

[Destiny: stop agli aggiornamenti](#)

L'ultimo settimanale di casa **Bungie** ha affrontato la questione dei futuri aggiornamenti che avrà **Destiny** anche dopo l'uscita [del secondo capitolo](#) e dopo l'**Era del Trionfo**, ultimo evento del suo genere. *Destiny* non riceverà altri aggiornamenti né ci dovrebbero essere altri eventi, anche se molti giocatori aspettano il rilascio di un nuovo update per il bilancio delle armi, viste le lamentele dei giocatori sul nuovo meta del **PvP**, ma il direttore della community David "Deej" Dague ha affrontato questo argomento, dicendo:

«Nel nostro costante monitoraggio della community, abbiamo sentito molti di voi chiedere se l'attuale **sandbox** avrà un altro aggiornamento. Il nostro unico focus in questo momento è *Destiny 2*. Tutte le mani di casa **Bungie** sono indaffarate a rendere *Destiny 2* un seguito degno per la community. Abbiamo in programma una Beta per quest'estate che richiede la nostra attenzione. Quest'autunno daremo inizio a un nuovo ciclo di aggiornamenti continui per un nuovissimo gioco che crediamo sia la risposta a tutti i vostri commenti e suggerimenti dal lancio dell'originale *Destiny*. Speriamo che percepiate quanto il vostro **feedback** sarà importante per noi quando metterete le mani su *Destiny2*. Come al solito, vi ringraziamo per le vostre opinioni che ci aiutano a creare giochi migliori.»

Questo significa che tutti i **feedback** che verranno inviati saranno implementati in *Destiny 2*. Quindi, ancora una volta, **Bungie** ascolterà le lamentele e i consigli della community e li metterà in pratica con *Destiny 2*.

La beta si avrà quest'estate, con data ancora da decidere, ma **Bungie** sarà presente [all'E3](#) e probabilmente avremo più informazioni.

