

Prey - Quando l'Originalità non Paga (in Senso Stretto)

In queste ultime settimane uno dei titoli che ha attirato maggiormente l'attenzione del pubblico videoludico è certamente **Prey**. Sviluppato da **Bethesda**, questo titolo è da considerarsi come un vero e proprio reboot del **Prey** del 2006, con alle spalle una storia molto diversa da quello che vediamo quest'oggi. Ci sono voluti ben undici anni di lavoro e di gestazione travagliata: il tanto acclamato sequel era stato infatti annunciato nel 2011 e poi cancellato nel 2014, per poi essere ripreso da Bethesda che decise di rilanciare il brand nonostante molti estimatori storcessero un po' il naso.

Il gioco del **2006** è davvero migliore rispetto alla controparte moderna? Vediamo assieme di cosa si tratta.

Cherokee in space

L'inizio è di quelli che colpiscono. È una giornata come tante altre dove **Tommy**, il nostro protagonista e nativo americano **Cherokee**, lotta con il proprio retaggio e le sue origini, nella stazione di servizio insieme a suo nonno **Enisi** e la sua ragazza, **Jen**. Un elemento distintivo di *Prey* è proprio la caratterizzazione di Tommy: un uomo stanco di vivere come un Cherokee e che sogna di potersi godere la modernità e la libertà del XX secolo anche se, in fondo, capisce l'importanza delle radici e la propria cultura in via d'estinzione. Questi pensieri troveranno una brusca interruzione quando una nave aliena rapisce la maggior parte degli abitanti terrestri, compresi lui, Jen e suo nonno Enisi. Le priorità e sogni cambieranno improvvisamente: importerà solo sopravvivere e salvare ciò che si ama di più.

La storia di **Prey** è permeata prima di tutto da un percorso di crescita del protagonista, un semplice meccanico che si ritrova invischiato in qualcosa molto più grande di lui, che non diventa un mero espediente per andare da un punto A a un punto B ma un'occasione per accettare se stessi con il fardello delle decisioni difficili da prendere. Una volta arrivati sulla nave aliena, dopo esser stati prelevati da un raggio traente, quello che ci appare davanti è qualcosa di atroce: esseri umani fatti a pezzi e ridotti in poltiglia e la paura che ci soffoca e confonde dove l'unica cosa che ci farà andare avanti sarà Jen, che dopo la morte di Enisi, diventerà il nostro faro e unico motivo per continuare a vivere. Ma la morte forse è solo il principio e qui troverà risposta attraverso un piano esistenziale diverso, profondamente legato alle tradizioni Cherokee che sembra far a pugni con quanto vediamo a schermo, ma che invece regala una delle esperienze più originali del mondo videoludico.

Nonostante le premesse e le ottime idee di fondo, però, nella seconda parte dell'avventura si assisterà a una brusca accelerazione delle vicende e a un finale, sicuramente importante e simbolico, ma che probabilmente avrebbe necessitato di un maggiore approfondimento.

Una scena che fa male è quella post-credits, nella quale si assisterà al palese incipit di quello che avrebbe dovuto essere il secondo capitolo che, come sappiamo, non ha mai visto la luce.

Come detto, un punto forte è la caratterizzazione di Tommy, ma trovano risalto anche Jen e soprattutto Enisi, ultimo legame del protagonista alle sue origini. Grazie a lui sarà possibile interagire con l'**aldilà**, elemento che sarà molto utile in termini di gameplay, come vedremo in seguito.



