

Offensive Combat: Redux!

Dopo un paio d'anni, ecco il ritorno del famoso titolo di casa **Three Gates AB**, **Offensive Combat: Redux**.

Remake di **Offensive Combat**, titolo free-to-play sviluppato nel 2012 per browser da **U4iA Game**, studio fondato dal creatore di **Call of Duty** DustyWelch, il gioco è un **FPS arena** online che **dovrebbe** permettere «di scontrarsi con altri 14 giocatori in ben 8 mappe differenti». Il condizionale in questo caso è d'obbligo.

Il titolo è dotato di una modalità **multiplayer** e di una **single player**, all'interno della quale ci ritroveremo ad affrontare dei nemici con un livello d'intelligenza pari a quello di una noce di cocco (con tante scuse al frutto tropicale).

Uno dei pochissimi vantaggi di questo titolo riguarda le animazioni **PWN**, che potrebbero permettere chiunque sia di umiliare i nemici (se mai si riuscisse a trovarne qualcuno), sia d'ottenere più esperienza.

La modalità **single player** non ha una vera e propria trama, visto che il suo unico scopo è quello di preparare il giocatore ai combattimenti che farà all'interno del **multiplayer**.

Questa si suddivide in tre tipologie di missioni: nella prima, chiamata "**Map exploration mode**", dovremo solamente esplorare le mappe così da poterci preparare per le prossime partite; nella seconda, chiamata "**Annihilator**", dovremo semplicemente uccidere i bot che troveremo all'interno della mappa; e, infine, la terza modalità chiamata "**Wave defense**" dove saremo impegnati ad abbattere le orde di nemici che cercheranno di sopraffarci.



La **quantità d'armi** tra le quali scegliere è abbastanza soddisfacente, come del resto il grado di personalizzazione di ogni personaggio. È inoltre possibile aggiungere vari accessori. Gli sviluppatori hanno lasciato ampia libertà riguardo la personalizzazione, si potrà modificare il proprio personaggio dalla testa ai piedi. Per poter acquistare i vari componenti avremo bisogno della valuta di gioco. La **grafica** del titolo suona un po' datata, i modelli poligonali utilizzati all'interno del gioco risultano superati da tempo e non sono minimamente in grado di farlo competere con altri titoli dello stesso genere; anche il **comparto sonoro** non registra alcun punto degno di nota.

Se questo è quel che troviamo nel single player, è arrivato ora il momento di parlare della modalità multigiocatore.

ERROR 404 : MULTIPLAYER NOT FOUND

Cos'è successo? Non c'è neanche un cane all'interno della modalità online di questo gioco: giorni e giorni a provare, server deserti.

Non ce la sentiamo di consigliare un titolo a cui non giocano neanche gli stessi sviluppatori, e che purtroppo soffre proprio in quello che dovrebbe essere il proprio punto forte. Se ciò non bastasse da sè, insieme non riesce a raggiungere neanche la sufficienza e il gioco, in queste condizioni, non riesce a rendere congrui neanche gli 8 euro richiesti all'acquisto.

Mario Maker: quando su Switch?

Nintendo piena di sorprese: sembra stia rispolverando quelli che AVREBBERO DOVUTO essere grandi successi sulle vecchie console domestiche. Mi sto riferendo all'ultimo Direct Mini, nel quale sono stati presentati i prossimi porting in lavorazione da **Wii/WiiU** a **Switch**: a breve infatti si potranno mettere le mani su **Donkey Kong Country: Tropical Freeze** e **Hyrule Warriors** che, com'è giusto che sia, vedranno l'implementarsi di nuove funzionalità "ad hoc" per la nuova console.

Piuttosto, c'è un titolo che mi colpì particolarmente quando acquistai **WiiU** e fu **Super Mario Maker**: ve lo ricordate? Girano voci sia in cantiere anche questo, ma sono pur sempre voci. In ogni caso, sono più che sicuro che risulterebbe essere una delle "killer application" di **Switch**. A partire dalle funzionalità che potrebbero essere implementate, come un **pennino capacitivo** per la navigazione per l'editing su schermo. Certo, è vero che potrebbe essere tutto un "deja vù" considerata la forte somiglianza dei concept tra **WiiU** e **Switch** e, se vogliamo, anche **3DS**, ma di sicuro con i giusti accorgimenti **Super Mario Maker** su **Switch** potrebbe dare molto di più.

Ovviamente non è passato inosservato a nessuno il flop commerciale subito da **WiiU**, vuoi per la somiglianza a **Wii**, vuoi per il costo spropositato della console al lancio, vuoi per un marketing non del tutto azzeccato, la console venne presto accantonata sia dai giocatori che dagli sviluppatori e, in seguito, anche dal produttore: che stava già mettendo nuova carne al fuoco per un ambizioso progetto, la **Nintendo NX**, adesso conosciuta come "**Nintendo Switch**". Quasi a voler porre rimedio al poco successo avuto da questi titoli, che avrebbero dovuto trovare un posto più dignitoso nel panorama videoludico, **Nintendo** vuole provare a rilanciarli sul sicuramente più fortunato **Nintendo Switch**, che dal lancio [un po' ovunque registra numeri da record](#). Quindi non rimane che aspettare e vedere cosa ci riserverà il futuro!