

Injustice 2 - Chi Aiuta un Eroe?

Siamo in pieno periodo **Justice League**, l'ultima fatica del DC Cinematic Universe in cui, per la prima volta, abbiamo potuto osservare le dinamiche di un gruppo disomogeneo ma, che per portare la pace, collabora al fine di salvaguardarla (circa). Ma non si vive di solo cinema: fortunatamente sono molti i videogame che, traendo ispirazione dalle stesse fonti, sono riusciti a creare storie efficaci e in grado di approfondire le personalità di uno o dell'altro eroe. Basti citare la serie **Arkham** dedicata al **Cavaliere Oscuro** firmata Rocksteady, un concentrato "batmaniano" perfetto che, durante i suoi quattro capitoli, è riuscito a restituirci un Bruce Wayne come non si era mai visto. E un picchiaduro come **Injustice**? Proprio quest'ultimo è la dimostrazione che è possibile creare interi universi alternativi validi indipendentemente dal genere, proseguito splendidamente dal secondo capitolo.

Superman, ancora stravolto dalla morte di Lois Lane e di suo figlio, e imprigionato da **Batman**, continua a non cambiare idea sulla gestione della criminalità. Ma una nuova minaccia planetaria si avvicina e, come si suol dire, si farà di necessità virtù.

Injustice League

Injustice 2 si candida a diventare il miglior picchiaduro di quest'anno, anche grazie a un tessuto narrativo superiore alla controparte cinematografica recente. Come nel precedente capitolo, la storia prosegue su uno dei mondi alternativi al nostro, in cui **Superman** è diventato un vero e proprio dittatore, unificando il pianeta ed eliminando, o imprigionando, chi può ledere lui o la pace sulla Terra. Ma adesso è in una prigione speciale costruita da **Batman**, l'unico a essersi opposto alla tirannia del kryptoniano e unica fonte di incorruttibilità rimasta per le vie di Gotham. In questo secondo capitolo **Brainiac, Il Collezionista di Mondi**, sarà il villain, una minaccia totale e tangibile, essendo stato protagonista della distruzione di Krypton anni addietro. Toccherà dunque a ciò che rimane della **Justice League** tentare di contrastarlo.

Se c'è una cosa che caratterizza la narrazione dei ragazzi di **NetherRealm** è la consapevolezza di aver scritto qualcosa di maturo e lontano da banalità e momenti frivoli che la controparte cinematografica ci ha abituati a vedere. Ogni personaggio è costruito in modo credibile, soprattutto quelli che hanno accettato il cambiamento imposto da Superman. Diversi saranno i momenti epici in grado di farci sobbalzare dalla sedia e colpi di scena ben gestiti. Non mancano alcuni escamotage narrativi al fine di rendere credibile uno scontro come tra **Freccia Verde** e **Superman** e alcune chicche che i fan DC sapranno sicuramente apprezzare. Anche le *cutscene* beneficiano di questo lavoro, con telecamere digitali sempre al posto giusto e in grado di valorizzare, assieme ai filtri utilizzati, i primi piani sui protagonisti e le loro emozioni. Proprio i personaggi interessati proveranno sentimenti contrastanti, rendendo più accessibile ai nostri occhi la loro parte umana piuttosto che quella di semidio o semplice eroe.

Purtroppo da segnalare una mancanza - un po' fastidiosa - di sinossi dedicata a ogni personaggio e quantomeno un riassunto del capitolo precedente.



Batman V Superman

Tutti i personaggi presenti in *Injustice 2* godono di meccaniche uniche, non solo per le “super”, davvero spettacolari, ma soprattutto per le movenze e gadget utilizzati. Bilanciare un *roster* che vede personaggi come **Superman** o **Darkseid** non era un compito facile, eppure i ragazzi di **NetherRealm** sono riusciti a far sfruttare a ogni personaggio le sue peculiarità e punti di forza, stando attenti alle vulnerabilità del nemico. È un picchiaduro stratificato, con un ottimo parco mosse e che richiede buon allenamento per riuscire a padroneggiare al meglio un determinato personaggio. Colpi pesanti, medi e leggeri sono uno standard ma ben calibrati e arricchiti dalla possibilità di usare *boost* temporanei in grado di cambiare le sorti del match, assieme alla possibilità di scagliare oggetti di scena e persino gli avversari, in un'altra area in modo molto cinematografico. Tutto questo fa da ottima base alle tante modalità presenti, a cominciare dal single player che, oltre ad avere un'ottima campagna, si fregia anche del **Multiverso**, sfruttando una delle caratteristiche dei DC comics: ogni settimana saranno disponibili diverse “Terre” su cui dovremo intervenire per porre fine a una crisi, che si traduce in una serie di combattimenti a difficoltà crescente e con modificatori che creano ostacoli od opportunità nelle arene, fino al raggiungimento della pace sul nostro pianeta gemello. Questa modalità, oltre ad arricchire di molto la longevità, permette (come il resto delle modalità d'altronde) di ottenere punti specifici per noi stessi e per i singoli personaggi che, raggiungendo certe quote, possono essere **personalizzati e potenziati** con equipaggiamento sempre migliore. Questo aspetto è ben implementato e, oltre alla modifiche esteriore del nostro alter ego, permette di potenziarne le abilità, diventando una vera e propria macchina da guerra da utilizzare soprattutto nel multiplayer. Tutti gli oggetti vinti, identificati come casse premio, verranno visualizzate nel **Caveau di Brother Eye**, un nome altisonante per definire il semplice menù dove potremo visualizzare l'equipaggiamento, scegliere se utilizzarlo e persino rivenderlo per far fruttare la monete in gioco e acquistare così altre casse premio. Se per caso ve lo state chiedendo, la risposta è SI, sono presenti **microtransazioni** in grado di farci acquistare casse premio migliori, e di conseguenza miglior