Non solo preda

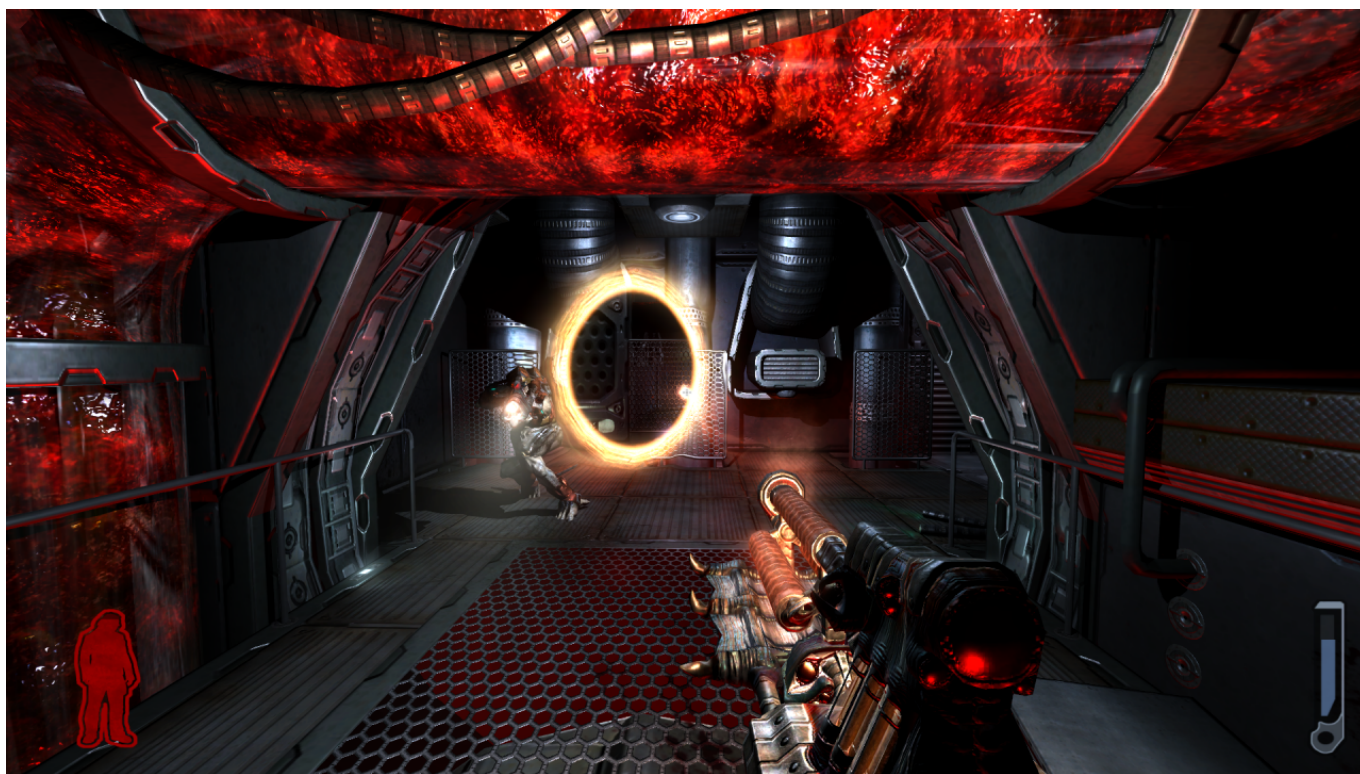
Prey si presenta come un **FPS** senza fronzoli e diretto discendente di **Doom** ma, a differenza di quest'ultimo, sono state aggiunte alcune feature interessanti che rendono questo titolo almeno peculiare, mouse o pad alla mano. Sono disponibili diverse **armi**, tutte di natura aliena e quindi una versione fantascientifica delle tipologie che tutti conosciamo. Ogni arma ha una **doppia modalità di fuoco**, il che approfondisce le fasi di shooting e rende adattabili alcune strategie in base ai nemici incontrati. Capiterà, ad esempio, di utilizzare il classico **fucile d'assalto** per falciare i nemici vicini ma ecco arrivare spari da molto, molto lontano: click destro del mouse e il nostro fucile diventerà automaticamente un **fucile di precisione** per colpire anche dalla lunga distanza. Probabilmente oggi non gridereste al miracolo vedendo qualcosa del genere ma state certi che un'introduzione di questo tipo amplia di gran lunga le possibilità di fuoco - e quindi d'approccio - alle diverse situazioni.

Ma oltre alle sparatorie c'è di più, a cominciare dai **pavimenti anti-gravitazionali** che spesso cambiano completamente l'approccio alla battaglia: trovarsi a testa in giù è abbastanza straniante, soprattutto agli inizi diventa difficile non provare un po' di mal di mare. L'utilizzo dei pavimenti anti-gravitazionali diventa però strategico, dato che dipenderà spesso da noi se utilizzarli o meno. In ogni caso saranno indispensabili per la risoluzione di piccoli enigmi e sezioni **platform** che ovviamente non sono il punto centrale del titolo.

Un'altra cosa ad attirare l'attenzione è l'uso dei **portali spazio-temporali**, che ricordano molto quelli presenti in **Portal** del 2007 (addirittura gli stessi colori). Sono visivamente suggestivi perché permettono di passare repentinamente da zone del tutto aperte a corridoi e viceversa, molto spesso con differenti centri gravitazionali.

Un altro tocco innovativo è il cosiddetto sistema **Anima**: come detto precedentemente, Enisi sarà soprattutto una guida spirituale per il nostro protagonista, al quale verranno insegnati i fondamenti della cultura Cherokee, come in questo caso l'interazione con un **piano esistenziale differente**. Alla sola pressione di un tasto, la nostra anima diventerà del tutto indipendente dal corpo (sistema

ripreso alla larga da **Middle Earth: Shadow of Mordor**) e quindi utilizzabile per accedere ad alcuni passaggi altrimenti inaccessibili e, grazie a un **arco spirituale**, sarà possibile colpire i nemici favorendo una bozza di sezione **stealth**. Ogni colpo consumerà la barra dedicata e sarà possibile ricaricarla assorbendo l'anima dei nemici sconfitti. Il suo utilizzo dipende molto dalla situazione in cui ci troviamo poiché, una volta abbandonato il corpo, esso stesso sarà un bersaglio facile. Proprio l'anima ci permetterà di essere virtualmente immortali in quanto, ricevendo un colpo critico, saremo sbalzati in un limbo dove potremo ricaricare la salute e la barra dedicata a questo potere colpendo determinati bersagli. Proprio un simile sistema è probabilmente l'unico vero **difetto di Prey**: non c'è una reale sfida in quanto, dopo essere usciti dal limbo, tutto riprenderà come se nulla fosse accaduto. Si ha veramente la sensazione che la morte non abbia conseguenze, dato che i nemici sconfitti rimarranno tali e chi ha perso molta salute continuerà in quello stato. Forse in questo caso sarebbe stato più furbo fare un passo indietro e lasciare il classico sistema dei **checkpoint**. Un altro collegamento al mondo spirituale è **Talon**, un **falco** che Tommy possedeva durante la sua infanzia e che qui sarà utile (e del tutto indipendente) per distrarre e attaccare i nostri nemici e a indicarci l'obiettivo. Infine, sarà possibile utilizzare anche delle **navette** che ampliano ulteriormente le possibilità offerte in termini di gameplay: saranno presenti in zone prefissate, come degli spazio-porti, e serviranno soprattutto per proseguire nel corso dell'avventura.



