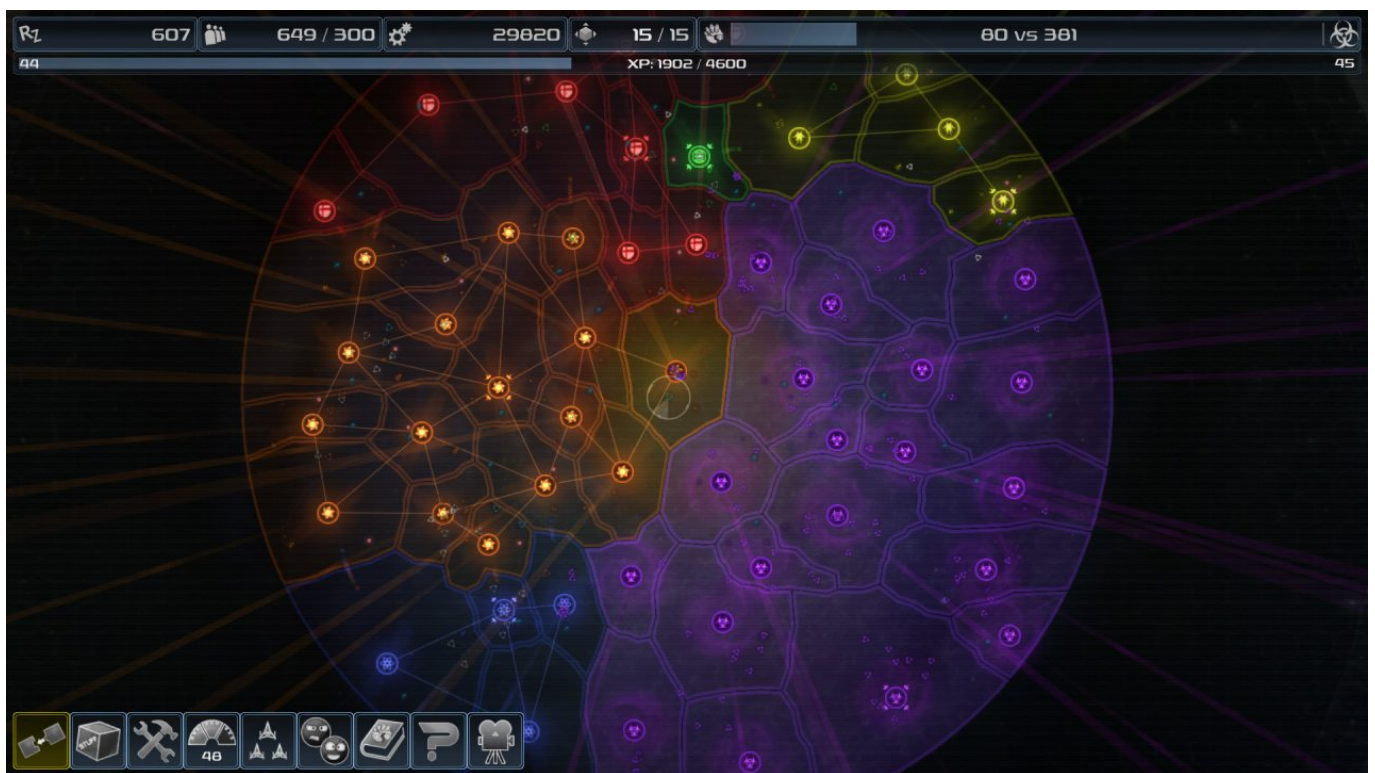


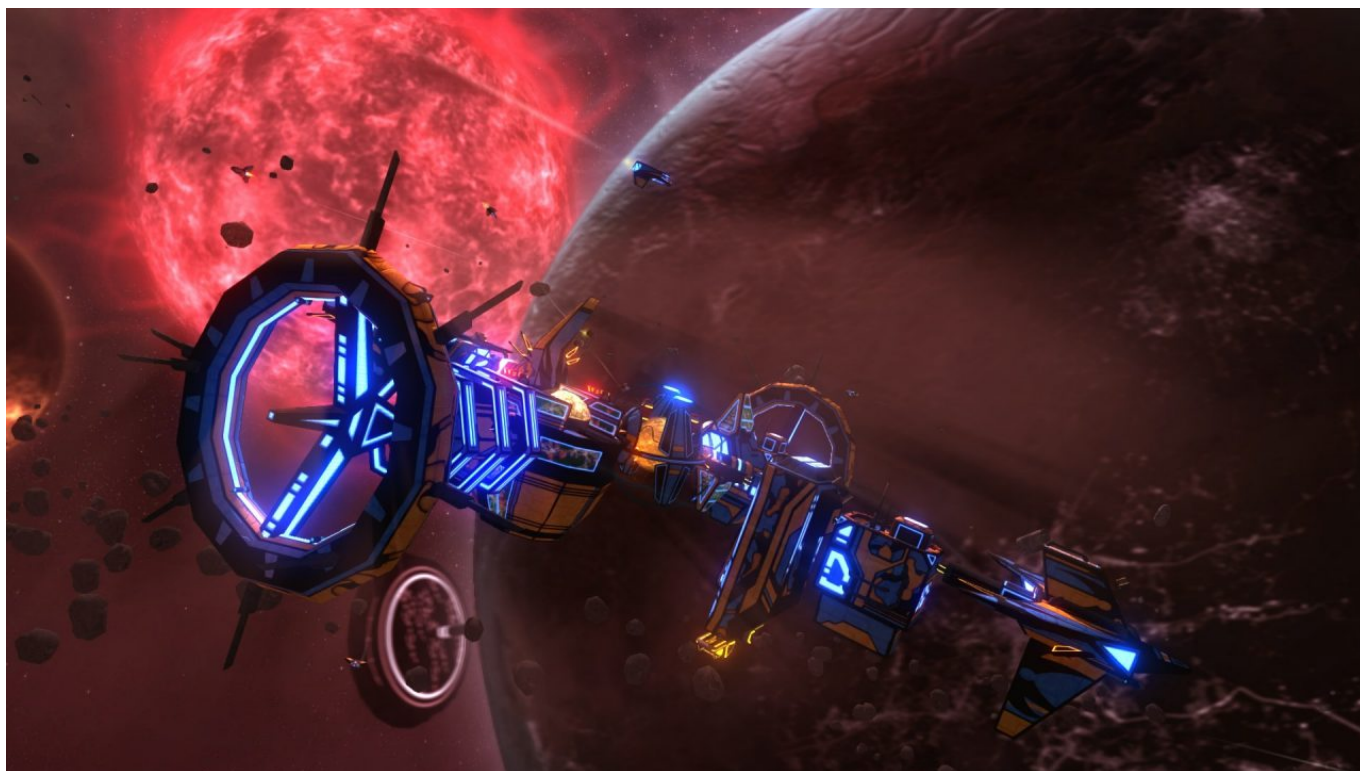
Space Pirates and Zombies 2

Space Pirates and Zombies 2 è un titolo sandbox sviluppato da **Minimax**, team composto da soli due membri, ed è il secondo capitolo di una saga avviata nel 2011, con un primo capitolo che ad oggi vanta ben 600mila copie vendute.

In questo sequel, ci ritroveremo in mezzo al caos di un universo composto da **avventurieri e mercenari** che si ritrovano a dover lottare per la propria sopravvivenza, combattendo contro la piaga degli **zombie**. In pratica, l'obiettivo finale è quello di conquistare l'Universo intero e distruggere il virus che ha generato i morti viventi. Nelle prime ore di gioco andare avanti non sarà facile, ma con il tempo apprenderemo come controllare la situazione nella sua complessità.



La **nave** - la nostra "macchina" spaziale - avrà un'ampia scelta in termini di **personalizzazione**. Infatti, potremmo crearla da zero ma con un limite di componenti (dettati dal proprio livello). Grazie all'inventiva del team, potremmo aggiungere centinaia di differenti pezzi alla nostra nave, rendendola speciale e unica. Infine, oltre alla nave madre, avremo a disposizione delle **navi "sentinella"**, più piccole della principale ma in grado d'attaccare. Possiamo trovare i pezzi da poter equipaggiare al nostro mezzo dopo aver abbattuto delle navi nemiche o tramite degli scambi.



La parte migliore del gioco arriva dopo l'assemblaggio della propria nave. Ci sono vari motivi per i quali scenderemo in **battaglia** (guadagnare il favore di altri personaggi, combattere i banditi ecc.), e ogni combattimento ci regalerà un bel po' di frenesia e di sano e puro gameplay.