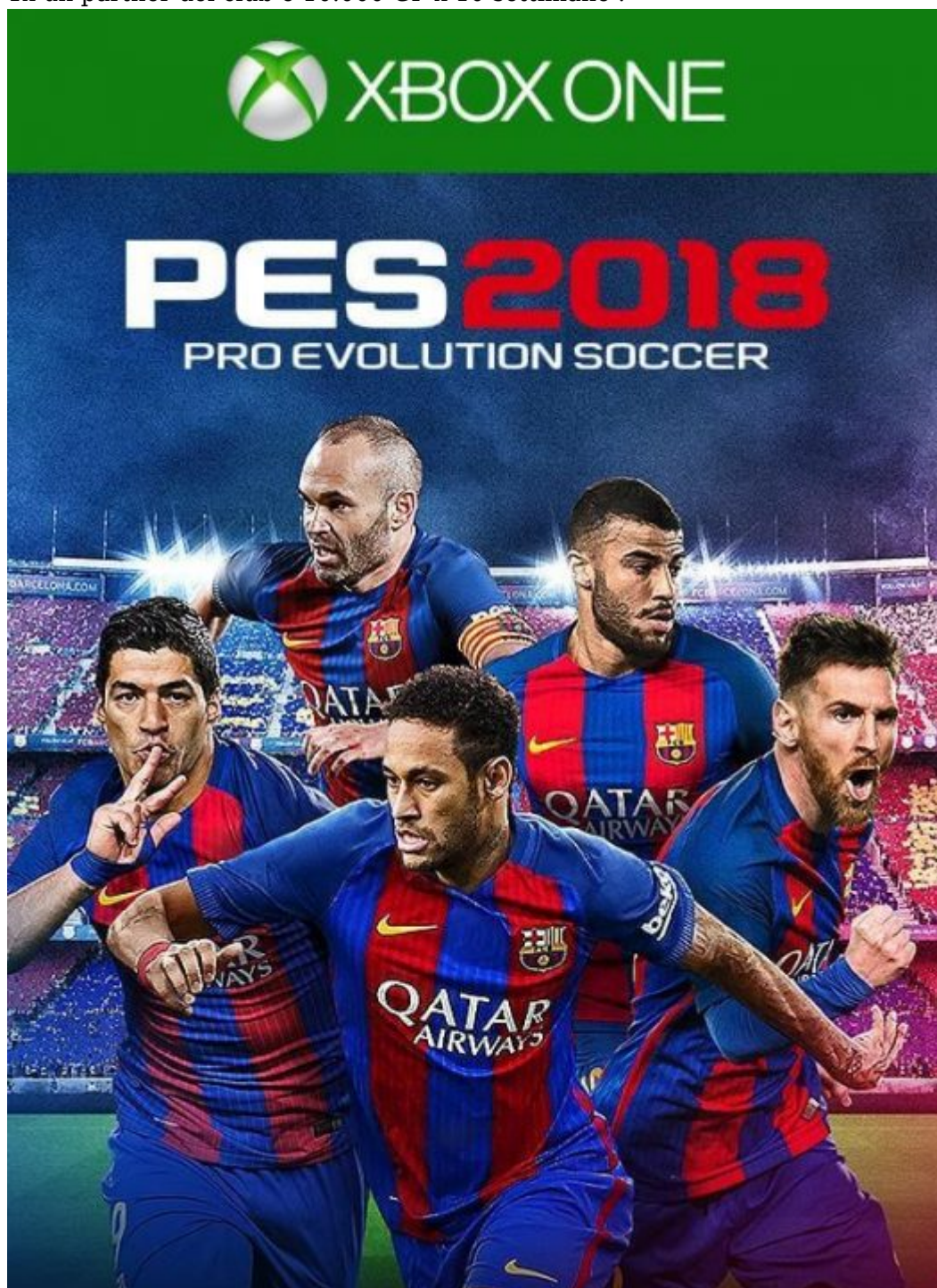
La data di lancio di *Destiny 2* è prevista per l'8 settembre e il titolo uscirà per **PS4**, **Xbox One** e **PC**, sulla piattaforma di **Blizzard**, **Battle.net**.

Passate con noi questo [E3](#), saremo in live su [Twitch](#) per seguire in diretta tutte le conferenze e rimanere sempre aggiornati.

[PES 2018: primissimi dettagli](#)

Da pochi giorni sono apparse online nuove informazioni riguardanti **Pro Evolution Soccer 2018**. Il titolo vedrà l'introduzione di nuove funzioni, dai **dribbling strategici** alla funzione **Real Touch+** - che renderà possibile al giocatore reagire con ogni parte del corpo consentita (petto, gambe, testa) alla ricezione della palla con un passaggio controllato che varierà in relazione ovviamente al modo (velocità, altezza, etc...) con cui arriverà il pallone - fino al nuovo sistema **REAL Capture**, grazie al quale si potrà gestire l'illuminazione negli incontri in maniera più realistica, sia di giorno sia di notte. Verranno introdotti nuovi menù e immagini reali del giocatore, sarà possibile competere con la **Lega PES** in nuove modalità - tra cui **myClub** - verrà aggiunta una modalità dedicata al **gioco co-op**, saranno introdotti **match di selezione casuale**, ci saranno nuovi **tornei pre-stagionali**, un miglior **sistema di trasferimento** e ci saranno varie migliorie grafiche che andranno dalle espressioni facciali ai movimenti del corpo. Sul piano **grafico**, gli sviluppatori promettono un'esperienza più coinvolgente dal punto di vista televisivo: saranno, infatti, presenti interviste pre-partita e immagini provenienti dallo spogliatoio come quelle dei match reali. Sono disponibili due

bundle di pre-ordine: il primo includerà due agenti partner Premium per **myClub**, **UCL Agent** per myClub e un **agente esclusivo** per myClub, nonché il contenuto bonus di myClub: 4x agenti iniziali, 1x un partner del club e 10.000 GP x 10 settimane .