Prey ottimo direi

Prey utilizza lo stesso motore di **Doom 3** e **Quake 4** ma qui ulteriormente potenziato. L'**id Tech 4** regala degli ottimi scorci, e con modelli poligonali ricchi di dettagli: personaggi, ambienti, nemici e soprattutto le armi aliene con le loro continue animazioni, portano questo titolo ai vertici della qualità grafica non solo su **PC**, ma anche su **Xbox 360**.

Una nota di merito va al comparto degli **effetti speciali**, davvero ottimi, soprattutto se si pensa all'anno di uscita di questo videogioco: molto spesso capiterà infatti di essere abbagliati da quanto

vediamo su schermo, non solo per il buon sistema di luci, ma anche grazie al contorno di esplosioni, scintille, dissolvimento dei nemici e ancora una volta nell'uso e nella visione delle armi.

Il **lato artistico** mostra, invece, un po' il fianco a eccessive somiglianze con lo stesso Doom 3, soprattutto negli ambienti, molto simili tra loro, e su alcuni nemici - ma solo alcuni - per niente ispirati. Piccole macchie in un mondo che comunque risulta credibile e in una società aliena che basa la propria tecnologia sulla **biomeccanica** e su alcuni espedienti puramente fantascientifici che, come abbiamo visto, oltre che funzionali, sono anche molto interessanti da vedere.

In un titolo di questo livello non può ovviamente mancare un **comparto audio** eccellente a cominciare dalle musiche, create da **Jeremy Soule**, già famoso per aver composto brani per i vari lungometraggi di **Harry Potter** e dei vari **The Elder Scrolls**. Ognuno di essi avvolge sapientemente la situazione che stiamo vivendo, dalla caotica alla più drammatica, aggiungendo quel qualcosa in più al percorso di Tommy. Anche il **doppiaggio** si attesta su ottimi livelli (inglese con sottotitoli) non solo riguardo i protagonisti ma anche riguardo le varie voci aliene dei nemici e dei comprimari. La qualità si vede anche da questi dettagli em se ancora non bastasse, ogni suono alieno - che siano armi, i passi sui pavimenti anti-gravitazionali e persino la semplice apertura di una porta - è stato campionato apposta, proprio in nome della credibilità citata poc'anzi.



Commento finale

Il **Prey** del 2006 è un agglomerato di storie tristi, non solo per la trama ricca di tragedie, ma anche per la sua realtà commerciale e di sviluppo che ha visto nella **cancellazione del sequel** il suo apice. **Prey** appartiene a un'epoca profondamente diversa da quella odierna, un tempo dove c'era ancora spazio per qualcosa di nuovo non solo in termini di gameplay ma anche di narrativa, mischiando generi diversi magari a un primo sguardo in contrasto ma proprio per questo dando vita a un risultato originale e accattivante. Nonostante l'alta qualità raggiunta in tutti i settori, **Prey** fu un flop commerciale e questo non fece altro che mettere una pietra tombale sull'intero progetto che, come

sappiamo, è stato ripreso in questi anni da **Bethesda**.

In conclusione, è davvero **migliore** del titolo del 2017? Probabilmente sì: la voglia di osare di **Human Head Studios**, il team di sviluppo originale, rende il *Prey* del 2006 sicuramente più memorabile. Il *Prey* di Bethesda è senza alcun dubbio uno dei migliori giochi che potrete giocare quest'anno, eccelle in molte cose, gli puoi voler bene ma in fondo non lo ami. Consiglio a tutti di recuperare il primo *Prey*, capostipite di un'epoca che di lì a poco avrebbe visto l'entrata in scena di titoli come **Bioshock**, **Mass Effect**, **Gears of War**, **Dead Space** e altri entrati di diritto nella storia dei videogame.

Processore: Intel Core I7 4930K

Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB

Scheda Madre: MSi X79A

RAM: Corsair Vengeance 16GB

Sistema Operativo: Windows 10

[In arrivo Project Rap Rabbit](#)

Una campagna Kickstarter probabilmente per il più atteso rhythm game dell'anno: dai creatori del famosissimo **PaRappa The Rapper** arriverà infatti **Project Rap Rabbit**, un'avventura che si prospetta ricca di ironia e spiritualità farcita di battaglie rap, in cui i giocatori dovranno imbracciare la forza della musica per affrontare un viaggio in nome della verità, giustizia e libertà.

Impersonando creature di stampo orientale, dovremmo sgominare i nostri avversari a suon di pugni o calci andando a tempo con la musica ed gli sviluppatori stessi ci sottolineano che saremo noi a controllare il rap e di conseguenza la modalità di combattimento.



Il gioco si presenterà come un mix tra *PaRappa The Rapper* e i duelli di insulti tratti da *The Secret Of Monkey Island*, con tanto di modalità singleplayer e competitiva online. Il gioco uscirà per PC e P4.

