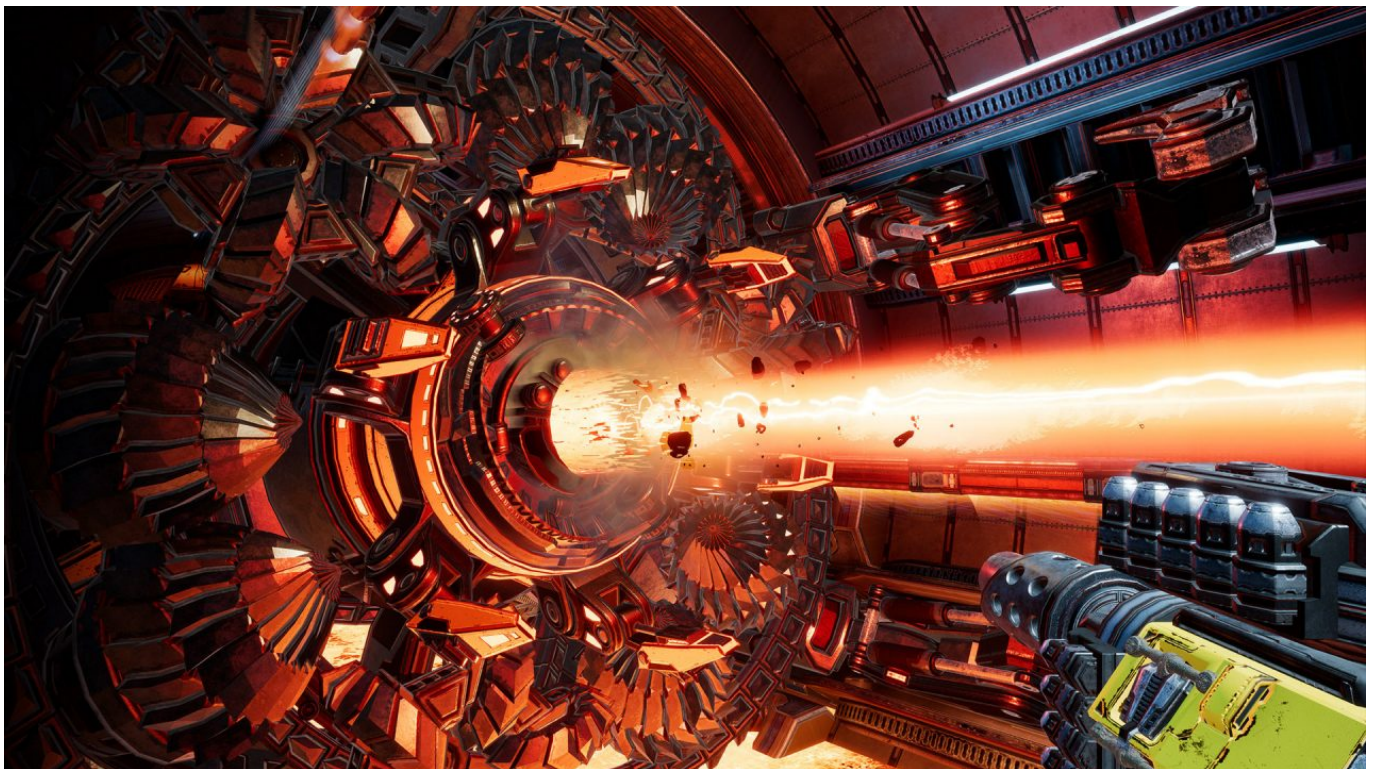


Mothergunship

Grip Digital e **Terrible Posture Games** ci avevano già provato nel 2014: con *Tower of Guns* erano riusciti, seppur in parte, a creare un connubio tra **bullet hell**, **roguelike** e **FPS**, catapultando il giocatore in un mondo davvero singolare, con livelli creati casualmente e un comparto grafico abbastanza grezzo e cartoonesco.

Quest'anno però, Grip Digital e Terrible Posture Games ha deciso di rilasciare *Mothergunship*, un FPS con meccaniche da roguelike e bullet hell, proprio come il suo predecessore, ma a questo si affianca una maggior cura e un gameplay piuttosto divertente. *Mothergunship* è riuscito a conciliare tutti questi tre generi senza snaturare quello che è l'obiettivo principale del gioco: divertire.



Mothergunship non è basato sulla storia, avendo una **trama abbastanza banale e fragile**: la Terra è stata attaccata dagli alieni e noi dobbiamo salire sulla loro nave madre per sconfiggerli. Una storia semplice che serve a dare un contesto a quello che incontreremo durante tutti i livelli.

