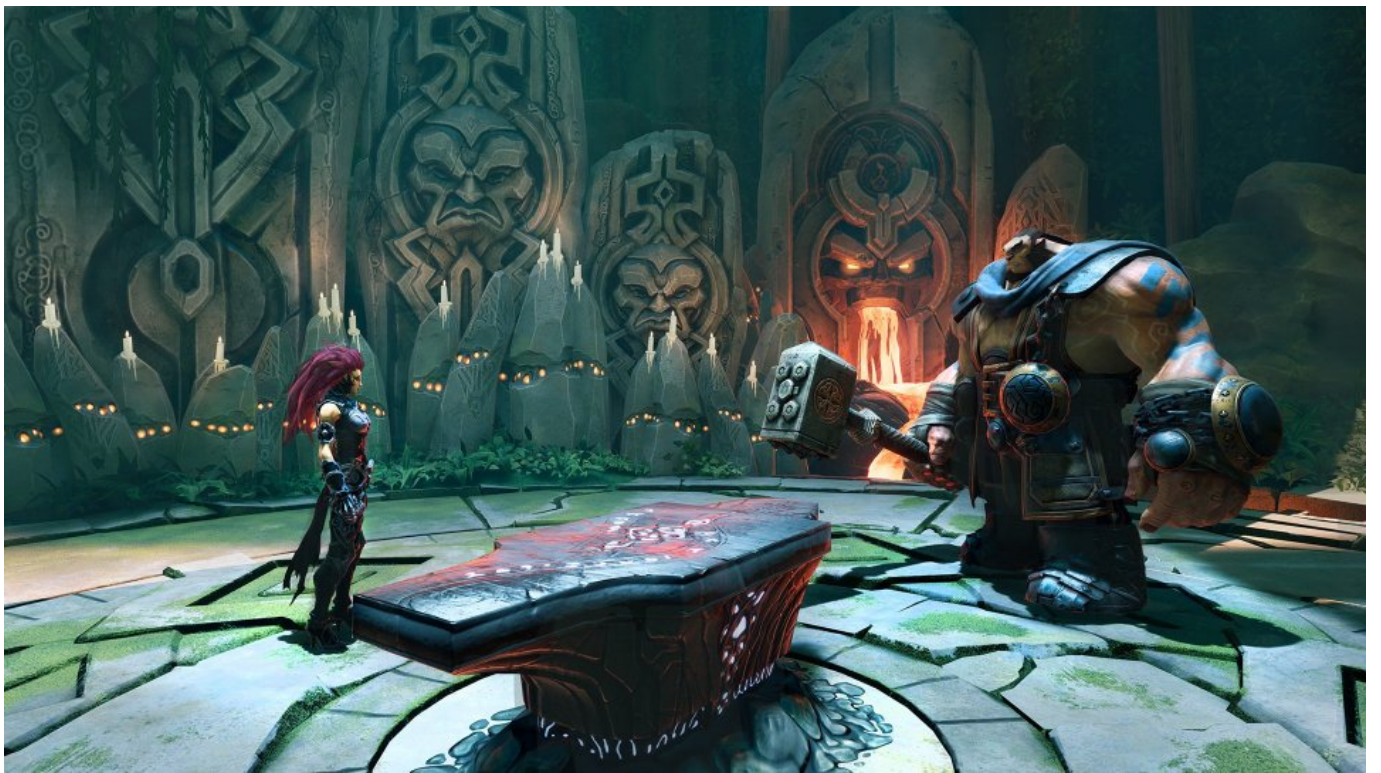
Di seguito le immagini rilasciate.

[Update ore 18:30]