[Remothered: Tormented Fathers](#)

Scrivere una recensione su una demo è ben più difficile che per un titolo in versione definitiva. Lo è ancor di più quando si tratta di un'**alpha version**, normalmente dedicata a pochi fortunati. Noi siamo fra quelli, è toccato a me giocarlo e tocca a me condividere la mia - credetemi - terrificante esperienza con l'ultimo lavoro della **Darril Arts**, *Remothered: Tormented Fathers*.



Muovendo i primi timidi passi

Remothered: Tormented Fathers è già un titolo perfettamente giocabile, oltre che con mouse e tastiera, anche con il joypad, i comandi sono molto intuitivi e immediati.

Tutto comincia all'ingresso di una **villa**, ricca di particolari e molto evocativa: si rischia quasi sempre di perdersi nei dettagli ambientali, vi fermerete a fissare e ammirare gli elementi meno utili ai fini della storia, i lampadari, i tendaggi, le poltrone etc... Inutile dire che proprio da questi elementi si possono apprezzare le meraviglie prodotte con **Unreal Engine** (e vi ricordo che stiamo solamente parlando di un titolo in versione **alpha**).

Andando avanti nel gioco, in giro per la *mansion* troveremo oggetti che potremo raccogliere e che saranno suddivisi in due categorie: "**diversivi**" (vasi, tazzine, piatti, orologi sveglia) e "**armi**" (forbici, pugnali, argenteria varia).

Nell'**alpha** si potranno completare solo alcuni degli obiettivi per circa **un'ora di gameplay**.

All'interno della villa si aggira il padrone di casa, un vecchio folle, seminudo e trasandato che sghignazza, urla e vaga per i corridoi dell'oscura magione, brandendo un falcetto che avrebbe il piacere di utilizzare sulla nostra protagonista (riguardo la quale è chiara la somiglianza con **Jodie Foster**).

Bisognerà fare attenzione, muoversi silenziosamente è di fondamentale importanza per sopravvivere nel gioco. Il vecchio sarà praticamente una macchina da guerra, il nostro incubo peggiore, una volta scoperti è difficilissimo riuscirlo a seminare: personalmente sentivo il sangue raggelarsi nelle vene quando la musica si faceva incalzante e sentivo quei maledetti passi veloci, pesanti, sempre più forti alle mie spalle: neanche il tempo di girarsi e... WUAH!

Sotto questo punto di vista **Remothered** riesce sempre a tenere alta l'asticella della tensione durante il gameplay. Per nostra fortuna il team di sviluppo ha ben pensato di fornire ai giocatori anche dei checkpoint e dei punti di salvataggio che alleggeriranno il carico: in un gioco come questo aiutano non poco.

Alcuni piccoli **bug** sono inevitabili in una versione alpha, dal posizionamento di fronte ai punti di azione (cassetti, armadi...) che a volte risulta poco preciso, e ci si ritrova ad aprire e chiudere lo stesso cassetto un paio di volte qualche imprecisione forse legata alla telecamera nelle rotazioni

durante le fughe in corsa, che risultano un po' confusionarie. Nulla che, in un'alpha già di tutto rispetto, il team di sviluppo non possa risolvere, in vista dell'imminente lancio della versione beta.



Essendo una versione di test del gioco, un parere tecnico del titolo risulta limitante, ma di certo i ragazzi della **Darril Arts**, al momento, sembrano sulla strada giusta. A questo punto non rimane che dirsi "arrivederci" all'imminente uscita della beta, che dovrebbe apportare sostanziali miglioramenti a grafica, animazioni e probabilmente anche un bugfix.

[Life is Strange 2 è finalmente ufficiale](#)

La conferma è arrivata nelle ultime ore: Square-Enix e Dontnod sono al lavoro per sviluppare il secondo capitolo di **Life is strange**.

Per festeggiare il superamento del traguardo di **3 milioni di copie** vendute, lo studio francese ha rilasciato un video dove annuncia di star lavorando sul nuovo titolo, che non sarà comunque presente all'E3.

In attesa del rilascio, guardate cosa dicono Michel, Rod e Luke:

Sniper Ghost Warrior 3

Dopo ore, ore e ore di eccitante, sconvolgente ed estenuante gameplay immersivo - e imprecazioni di ogni sorta e natura (alla fine della recensione capirete anche il perché) - eccomi finalmente a recensire uno dei giochi più attesi dagli amanti del genere, **Sniper Ghost Warrior 3**, ultimo pupillo della software house *CI Games*. Definirlo solamente uno “stealth game” sarebbe un grave errore:

ho potuto giocare alla *season pass edition* per PS4, versione che include dei contenuti aggiuntivi al gioco base: un arco, un nuovo veicolo di terra, una trama aggiuntiva dedicata a uno dei personaggi della storia, e altri contenuti che saranno resi disponibili nei prossimi mesi.

La narrativa

A dispetto di quanto si possa dire su molti titoli che seguono lo stereotipo “militare”, *Sniper Ghost Warrior 3*, gode di una buona trama, ben strutturata e coinvolgente, e anche intricata in alcuni punti del gioco. Anche seguendo solamente la quest principale, il filo narrativo non risulta mai noioso, forse un po’ scontato a un certo punto della storia.