Infine, è d'obbligo parlare della **mappa spaziale**. Quest'ultima è presentata in modo circolare; è stata suddivisa in vari territori, ognuno dei quali ha a disposizione determinate risorse e può essere

gestito da un generale. Il gioco in sè non gira semplicemente attorno a noi: infatti, gli altri capitani (circa 200) potranno conquistare le zone, prendere le risorse e combattere tra loro. Inoltre, si ha la possibilità di unirsi ad altri o di creare una fazione. Infine, il gioco possiede una versione **VR**, cioè, sarà possibile giocarlo anche con il visore della realtà virtuale.



Space Pirates and Zombies 2, non possiede una **grafica** molto elaborata, ma nel contesto una grafica pulita e scarna calza a pennello. Il sonoro è nella media, nulla di memorabile ma, di base, orecchiabile e ben gestito.

Consigliamo il gioco se si è amanti del genere. Lo trovate disponibile su Steam, come il suo precedente capitolo.

[Annunciata la data di uscita Sea of Thieves per Xbox e PC](#)

Il tanto atteso titolo piratesco sviluppato da **Rare** per Xbox e PC, *Sea of Thieves*, ha ricevuto una sua data di uscita, ovvero, **20 marzo 2018**.

Il gioco avrà anche un controller personalizzato di colore viola con dei "cirripedi" incisi mediante il laser. Controller molto simile a quello presente nel **Nintendo 64 Atomic Purple** rilasciata verso il ciclo di vita finale della console.

Quel che fa ben sperare è sicuramente il fatto che il titolo abbia avuto molti test alpha. *Sea of Thieves* è infatti il gioco più ambizioso di **Rare** e le aspettative sono alte, specie in questo momento

in cui è davvero importante che **Microsoft** accompagni alla nuova Xbox One X un gioco di successo.