Il **secondo bundle** di pre-ordine, **FC Barcelona Edition**, comprenderà invece 1x FCB agente speciale, 1x FCB un agente leggendario speciale, 1.000 monete myClub e contenuti esclusivi che saranno annunciati al più presto.

L'uscita del secondo bundle è al momento prevista per il **12 settembre** in Nord America e il **14 Settembre** in altri continenti.

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.

Ecco i titoli PS PLUS disponibili per il mese di giugno 2017

Ieri sono trapelate alcune informazioni sui titoli **PS4** per il **PS PLUS** di giugno, oggi sono stati resi noti i titoli ufficiali:

Killing Floor 2 (PS4)

Life is Strange (PS4)

Abyss Odyssey (PS3)

WRC 5: World Rally Championship (PS3)

Neon Chrome (PS Vita - cross-buy con PS4)

Spy Chameleon (PS Vita)

I giochi gratis per il **PlayStation Plus** saranno disponibili al prossimo aggiornamento settimanale, martedì **6 giugno**.

[Final Fantasy VII Remake torna all'ovile](#)

Square-Enix decide di riprendere le redini dello sviluppo di *Final Fantasy VII Remake* e di continuare a lavorare sul progetto **"in casa"**. Secondo alcuni commenti durante una trasmissione è stato rivelato che Naoki Hamaguchi, responsabile dello sviluppo di *Final Fantasy Mobius*, avrà un ruolo di punta anche per il nuovo **FFVIIR**.

Questi i commenti di Hamaguchi durante la trasmissione: "Fino a ora lo sviluppo di *Final Fantasy VII Remake* era affidato ad aziende esterne. La società, vista la necessità di dover garantire l'alta qualità del prodotto una volta iniziata la produzione di massa, ha deciso di riprendere in mano il progetto e svilupparlo interamente in casa per garantire la qualità del gioco".

Sembra proprio che l'attenzione di Naoki Mamaguchi adesso sia focalizzata su **FFVIIR**, visto anche il nuovo elenco di reclutamento per le varie posizioni del team di sviluppo.

Tutt'ora non si conoscono le posizione prese da Square-Enix nei confronti delle vecchie collaborazioni esterne come per esempio la **CyberConnect 2**.

Si sa inoltre che *Final Fantasy VII Remake* è attualmente in sviluppo per **PS4**.

[Nioh: Drago del Nord \(DLC\)](#)

È passato ormai qualche mese da quando vi abbiamo lasciato la nostra primissima recensione riguardo *Nioh* e la sua **patch 1.05** e non possiamo certo dire che i nostri punti di vista e criteri non siano cambiati. Il dlc *Drago del nord* e la nuova **patch 1.09** hanno stravolto sicuramente diversi aspetti del gameplay: ma siamo sicuri che ciò abbia apportato giovamenti al gioco?

Una ventata di novità

Il primo dlc **Drago del nord** ci invierà nella regione di **Oshu**, nel quale il sovrano **Masamune Date** (Jena Plissken, per gli amici) non disdegnerà di palesare quanto il suo sguardo sia frutto di doppiogioco. Da parte del **Team Ninja** reputo sia una scelta molto coraggiosa rendere giocabile la nuova espansione, strettamente collegata al finale, solo una volta terminata la storia: mossa commercialmente rischiosa, che fa intendere di aver le spalle molto larghe e nello stesso tempo lungimiranza riguardo la storyline dei prossimi dlc. Il nuovo contenuto contiene 3 nuove mappe, 4 boss (di cui solo uno particolarmente ispirato), armi e armature inedite, diversi **yōkai** (con la straordinaria partecipazione di **Las plagas** di **RES 4**), la possibilità di tenere in battaglia fino a 2 spiriti guardiani potendo scegliere di cambiarli a proprio piacimento e, infine, la nuovissima tipologia di spada **Odachi**, un lunghissimo spadone scalante principalmente sulla statistica forza che ci diventerà non poco col suo **moveset AoE**. L'espansione ha un livello di difficoltà nettamente più alto rispetto al resto del gioco, fattore che può potenzialmente portare frustrazione a chi abbia appena finito **La via del samurai**.