Vestiremo i panni di **Jon North**, un soldato americano che opera sul campo insieme al fratello, **Robert North**. Il gioco ha inizio durante una missione di ricognizione che si rivelerà essere invece un’imboscata nemica e che si concluderà con il rapimento del fratello. A questo punto inizia la nostra avventura. Saremo costretti a compiere missioni per conto di un’organizzazione militare per evitare un dilagare di morte e distruzione che potrebbe portare alla guerra civile. Ci ritroveremo a esplorare l’intero territorio georgiano alla ricerca della verità, imbattendoci in pericolosi criminali e in cellule di separatisti ribelli. Nonostante tutti credano che Robert sia morto a seguito del rapimento, Jon rimane fiducioso e costantemente alla ricerca di indizi e piste che lo possano condurre al ritrovamento dell’amato fratello rapito.



Il Gameplay

<

Sniper Ghost Warrior 3 possiede un'ottima e originale struttura di gioco, anche per quel che riguarda la gestione del nostro armamentario e delle nostre specializzazioni (per questo, dicevo, non può essere definito come un semplice "stealth game"). Non appena avremo avuto accesso al nostro **Rifugio**, un luogo sicuro e nascosto lontano dai nemici, ci si apriranno davanti svariate possibilità di gestione del gioco: potremo utilizzare infatti il "**deposito armi**" dal quale si potrà personalizzare - anche sul piano estetico - la grandissima quantità di fucili o pistole che avremo a disposizione, applicando colorazioni mimetiche originali e accessori utili alla nostra causa. Potremo creare proiettili, trappole, bombe, mine e accessori d'ogni sorta invece grazie al "**Tavolo da Lavoro**", risparmiando così denaro prezioso per l'acquisto di nuovo armamentario. Accedendo al "**Portatile**" si potrà avere accesso all'elenco missioni, mentre il **Letto** darà al giocatore la possibilità di far trascorrere la giornata e risvegliarsi all'ora del giorno che preferisce. □Altra caratteristica fondamentale e molto originale di **SGW3** è l'acquisizione di nuove skill grazie alle quali ci faciliteremo il gioco in stadio avanzato. Durante le nostre missioni, infatti, siano esse principali o secondarie, potremo scegliere liberamente come agire, a meno che un dato comportamento non sia espressamente richiesto dalla missione stessa, guadagnando esperienza sul campo in base a come preferiamo giocare. Si potrà attaccare dalla lunga distanza e affinare la nostra tecnica da "**Cecchino**"; potremo muoverci con il favore delle tenebre e uccidere silenziosamente nell'ombra sviluppando le nostre abilità "**Fantasma**", mentre se vi piace di più l'action nuda e cruda, potrete decidere semplicemente di lanciare granate come se piovesse, correndo in faccia al pericolo come non ci fosse un domani e sparando a qualsiasi cosa si muova davanti ai vostri occhi, guadagnando così dei punti come "**Guerriero**". □La mappa ci mostrerà varie aree per missioni secondarie, punti d'interesse e tesori - caratteristica che mi ha ricordato molto *FarCry* nella sua modalità esplorazione - raggiungibili tramite il veicolo fuoristrada appena fuori dal nostro rifugio. Se finora, da una parte, abbiamo visto un'interessante narrativa e una struttura di gioco ben studiata, lo stesso non si può affermare per quel che riguarda la giocabilità del titolo. Sotto questo aspetto, purtroppo, *Sniper Ghost Warrior 3* perde molti, forse troppi, punti. Anche il caricamento

iniziale sicuramente non gioca a favore del titolo: certo bisogna considerare che è il caricamento riguarda l'intera mappa, ma un'attesa di quasi 4 minuti rischia di risultare frustrante, specie se questo si ripete ogni volta che si cambia zona/mappa.

Il gioco non è inoltre esente da bug. Elenchiamoli:

1. Per esempio, magari durante un rush al cardiopalmo, al momento in cui **switchare** tra pistola e fucile d'assalto può diventare decisivo, potrete farlo solo se il gioco ve lo consentirà: spesso, infatti, pur pigiando freneticamente sul tasto, non accadrà nulla, e la vostra sorte per mano dei nemici sarà segnata.
2. Ogni uccisione dovrebbe lasciarvi un **loot** (animali selvatici compresi); non di rado, invece, non sarà proprio possibile depredate i corpi, non si vedrà addirittura neanche il comando su schermo. Inoltre, a volte, alcune delle armi, dopo aver abbattuto un nemico, potrebbero essere raccolte o riciclate ma svaniranno nel nulla improvvisamente, per non essere più ritrovate.
3. I veicoli, durante l'accensione, non coglieranno immediatamente il comando della sterzata, quindi, prima di piegare la levetta analogica per sterzare, dovrete aspettare che si accenda il motore, altrimenti potreste ritrovarvi contro un muro o, peggio, nel fondo di un burrone, come è simpaticamente accaduto al sottoscritto.
4. Ultimo, ma non per importanza, (anzi è forse il più grave), si riscontra nella famosa, per la sua crudeltà, missione del "**Mattatoio**": dopo averla giocata per più di tre quarti d'ora, non ho potuto avere accesso al seminterrato perché il gioco non ha caricato il lettore di carte magnetiche di fianco alla porta che dovevo aprire per completare la missione. Ergo, ho dovuto ricominciare la missione dal principio. Che mattacchioni quelli di **CI Games**, eh?