equipaggiamento, per velocizzare il processo di crescita. Fortunatamente non è invasivo come per altri titoli, presentandosi abbastanza bilanciato ma non necessario.

Chiudono le modalità presenti le **Gilde** dove è possibile riunirsi e affrontare battaglie in comunità, affrontandone altre, sbloccando laute ricompense.

Infine, non possono mancare gli **Extra** - un po' deludenti a dir la verità - visto che tengono conto solo delle percentuali di utilizzo, statistiche, rivedere i riconoscimenti o la spiegazione del Multiverso. Avere dei modelli dei personaggi, schede dedicate e qualche art work non sarebbe stato male.



Da DC a PC

Injustice 2 si presenta molto bene anche su PC, facendo dimenticare di colpo i passi falsi di *Mortal Kombat X*. A colpire sin da subito sono i modelli poligonali dei vari personaggi, ricchi di dettagli e molto vicini alla controparte cartacea. L'utilizzo di texture, *shader* e perfino la resa dei capelli è di ottima fattura, regalando personaggi credibili anche grazie al buon lavoro effettuato sulle animazioni. Stessa qualità anche per gli scenari che, come da tradizione, presentano oggetti con cui è possibile interagire. Si presentano molto variegati, pieni di dettagli e con chicche ben riuscite, come omogenee transizioni tra i vari scenari e tra le diverse *cutscene* e il combattimento vero e proprio.

Tanti sono i settaggi disponibili per adattare al meglio il gioco alle vostre configurazioni hardware, con risoluzioni che arrivano fino al 4K, ma dedicata soltanto ai PC più performanti.

Anche la componente audio si presenta abbastanza bene a cominciare dal doppiaggio: infatti, al contrario del primo capitolo, tutto il gioco è localizzato in italiano, potendosi avvalere di voci conosciute ai più come **Marco Balzarotti** (celebre Batman della serie *Arkham*), **Matteo Zanotti** (Superman), **Riccardo Peroni** (Joker) e **Tony Sansone** (Flash). Stranamente il punto debole sono le

musiche, incapaci di creare emozioni e che in qualche modo lasciano il tempo che trovano.



In conclusione

Se siete rimasti delusi dalle storie del **DC Cinematic Universe** potrete tranquillamente rifarvi con **Injustice**. Il secondo capitolo conferma quanto la distanza tra cinema e videogioco sia ormai nulla, riuscendo a portare quel pathos e quella profondità che purtroppo ai lungometraggi continua a mancare. Fortunatamente è anche un ottimo picchiaduro, mai banale, ben strutturato e con tante modalità diverse. Insomma, *Injustice 2* è ottimo titolo, da non farsi scappare, sia che siate fan Marvel o DC.

Processore: Intel Core I7 4930K

Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB

Scheda Madre: MSi X79A

RAM: Corsair Vengeance 16GB

Sistema Operativo: Windows 10.

The Game Awards 2017: tutti i premiati

La cerimonia dei The Game Awards è terminata e, fra i numerosi premi assegnati ai migliori titoli dell'anno, non è mancata l'occasione per l'annuncio di notizie in esclusiva (come l'uscita di **Bayonetta 3** per Nintendo Switch) e per mostrare trailer di giochi attesissimi come **Death Stranding**, di cui è stato mostrato un lungo video. La manifestazione ideata da Geoff Keighley ha visto trionfare come gioco dell'anno **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**, ma è stato un bel momento anche per premiare un pezzo di Italia con **Mario+Rabbids: Kingdom Battle** del team Ubisoft Milano che si aggiudica il premio per il miglior titolo strategico.

Di seguito la lista completa dei vincitori:

- **Game of the Year:** The Legend of Zelda: Breath of the Wild
 - **Best Game Direction:** The Legend of Zelda: Breath of the Wild
 - **Best Narrative:** What Remains of Edith Finch
 - **Best Art Direction:** Cuphead
 - **Best Audio Design:** Hellblade: Senua's Sacrifice
 - **Best Performance:** Melina Juergens, Hellblade
 - **Games for Impact:** Hellblade: Senua's Sacrifice
 - **Best Ongoing Game:** Overwatch
 - **Best Action Game:** Wolfenstein II: The New Colossus
 - **Best Action/Adventure Game:** The Legend of Zelda: Breath of the Wild
 - **Best Role Playing Game:** Persona 5
 - **Best Fighting Game:** Injustice 2
 - **Best Family Game:** Super Mario Odyssey
 - **Best Strategy Game:** Mario + Rabbids: Kingdom Battle
 - **Most Anticipated Game:** The Last of Us Part II
 - **Best Independent Game:** Cuphead
 - **Best Student Game:** Level Squared
 - **Best Esports Game:** Overwatch
 - **Best Debut Indie Game:** Cuphead
 - **Best Score/Music:** Nier: Automata
 - **Best Mobile Game:** Monument Valley
 - **Best Sports/Racing Game:** Forza Motorsport 7
 - **Best VR/AR Game:** Resident Evil 7
 - **Best Handheld Game:** Metroid: Samus Return
 - **Best Chinese Game:** jx3 HD
 - **Industry Icon Award:** Carol Shaw
 - **Trending Gamer:** Dr. Disrepect
 - **Best Esports Player:** Lee sang-hyeok "Faker"
 - **Best Esports Team:** Cloud9
-

Top 5: le migliori uscite di Maggio 2017

Quello appena trascorso è stato un mese ricco di remastered e nuove uscite, e la redazione di Gamecompass ha provato a individuare i 5 migliori videogame di Maggio. Ed ecco dunque la nostra **TOP 5**:

Al quinto posto troviamo **The Surge**: soulslike fantascientifico di ambientazione distopica, il titolo di **Deck 13** offre ottimi combattimenti e un buon comparto tecnico, ma mostra qualche carenza sul piano artistico e narrativo, risultando un videogame che poteva offrire anche qualcosa di più.



Quarto posto per **Disgaea 5: Alliance of Vengeance**: uscito nel 2015 in esclusiva per **Playstation 4**, l'ultimo titolo della serie targata **Nippon Ichi** include gli otto scenari aggiuntivi e svariati DLC al tempo rilasciati a pagamento sul PSN. L'ottima caratterizzazione dei main characters, i dialoghi in bilico fra umorismo e argomenti importanti e un ritmo di gioco incalzante, fanno di questo strategico a turni uno dei migliori della saga.



Al terzo posto troviamo **Rime**, puzzle adventure game dall'ambientazione evocativa che unisce enigmi ben congegnati a una realizzazione artistica raffinata, elementi che fanno del titolo di **Tequila Works** un'avventura intensa e suggestiva da godere tutta d'un fiato.



Secondo posto per **Injustice 2**: a 4 anni dall'uscita del primo capitolo, **NetherRealm Studios** offre ai giocatori un picchiaduro che non si accontenta delle ottime meccaniche da fighting game messe in

campo ma offre un roster di ventotto personaggi fra eroi e villain che muovono una trama e una regia ben congegnate, degna delle grandi produzioni cinematografiche hollywoodiane.



Ma a guadagnarsi la cima della classifica è un titolo accolto molto positivamente dai gamer: stiamo parlando di **Prey**, reboot dell'omonimo videogame del 2006 dal quale **Bethesda** ha ricavato un'avventura sci-fi che si allontana dai canoni shooter del titolo originale, intessendo elementi GDR in un impianto survival che bilancia sapientemente l'action con lo stealth. Un'opera fantascientifica dallo splendido level design, dotata di una struttura narrativa composita e ben congegnata, che pesca a piene mani dalla letteratura e dalla cinematografia di genere offrendo un titolo sicuramente tra i più interessanti di questo 2017.



LA CLASSIFICA DI OGNI REDATTORE:

Simone Bruno

1. Rime
2. Prey
3. The Surge
4. Farpoint
5. NBA Playground

Giuseppe Dalli Cardillo

1. Prey
2. Injustice 2
3. Rime
4. Farpoint
5. The surge

Dario Gangi

1. Prey
2. Ultra Street Fighter II: The Final Challengers
3. Rime
4. Injustice 2
5. The surge

Vincenzo Greco

1. Injustice 2
2. Prey
3. Star Trek: Bridge Crew

4. Guilty Gear Xrd Rev 2"
5. Rime

Gero Micciché

1. Rime
2. Prey
3. Disgaea 5: Alliance of Vengeance
4. Tumbleseed
5. Injustice 2

Marcello Ribuffo

1. Prey
2. Injustice 2
3. The Surge
4. Rime
5. Endless Space

Alfonso Sollano

1. Rime
2. Prey
3. Injustice 2
4. Guilty Gear
5. The Surge

Daniele Spoto

1. Perception
2. Rime
3. Tumbleseed
4. Disgaea 5
5. Prey

Gabriele Tinaglia

1. Disgaea 5
2. Injustice
3. Prey
4. Fire Emblem Echoes
5. Portal knights

Vincenzo Zambuto

1. Fire Emblem Echoes
2. Sniper Ghost Warrior 3
3. Rime
4. Perception
5. NBA PlayGrounds

La **classifica finale** vede dunque:

1. **Prey** (35 pt.)
2. **Injustice 2** (23 pt.)
3. **Rime** (20 pt.)
4. **Disgaea 5: Alliance of Vengeance** (10 pt.)
5. **The Surge** (9 pt.)