Come già detto i nemici saranno degli alieni, ma non aspettatevi i soliti omini verdi dalla testa ovale; gli antagonisti saranno delle vere e proprie macchine da guerra che dovremo distruggere per salvare il mondo e l'intero Universo.

La peculiarità di *Mothergunship* è sicuramente il gameplay, più nello specifico **il crafting delle armi**. In game non esistono classi o set di armi predefinite, ma saremo noi a creare il nostro arsenale. Un crafting fuori dal comune che permette la creazione e la combinazione di armi davvero uniche. Nei vari livelli si potranno ottenere, sconfiggendo i vari nemici, delle monete d'oro che serviranno per acquistare degli elementi per modificare e potenziare la nostra arma. Si potranno equipaggiare solamente due armi, una nella mano destra e una nella sinistra ma, grazie all'editor, si potranno accoppiare moltissimi elementi per forgiare l'arma definitiva.

Si avranno a disposizione dei **connettori**, che serviranno a collegare le varie bocche di fuoco, le **canne**, che potranno essere accoppiate tra loro grazie ai connettori e degli **upgrade** che

aumenteranno la potenza di fuoco, diminuiranno il rinculo e altro.

Le armi che si potranno creare saranno infinite; l'unico limite sarà la nostra fantasia e ovviamente il costo delle singole parti.

Mothergunship oltre ad avere un gameplay molto frenetico, essendo un bullet hell, **contiene anche la possibilità di potenziare la nostra armatura**, fornendogli un salto aggiuntivo - sbloccandone circa cinque si potrà letteralmente fluttuare a mezz'aria -, una difesa maggiore, una resistenza al rinculo delle armi e molto altro, ma anche se non si utilizzeranno queste feature, non se ne sentirà la mancanza. Nella maggior parte delle volte si porrà l'attenzione alla pura potenza di fuoco delle varie armi.

Nota dolente per quanto riguarda i nemici, perché dopo aver giocato per qualche ora e aver creato delle armi potentissime, i nemici saranno facilmente abbattibili: molte volte è capitato di non esser nemmeno sfiorati dalle pallottole degli avversari. **Il bilanciamento tra armi e nemici dunque, non è dei migliori; è sufficiente creare delle armi OP per poter proseguire senza problemi al livello successivo.**

Mothergunship non possiede un mondo di gioco vasto, ma per proseguire si dovranno attraversare stanze piene di nemici - che equivalgono a un livello - e **dopo averle superato tutte, si arriverà a un boss**, una macchina gigante, più difficile da sconfiggere ed equipaggiata con armi molto più potenti.

Come in *Tower of Gun*, nell'ultimo gioco di Grip Digital i livelli saranno creati casualmente, anche se questo meccanismo costruisce livelli molto simili tra loro o con gli stessi nemici. Fortunatamente i casi sono limitati, ma può risultare comunque ripetitivo.

Inoltre, in *Mothergunship* si può giocare in coop online, ma manca quello in LAN, una feature che poteva allungare la longevità del titolo e divertire ancor di più i giocatori, fornendo la possibilità di creare un party LAN o semplicemente di giocare a schermo condiviso.

La grafica è senza dubbio migliorata rispetto a *Tower of Gun*, risultando molto più dettagliata e con una caratterizzazione delle armi che ricorda l'art style di **Borderlands**. Anche gli scenari sono ben definiti, con colori né troppo accesi né troppo spenti, quasi metallici, proprio per ricordarci che in fin dei conti, siamo all'interno di una nave spaziale.

Il comparto sonoro invece, non è nulla di particolare: la soundtrack e i suoni ambientali sono discretamente realizzati; il rumore degli spari, a lungo andare, risulta ripetitivo, visto che continueremo a premere il grilletto per quasi tutta la durata del livello, ma nel complesso fa il suo lavoro, quello di far sentire il giocatore all'interno di una navicella spaziale aliena, con suoni metallici e robotici.

Tecnicamente *Mothergunship* - noi abbiamo provato solo la versione PlayStation 4 Pro - ha dei problemi legati al frame rate. Gli FPS calano drasticamente quando a schermo sono presenti parecchi elementi, come i proiettili. L'unico modo per risolvere questo problema è semplicemente quello di sconfiggere i vari robot e liberare lo schermo.

[GameCompass - FPS \(02x09\)](#)

Si parla di **First Person Shooter** nella nuova puntata di GameCompass, in un dialogo a due tra Gero Micciché e Vincenzo Zambuto inframezzato dalla recensione di *Wolfenstein II: The New*

Colossus, da uno speciale su come in ambito militare ci si sia serviti dei videogame e dalla top 5 finale con i 5 migliori giochi del mese di ottobre selezionati e votati dalla nostra redazione!

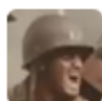
[Un leak del prossimo Call of Duty?](#)

Nuovi rumor per il famosissimo sparatutto di casa **Activision**, *Call of Duty*.