Il Comparto Grafico

Un pollice in su va sicuramente alla **grafica** del gioco, ben curata e molto dettagliata. Certo non si grida al miracolo, ma è stato fatto comunque un ottimo lavoro dal team di sviluppo. Anche viste da vicino, le semplici **skin** dei fucili risultano ad altissima definizione, come del resto le piante e l'intero environment. Effetti particellari, come fumo, acqua ed esplosioni risultano molto convincenti e bellissimi sono i momenti in cui si incrocia quello squarcio di panorama in cui il sole filtra timidamente attraverso gli alberi, oppure l'effetto della pioggia sui diversi materiali, al punto che sarà difficile fare a meno di fermarsi a guardare, mettendo da parte per un attimo la storia principale.

Tirando le somme

<

Sniper Ghost Warrior 3 è un gioco sicuramente da provare, gli amanti del genere non possono sicuramente lasciarselo sfuggire. È un titolo ricco di contenuti, che difficilmente vi annoierà, anche se, a 4 anni dal suo predecessore, ci si poteva forse aspettare qualcosa di più, soprattutto data la volontà di trovare una rivale ai due sfortunati capitoli precedenti targati **City Interactive**. Magari sarà stato a causa di un'uscita prematura o di un beta test mal programmato, chi può dirlo; certo è che la **CI Games** non avrebbe dovuto permettersi simili

margin di errore. Perché mettere in distribuzione un titolo pieno di bug e così immaturo? L'unica soluzione a questo punto, è attendere e sperare in aggiornamenti futuri che risolvano questi fastidiosi problemi che inficiano la godibilità di un titolo comunque validissimo.

Zheros

Ammettendo di essere molto patriottico quando un team italiano sviluppa un gioco e, ancor di più, quando ciò avviene in Sicilia, dove esistono pochissime case di produzione software, sono stato molto contento di provare **Zheros**, titolo sviluppato dai tipi di **Rimlight Studios**.



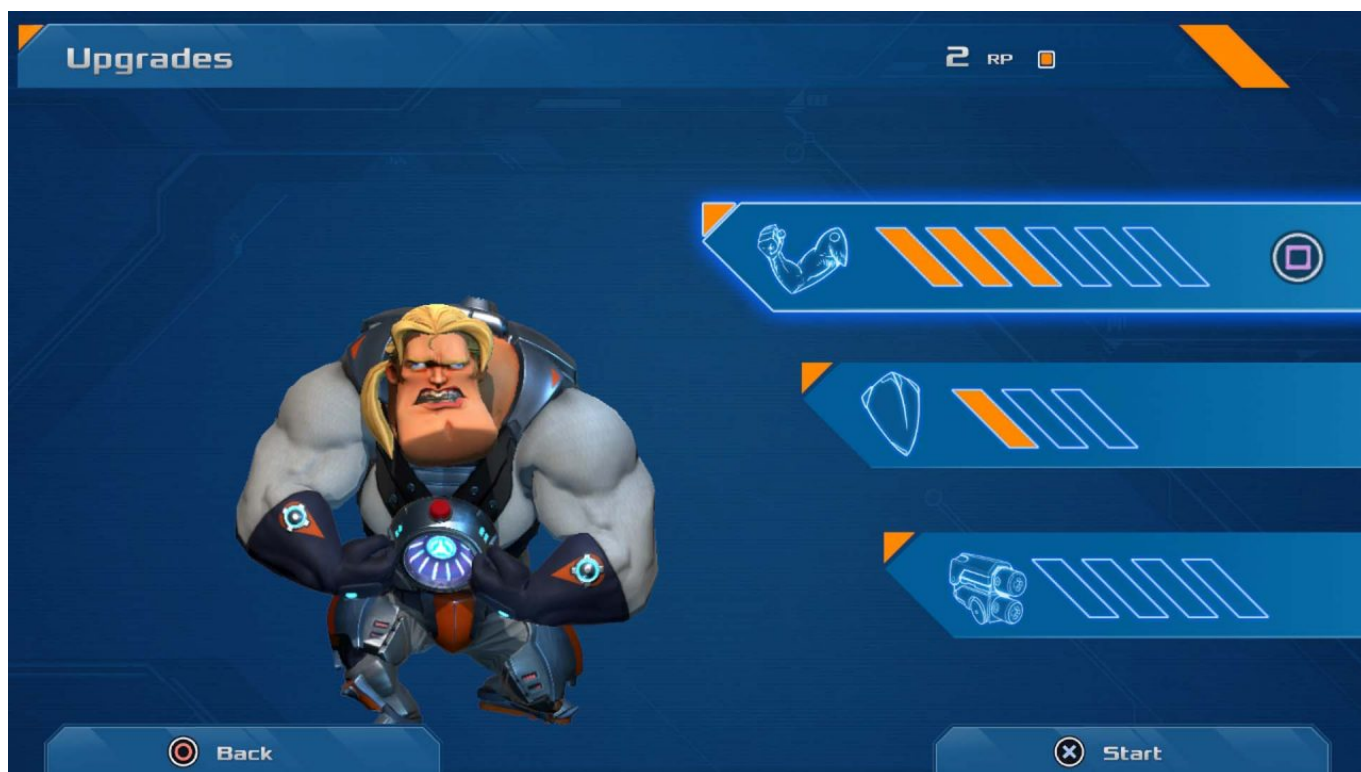
Storia

Il genere è quello del **picchiaduro a scorrimento** di vecchia scuola, di quelli che ai tempi si giocavano nei cabinati come **Double Dragon** e **Cadillacs and Dinosaurs**. La storia non può quindi che essere un semplice pretesto per uccidere i numerosi cattivoni di turno cercando di regalarci qualche sorriso attraverso le *cut scenes* introduttive. Nel caso in questione, il **Dr. Vendetta** vuole conquistare nuovi pianeti e i nostri due eroi hanno l'obiettivo di fermarlo.