Non è tutto Amrita ciò che luccica

Ritornando alle patch, non si può certo dire che il Team Ninja non risponda ai feedback, poiché i cambiamenti al fine di appoggiare la fanbase non sono stati pochi. Un pesante lato negativo che ha afflitto **Nioh** è stato l'annullamento del contesto gdr e della difficoltà a causa dell'estrema facilità della farm di **Amrita**: i giocatori potevano raggiungere il **level cap** (il livello 750) in una manciata di giorni grazie al giusto equipaggiamento, e ciò sottraeva quel sapore di individualità e sfida nelle missioni. Oggi un simile eclettismo è stato ridimensionato abbassando il level cap a 400 e aumentando sensibilmente le Amrita necessarie per livellare, sono state **nerfate** parecchie armi ed eliminato tutto ciò che **boostava** il nostro **William** fino a renderlo il maestro del Giappone in poche ore di gioco. Ricalcando il fattore difficoltà, sono ben lieto di aver trovato **La via del demone** (o NG++, a voler semplificare). Ora finalmente le missioni sono tarate per un livello

superiore al nostro **cap**, rendendo tutto estremamente ostico e realmente minaccioso anche nel caso in cui il personaggio sia buildato **glass cannon**; i vecchi **yōkai** verranno buffati al punto che questi potranno shottare chiunque ostenti una difesa leggera; d'altro canto si potranno trovare equipaggiamenti ben superiori al livello 150, riequilibrando il tutto.



Pvp? No grazie

Parlando invece di come **non** si strutturi un **pvp**, il Team Ninja ha pienamente centrato il bersaglio: le arene sono strutturate in modo da ottenere un grado di valutazione nella classifica che va dal D- al AAA, non valutando, invece, il vero **combat rating** durante il **matchmaking**: questo ha portato a pesanti dislivelli durante gli scontri, elemento che, miscelato con la componente lag, rende il tutto così superficiale e mal pensato. La **patch 1.09** ha portato dei miglioramenti nel versante **pvp** non ancora appaganti, ma il Team Ninja ha dimostrato di prediligere i litri di caffè piuttosto che dormire sacrificando le ore notturne a favore del soddisfacimento della fanbase: questo rende ben speranzosi riguardo al fatto che presto troveranno il giusto equilibrio.



Aspettative

In conclusione, si può intuire che il prodotto non verrà abbandonato presto poiché a ogni aggiornamento si percepisce quel sentore di freschezza che allontana la noia e la ripetitività. Ogni patch fa emergere quanto la casa di sviluppo sia minuziosa e sia attenta ai particolari, rielaborando, se necessario, i propri fallimenti al fine di farli rivivere di luce propria. Si ha la percezione platonica di sentirsi presi per mano, mai abbandonati, supportati in risposta a ogni possibile critica riguardo il gioco; il **team Ninja** in questi mesi non ha fatto altro che alimentare la mia speranza nel giusto riequilibrio del titolo, pregustando già da oggi quello che probabilmente diverrà **Nioh** domani.

[Red Dead Redemption 2 rinviato al 2018](#)

Rockstar Games sposta il lancio del secondo capitolo di **Red Dead Redemption** all'anno prossimo, precisamente alla **primavera 2018**. La software house spiega che il gioco, per offrire la migliore esperienza di gioco possibile, ha necessariamente bisogno di più tempo per essere sviluppato. Per questo si scusa con i suoi fan dicendo: "Siamo davvero dispiaciuti per la delusione a causa di questo ritardo, ma crediamo fermamente che un gioco si debba rilasciare solo una volta pronto. Non vediamo l'ora di rilasciare importanti news sul gioco questa estate. Nel frattempo, per favore, godetevi questa nuova selezione di screenshot di **Red Dead Redemption 2**".