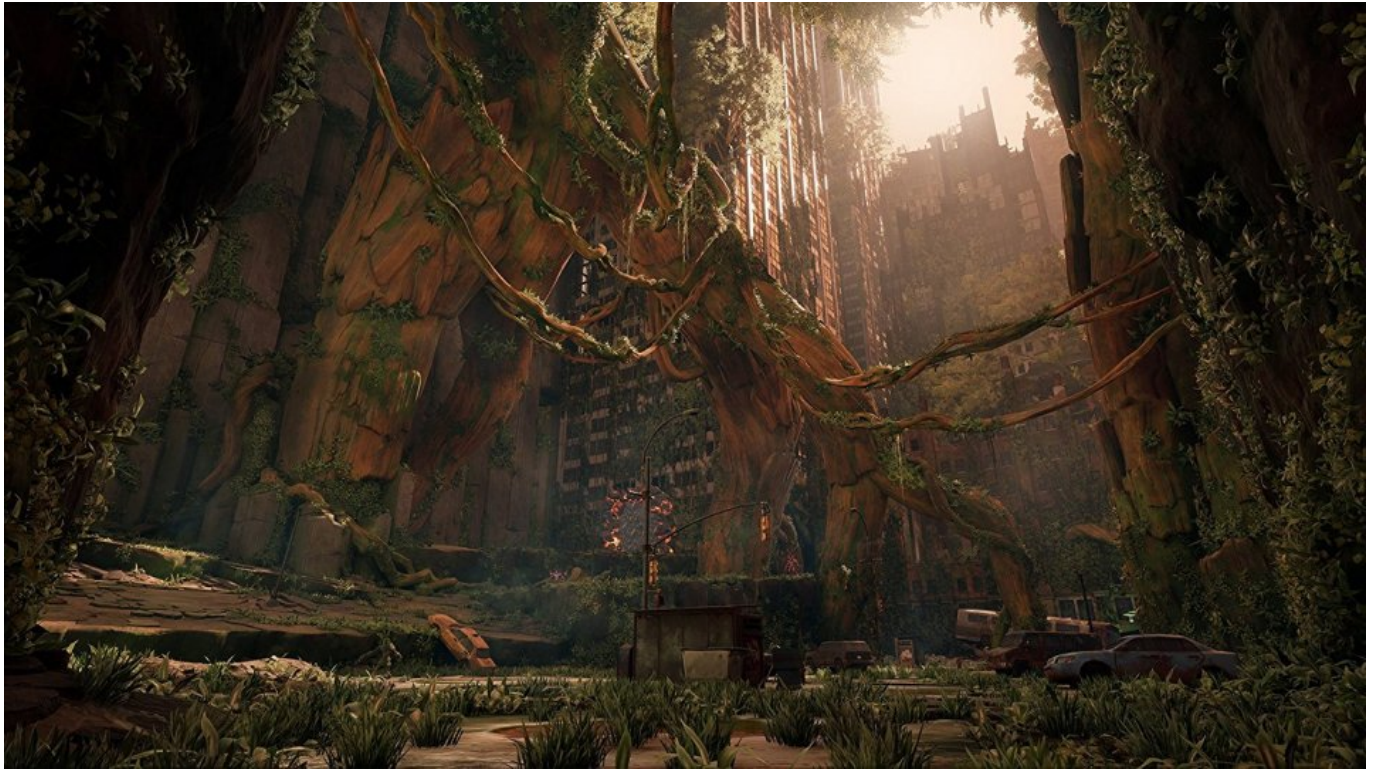
Arriva l'ufficialità con il primo trailer.

<https://www.youtube.com/watch?v=Q-QgJ-EFq7A>









DARKSIDERS III

THE NORDIC



[Ecco il primo trailer di Code Vein](#)

È stato pubblicato poche ore fa il primo trailer di [Code Vein](#), il gioco firmato **Bandai Namco** ambientato in uno scenario post-apocalittico nel quale alcuni **Revenant** dovranno scoprire il mistero dietro il disastro che ha portato la civiltà alla rovina. Il **trailer** mostra un primo approccio al **gameplay**, che pare da subito simile a quello di un **Soul**.



Code Vein, action RPG in cui i protagonisti avranno a disposizione un'arma chiamata **Blood Veil** atta a succhiare dai nemici il sangue di cui si nutrono i **Redidivi** per sopravvivere, sarà distribuito nel corso del 2018, ma le piattaforme su cui uscirà non sono ancora state annunciate. **Bandai Namco**, probabilmente, svelerà qualche altro video sul **gameplay** durante l'**E3** di quest'anno.

[Code Vein è ufficiale: prime informazioni sul gioco](#)

Oggi, 20 Aprile, **Bandai Namco** ha annunciato [Code Vein](#). Due giorni fa abbiamo ricevuto delle [anticipazioni](#) dal magazine giapponese **Famitsu**. Ieri invece abbiamo avuto l'**annuncio ufficiale**, il titolo e la trama sono stati confermati.

Il gioco sarà ambientato in un futuro non troppo lontano in cui il mondo è stato portato al collasso da un misterioso disastro. All'interno delle città, ormai, abbandonate a causa delle **Spine del Giudizio**, si sviluppa una società di **Redidivi** chiamati **Vein**, che sono sopravvissuti grazie alla stipulazione di un patto oscuro, ottenendo poteri soprannaturali in cambio di ricordi e della sete di sangue: non nutrirsi di sangue si traduce nel rischio di diventare uno dei "**Perduti**", fantasmi diabolici che hanno perso anche quel poco di umanità che gli rimaneva.



Il protagonista sarà un **Vampiro** ed è stata svelata l'identità del compagno di squadra che ci accompagnerà durante la nostra avventura: sarà un umano, uno dei superstiti. Con lui dovremo **esplorare il mondo** in cerca di una soluzione che possa far tornare tutto alla normalità e un modo per recuperare tutti i ricordi persi.

Come già detto, il protagonista dovrà nutrirsi di sangue per sopravvivere e per fare ciò tutti i **Redidivi** avranno a disposizione un congegno che permette di succhiare il sangue. Oltre che a nutrire, il sangue serve anche per aumentare la potenza e le abilità, chiamate in questo caso "**Doni**".



Per combattere e sconfiggere i nemici si avranno a disposizione molte **armi** e delle **abilità** che, con la **trasformazione del personaggio**, potranno sferrare potenti e letali attacchi.



Code Vein sarà disponibile nel **2018**, ma ancora **non sono state specificate** le console su cui girerà. Non ci resta che aspettare nuovi dettagli, che con molta probabilità saranno dati durante l'**E3**.