Gameplay

I protagonisti si differenziano nell'aspetto e nelle caratteristiche secondo i più classici cliché: **Mike** è grosso, forte e resistente ma lento. **Dorian**, l'eroina, è al contrario esile, poco potente, ma molto veloce. Come nei più classici **beat 'em up**, l'intero gameplay si basa molto sul pigiare forsennatamente tasti del controller o tastiera, eseguendo all'occorrenza semplici combo o parate per deflettere i colpi nemici. È presente una piccola componente **gdr**: raccogliendo punti sotto forma di cristalli arancioni, infatti, al termine dei livelli sarà possibile potenziare una delle tre abilità del nostro eroe, quali gli attacchi in mischia, lo scudo, l'arma da fuoco. I livelli di gioco sono disseminati di ostacoli come pavimenti elettrificati, da superare con il giusto tempismo, e nemici con abilità differenti. Conoscere i punti deboli di quest'ultimi è essenziale per superare le loro difese. La difficoltà di **Zheros** è crescente ed è possibile avere dalla nostra un alleato che gioca in **coop locale** per aiutarci nell'intera campagna.



Comparto tecnico e problemi

Graficamente il titolo è semplice, ma godibile, con un 3D pulito e uno stile sicuramente riconoscibile che ricorda i personaggi de ***Gli Incredibili*** della **Pixar**. Anche le ambientazioni seguono lo stesso stile artistico semplice, ma peccano nel **level design**: le mappe sono infatti scarse, prive di contenuti ispirati e molto ripetitive. **Zheros** è un gioco onesto, senza troppe pretese, che raggiunge il proprio scopo senza grosse impennate verso l'alto. Sicuramente lodevole lo sforzo di cercare di divertire attraverso la semplicità delle azioni e tramite uno stile grafico simpatico, ma non si possono trascurare alcuni difetti non di poco conto: la colonna sonora è poco ispirata, e potremmo anche sorvolare, ma alcune scelte di gameplay appaiono discutibili, a cominciare dal fatto che ogni passaggio del gioco sia strutturato sempre secondo le medesime, ripetute modalità: si giunge, infatti, ogni volta in un punto specifico della mappa, il giocatore si trova circondato da un campo di forza che non gli permette di andare oltre, e nell'arena così formata, si teletrasportano i vari nemici. Ripulita la zona i campi di forza svaniscono e si prosegue verso l'orda successiva, e così via innumerevoli volte. Il tutto risulta troppo ripetitivo, complici le meccaniche semplici e un **level design** poco vario e privo di elementi davvero mirabili. Come detto, il genere è quello dei **picchiaduro a scorrimento** ma, a differenza dei migliori esponenti del genere, il gioco non gode della varietà e delle situazioni grottesche che erano il punto di forza dei migliori **beat 'em up**. Carina invece la possibilità di guidare un **esoscheletro** molto potente in alcune fasi di gioco: ulteriori innesti simili avrebbero probabilmente rotto parte della monotonia in cui il gioco finisce per arenarsi. Fra le altre problematiche riscontrate vi sono poi i checkpoint, spesso troppo distanti fra loro e la scelta di non far conservare l'esperienza accumulata nei livelli. Ciò fa sì che i punti utili a far progredire il personaggio si possano raccogliere esclusivamente nel caso in cui si raggiunga un minimo valore, costringendo a rigiocare le medesime sessioni più volte per riuscire a progredire decentemente.



Conclusioni

Nonostante le buone premesse, **Zheros** non riesce a conseguire un buon piazzamento nel vasto scenario dei *beat 'em up*, necessitando probabilmente di un po' di lavoro e di uno sforzo di creatività certamente maggiore per evitare quei momenti di ripetitività che lo rendono un titolo di non lunga fruibilità, ma rimane ad ogni modo un titolo valido se si è alla ricerca di un gioco con cui trascorrere qualche ora in spensieratezza, possibilmente con un amico in coop locale (non è presente il **multiplayer online**) e dal costo contenuto.

[La Realtà Virtuale secondo Microsoft](#)

Microsoft annuncia la prossima uscita dei suoi **Motion Controllers** per il visore **Windows Mixer Reality VR** prodotto da **Acer**.



I movimenti dei due controller saranno rilevati esclusivamente dai due piccoli obiettivi installati direttamente sul visore, in modo che non sia necessario l'utilizzo di una videocamera esterna. L'innovativo sistema ad anello dei sensori LED permette un rilevamento a **360 gradi**, è stato sviluppato in maniera più funzionale rispetto alle periferiche già presenti sul mercato: sarà, infatti, un caposaldo per i nuovi sistemi di tracciamento. Oltretutto verrà lanciato sul mercato a un prezzo molto competitivo rispetto ai suoi diretti concorrenti.

Il bundle del **VR Mixed Reality Acer** con i 2 **Motion Controllers** costerà solamente **399\$** rispetto ai **799\$** di HTC Vive ed **699\$** di Oculus Rift.