[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 depredare 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

<

p style="text-align: justify;">>*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 margini 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**.



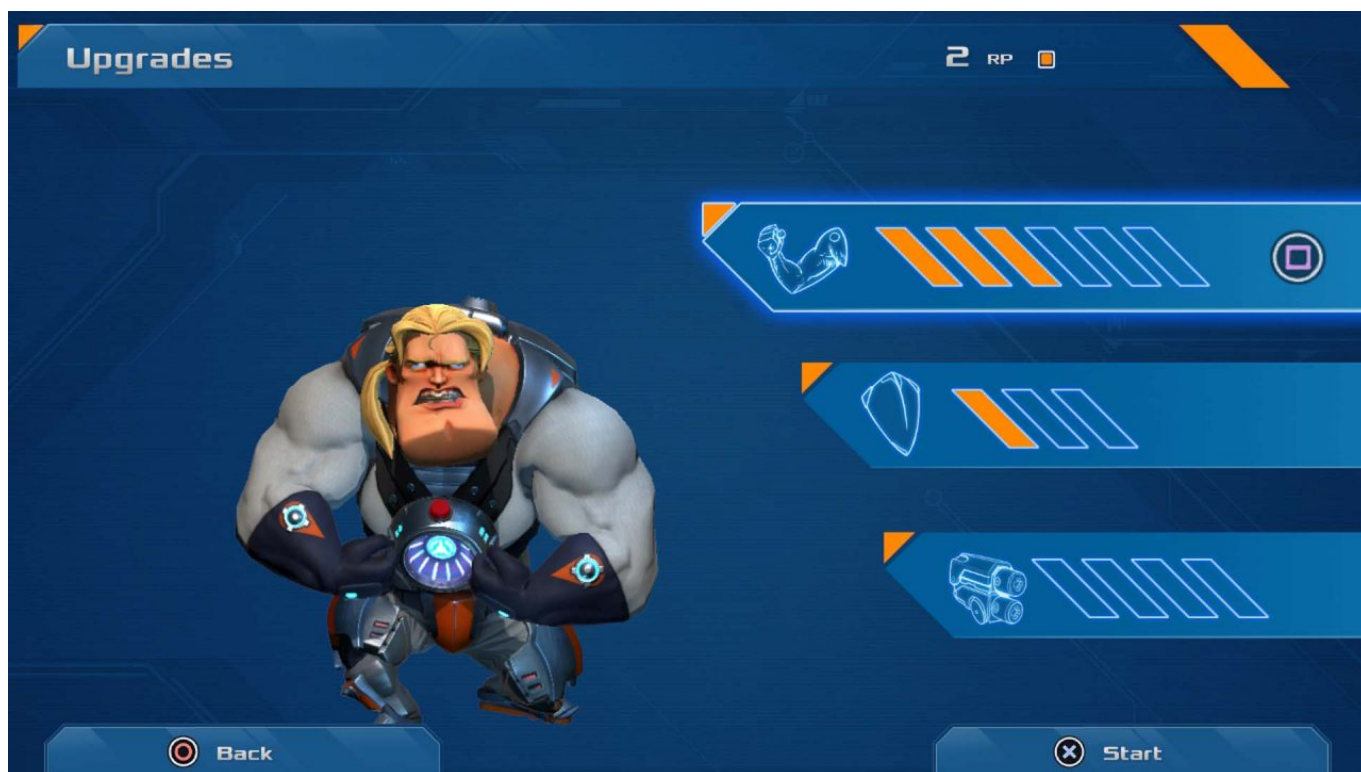
Storia

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.