

Top 5: i Migliori Giochi di Aprile 2019

Ad aprile il tempo migliora e le giornate si fanno più lunghe, ma non sono mancati i giorni di pioggia: in entrambi i casi, ogni clima è adatto per dedicarci al nostro hobby preferito! Vediamo quindi quali sono i migliori giochi usciti questo mese.

#5 Cuphead

Cominciamo con un porting, ma di qualità: l'apprezzato *run n' gun* di **Studio MDHR**, con grafica ispirata ai cartoni degli anni '30, arriva anche sull'ibrida **Nintendo: Cuphead**, dopo aver ammaliato i giocatori di **Xbox One** e **PC**, convince anche su **Switch**, in quella che è probabilmente, la versione migliore del titolo.

Impersoneremo **Cuphead** (e **Mugman** in caso di campagna cooperativa) nella lunga battaglia contro il **Diavolo**, che ha vinto al tavolo da gioco le loro anime. Sarà un lungo viaggio, tra livelli lineari classici dei platform 2D e boss variopinti e unici per design e comportamento. Un titolo originale nel panorama videoludico odierno, capace di regalare emozioni a raffica anche in portabilità.



#4 Anno 1800

Dopo i non esaltanti **Anno 2070** e **Anno 2205**, torna la serie gestionale di **BlueByte** con quello che è il suo miglior episodio dai tempi di **Anno 1404**, ma non solo: infatti **Anno 1800** si dimostra essere anche uno dei migliori gestionali degli ultimi anni.

Il titolo è ambientato durante la rivoluzione industriale, diviso tra una **campagna narrativa**, dove cercheremo di scoprire l'assassino di nostro padre oltre a sviluppare la nostra isola abbandonata, e una modalità **sandbox**, come da prassi per il genere. **Anno 1800** convince soprattutto per l'interfaccia, non più colma di menù e schede, ma più snella e intuitiva, dove spicca la pianificazione per la futura costruzione di edifici, vero e proprio toccasana per il genere. Un ritorno che convince, per una serie che aveva il disperato bisogno di tornare ai gloriosi fasti di un tempo.



#3 Katana Zero

Opera prima dello studio **Askiisoft** e distribuito dalla solita **Devolver Digital**, sempre molto attenta verso questo tipo di produzioni, **Katana Zero** si presenta a noi come un action bidimensionale frenetico e molto violento.

Guai a definirlo un clone di **Hotline Miami**: il titolo creato da **Justin Stander**, è un concentrato di estetica fatta di neon e colori accesi, ispirata dalla moda *synthwave* e del revival anni '80, oltre che di serratissimo gameplay senza pause. Ma ciò che sorprende è la cura per la narrazione, fatto di scelte multiple con possibilità di interrompere i dialoghi degli NPC, che rappresenta più che un mero

intermezzo tra uno stage e l'altro. **Devolver Digital** si conferma faro della scena indie e **Katana Zero**, è la prima sorpresa videoludica di questo 2019 per i possessori di **PC** e **Nintendo Switch**.



#2 Days Gone

Un'epidemia zombie scoppia nel bel mezzo dell'**Oregon**, e il biker **Deacon St. John**, si ritrova catapultato in un vero e proprio inferno: questo è l'incipit di **Days Gone**, titolo **Bend Studio** uscito in esclusiva per **PlayStation 4** dopo uno sviluppo travagliato.

Il gioco prende ispirazioni da serie quali **The Walking Dead** e **Sons of Anarchy** e pone le sue basi su uno sviluppo narrativo tipico di titoli **Sony** come **The Last of Us**, ma occhio a considerarlo un esercizio di stile: si tratta di un viaggio di crescita, tra orde di furiosi mostri da contrastare e vari gruppi come la setta religiosa dei **Ripugnanti** o i soldati della **NERO**, capaci di rendere complicata la nostra vita.

Days Gone è un titolo che centra il punto, nonostante la sua genesi non proprio tranquilla, e che potrebbe risultare un piacevole *divertissement* in attesa di titoli più blasonati.



#1 Mortal Kombat 11

Il picchiaduro più violento di sempre torna nella sua undicesima iterazione, probabilmente la migliore finora: infatti **NetherRealm** ha alzato l'asticella per questo **Mortal Kombat 11**, puntando tutto sul sistema di combattimento che, a suon di novità come i **Krushing Blow** e i **Fatal Blow**, restituiscono al giocatore un feeling impareggiabile non solo per la saga, ma anche rispetto ai precedenti giochi della casa di **Ed Boon**, come **Injustice**.

I match sono divertenti e tattici come non mai, e se le modalità offline non deludono, l'online presenta una doppia faccia: nonostante un netcode pulito e completo come raramente si è visto nel genere, delude la modalità **Krypta**, ridotta a un mero *grinding*, che spinge i giocatori verso le **microtransazioni**. Nonostante questo difetto, che si spera venga limato in futuro grazie al supporto della community, **Mortal Kombat 11** si presenta a noi come una Fatality brutale e spettacolare, esattamente come il suo gameplay, meritando il primo posto del mese di aprile.



[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 variegate, piene 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.