Ma diamo uno sguardo ai nuovi **Microsoft Motion Controller** nel video che segue:

[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.

[Little Nightmares](#)

Mostri d'infanzia

Gli incubi dell'infanzia prendono forma. Questo accade in **Little Nightmares**, platform-puzzle distribuito da **Bandai Namco Entertainment** per PlayStation 4, Xbox One e Pc, rilasciato il 28 Aprile 2017 e sviluppato da **Tarsier Studio**, studio svedese conosciuto per aver collaborato a giochi come **Little Big Planet** e **Tearaway Unfolded**. Gli sviluppatori hanno sfruttato come elemento principale proprio temi interessanti come le paure infantili e i mostri in cui queste prendono forma (il mostro che mangia i bambini, il babau, gli archetipi spaventosi di ciò che si nasconde nell'oscurità che qui diventano boss dai quali fuggire, per mettersi in salvo e sfuggire alla dimensione dell'incubo).



Tra le Fauci

Il titolo ha una trama enigmatica, simile a quella di **Inside**, pluripremiato titolo di Playdead, così enigmatica che il gioco stesso in effetti tende a non esplicitare nulla del suo racconto. *Little Nightmares* è ambientato in un luogo immaginario chiamato "**Le Fauci**", un insieme di antri oscuri e pieni di insidie dove trovano asilo mostri famelici dall'aspetto truce. Nelle Fauci vengono portati i bimbi rapiti, come la nostra piccola protagonista, **Six**, la quale al contrario degli altri bambini è però intenzionata a fuggire da quel posto infernale. Affamata, armata di un solo accendino, coperta dal suo bellissimo, esile impermeabile giallo, la nostra protagonista dovrà scappare passando da un livello all'altro delle Fauci risolvendo i vari enigmi e puzzle che le si pareranno davanti.

Il titolo sfrutta molto bene il gioco di chiaroscuri, i contrasti tra i vari colori risaltano e contribuiscono in maniera decisiva a rendere l'ambiente crepuscolare, adatto a una dimensione da "piccolo incubo", non horrorifica in senso stretto: da incubo d'infanzia, appunto. Anche un comparto sonoro ben strutturato fa la sua parte, armonizzando le musiche con suoni ambientali vividi, che arrivano letteralmente a circondare la piccola protagonista e permettono di sentire nettamente i pericoli in arrivo.

Non sono presenti dialoghi o scene di narrazione, scelta che, se da un lato lascia molti dubbi su come la nostra protagonista sia finita nelle Fauci, d'altro canto rende ancora più forte l'impatto di un gioco affidato interamente a immagini, suoni, colori e chiaroscuri, che non sembra soffrire mai l'assenza di linee di testo.

Piccoli Incubi

Il titolo consta di **5 capitoli** nei quali si dovrà trovare la via che porta all'area successiva, non senza

aver superato i numerosi enigmi di cui accennavamo. **Six** può camminare, correre, accucciarsi, saltare, aggrapparsi a sporgenze e afferrare oggetti utili per proseguire come leve, chiavi e molto altro (meccaniche non molto lontane dal luminoso e gioioso *Little Big Planet*, certamente agli antipodi per ambientazione). Potremo utilizzare giocattoli rumorosi per distrarre i mostri, e ovviamente dovremo spesso far ricorso al nostro accendino, oggetto fondamentale per farsi strada nelle zone più buie. Anche l'utilizzo della **telecamera** - mossa dalle solite levette - risulta importante per ottenere una visuale estesa e anticipare possibili pericoli o intuire le giuste soluzioni ai puzzle.

Un difetto da ravvisare è piuttosto legato alla **percezione della profondità**, la quale non è proprio perfetta e molto spesso risulta così imprecisa da farci mancare oggetti da afferrare e piattaforme su cui atterrare.

Anche in **Little Nightmares** sarà possibile trovare vari collezionabili, a dir il vero molto particolari, dividendosi questi fra alcuni animaletti chiamati "**nomes**", che la nostra piccola Six dovrà abbracciare, e alcune statuette dalla forma femminile che invece bisognerà distruggere. In termini di longevità, il gioco si attesta sulle 4-5 ore, mantenendo un buon equilibrio tra una storia di cui si ha solo una traccia, puzzle interessanti e alternamente impegnativi e un comparto grafico-sonoro che fa la differenza, regalando al giocatore dei quadri unici, con un risultato tra il sottilmente orrorifico e il cartoonesco che ricorda il **Tim Burton** dei tempi d'oro.

[Prey: mostrato il trailer di lancio](#)

Da poche ore è disponibile online il trailer di lancio dell'attesissimo **Prey**, videogioco di genere sparattutto in prima persona sviluppato da **Arkane Studios**, che verrà rilasciato appunto da **Bethesda** il 5 maggio 2017 per Pc, PlayStation 4 e Xbox One, e di cui è da alcuni giorni [disponibile la demo \(che noi abbiamo già giocato in anteprima\)](#).

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGRVpZa0pYUThCMWclMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=

In questa nuova avventura si vestiranno i panni di *Morgan Yu*, capo scienziato di Talos I impegnato in una ricerca che potrebbe cambiare l'umanità ma che si ritroverà a sfuggire a una razza di alieni letali, i **Typhon**, i quali minacciano di arrivare sulla Terra e di devastare ogni essere vivente.