Da pochi giorni sono trapelate tre foto di alcuni poster di un probabile sequel di *CoD World at War*. Il secondo capitolo sarebbe ambientato nella Seconda Guerra Mondiale, e il nome potrebbe essere appunto *World at War II*.



Ma nelle scorse ore alcuni tweet hanno smentito il tutto. “I poster sono dei falsi” lo afferma **FNAC Suisse**, il rivenditore francese che inizialmente ha condiviso sul suo profilo Instagram le foto.



NOTICIAS COD

@noticiasod2017

 Segui

[@fnac_suisse](#) Publica fotos en instagram de supuestos pósters del nuevo Call of Duty WW2!! (Ya borrado las fotos)

Però una notizia che renderà felici i veterani della saga, che aspettavano il ritorno di un Call of Duty “con i piedi per terra”, è stata quella di **SegmentNext** che ha affermato l’effettiva ambientazione

nella Seconda Guerra Mondiale del prossimo capitolo della saga, sviluppato da **Sledgehammer**, che probabilmente verrà annunciato durante l'E3 di quest'anno.

[Destiny 2 ufficialmente annunciato da Bungie](#)

Bungie, casa sviluppatrice di *Destiny*, il 30 marzo ha pubblicato il primo trailer ufficiale di *Destiny 2*. La notizia del possibile arrivo di un sequel del suo popolarissimo FPS è arrivata grazie ad un teaser trailer caricato sul canale YouTube dello sviluppatore il 28 marzo.

La trama avrà come antagonista il comandante **Cabal** della Legione Rossa, **Ghaul**, il quale ha ordinato l'invasione dell'ultima città sicura sulla Terra e ha privato i guardiani del loro potere e costretto i superstiti alla fuga. Per sconfiggere la Legione Rossa e affrontare Ghaul, che ha privato i guardiani del loro potere, dovremo radunare gli eroi dispersi e combattere per riconquistare la Torre, con l'aiuto di nuove abilità e armi devastanti.

Il gioco sarà disponibile l'8 settembre 2017 e sono già stati svelati i contenuti delle diverse edizioni:



- **Standard Edition**

1. *Destiny 2* - Gioco di base

- **Bundle Gioco + Espansioni**

1. Gioco di base
2. Pass Espansioni

- **Digital Deluxe Edition**

1. *Destiny 2* - Gioco di base
2. *Destiny 2* - Pass espansioni
3. Contenuto digitale premium:
 - a. Spada leggendaria
 - b. Emote per giocatore leggendaria
 - c. Emblema impero cabal



- **Limited Edition**

1. *Destiny 2* - Gioco di base
2. Pass espansioni di *Destiny 2*: accesso all'Espansione I e II, con nuove missioni della storia, attività cooperative, multigiocatore competitivo e un arsenale di armi, armature ed equipaggiamento.
3. Custodia Steelbook(TM) in edizione limitata
4. Confezione da collezione a tema cabal, che contiene:
 - a. Inserto con i segreti dell'impero cabal
 - b. Progetto cabal
 - c. Cartoline da collezione
 - d. Pedine cabal
5. Contenuto digitale premium:
 - a. Spada leggendaria
 - b. Emote per giocatore leggendaria

c. Emblema impero cabal

• **Collector's Edition**

1. *Destiny 2* - Gioco di base
2. Pass espansioni di *Destiny 2*: accesso all'Espansione I e II, con nuove missioni della storia, attività cooperative, multigiocatore competitivo e un arsenale di armi, armature ed equipaggiamento.
3. *Destiny 2* - Borsa della frontiera
 - a. Borsa personalizzabile da usare come zaino o tracolla
 - b. Custodia per laptop/tablet da 15"
4. Kit della frontiera, che contiene:
 - a. Caricatore USB a energia solare con luce integrata
 - b. Paracord
 - c. Coperta termica
5. Custodia Steelbook(TM) in edizione limitata
 - a. Inserto con i segreti dell'impero cabal
 - b. Progetto cabal
 - c. Cartoline da collezione
 - d. Pedine cabal
6. Contenuto digitale premium:
 - a. Spada leggendaria
 - b. Emote per giocatore leggendaria
 - c. Emblema impero cabal

Per chi prenoterà *Destiny 2* riceverà, come bonus, l'accesso anticipato alla beta che, con molta probabilità si svolgerà nel mese di giugno. Il 18 maggio la Bungie terrà una live su Twitch incentrata sul gameplay. Vi ricordiamo che *Destiny 2* sarà disponibile per PS4, XBOX ONE e PC a partire dall'8 settembre e per riuscire a giocarlo bisogna avere più di 64 GB di spazio libero nella propria piattaforma.