

[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.

E3: la lista dei giochi presentati

L'attesissimo **Electronic Entertainment Expo**, ospitato dalla Entertainment Software Association, è alle porte per la sua 23a edizione.

Numerosi publisher e sviluppatori presenteranno nuovi videogames a Los Angeles nei giorni tra il 13 e il 15 giugno 2017 e al solito si è scatenato il toto-scommesse su quali giochi saranno effettivamente presenti.

Da quest'anno l'evento sarà aperto al pubblico e si prevede un grande afflusso anche grazie ai 15000 (costosi) biglietti previsti per il pubblico dei non addetti ai lavori.

Ad oggi questa dovrebbe essere la lista dei giochi che potrebbero essere presenti all'E3 2017:

Activision

Call of Duty: WWII (PC, PS4, Xbox One)

Destiny 2 (PC, PS4, Xbox One)

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy (PS4)

Bandai Namco Entertainment

Ace Combat 7: Skies Unknown (PC, PS4, Xbox One)

*Code Vein (PC, PS4, Xbox One)

Project CARS 2 (PC, PS4, Xbox One)

*Tekken X Street Fighter (PS4, Xbox One, Nintendo Switch)

*Gioco Tamagotchi *untitled* (Nintendo Switch)

Bethesda Softworks

Quake Champions (PC)

*The Evil Within 2 (PC, PS4, Xbox One)

Capcom

Marvel vs. Capcom: Infinite (PC, PS4, Xbox One)

Codemasters

Dirt 4 (PC, PS4, Xbox One)

Micro Machines World Series (PC, PS4, Xbox One)

F1 2017 (PC, PS4, Xbox One)

Deep Silver

Kingdom Come: Deliverance (PC, PS4, Xbox One)

Agents of Mayhem (PC, PS4, Xbox One)

Electronic Arts

Star Wars Battlefront II (PC, PS4, Xbox One)

Madden NFL 18 (PS4, Xbox One)

FIFA 18 (PC, PS4, Xbox One)

NBA LIVE 18 (PS4, Xbox One)

Need for Speed 2017 (PC, PS4, Xbox One)

Focus Home Interactive

Call of Cthulhu: The Official Video Game (PC, PS4, Xbox One)
Insurgency: Sandstorm (PC, PS4, Xbox One)
Vampyr (PC, PS4, Xbox One)

Konami

Metal Gear Survive (PC, PS4, Xbox One)

Microsoft Studios

Sea of Thieves (PC, Xbox One)
State of Decay 2 (PC, Xbox One)
Fable Fortune (PC, Xbox One)
Forza 7 (PC, Xbox One)
Gigantic (PC, Xbox One)
Phantom Dust (PC, Xbox One)
Voodoo Vince: Remastered

Sega

Total War: Warhammer II (PC)
Sonic Forces (PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch)

Sony Interactive Entertainment

*Bloodborne 2 (PS4)
Days Gone (PS4)
Death Stranding (PS4)
Detroit: Become Human (PS4)
Dreams (PS4)
Gran Turismo Sport (PS4)
God of War (PS4)
Knack 2 (PS4)
*Project Oscar (PS4)
*Resistance 4 (PS4)
Spider-Man (PS4)
The Last of Us Part II (PS4)
Uncharted: The Last Legacy (PS4)

Square Enix

Battalion 1944 (PC, PS4, Xbox One)
Dragon Quest XI (PS4, Nintendo Switch)
Final Fantasy VII Remake (PS4)
Kingdom Hearts III (PS4)
Project Octopath Traveler
Project Prelude Rune
*The Avengers Project (PC, PS4, Xbox One)
*Guardians of the Galaxy (PC, PS4, Xbox One)

Take-Two Interactive

Red Dead Redemption 2 (PS4, Xbox One)
NBA 2K18 (PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch)

THQ Nordic

*Darksiders III (PC, PS4, Xbox One)

Ubisoft

*Assassin's Creed 2017 (PC, PS4, Xbox One)

*Beyond Good & Evil 2 (PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch)

*Just Dance 2018 (PC, PS4, Xbox One, Nintendo Switch)

South Park: The Fractured but Whole (PC, PS4, Xbox One)

*Tom Clancy's Splinter Cell 2018 (PC, PS4, Xbox One)

Warner Bros. Interactive Entertainment

*Batman 2017 (PC, PS4, Xbox One)

Middle-earth: Shadow of War (PC, PS4, Xbox One)

*Giochi non confermati.

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 orrifico e il cartoonesco che ricorda il **Tim Burton** dei tempi d'oro.

[Remothered: Tormented Fathers. Ci si prepara al rilascio della beta](#)

Avverrà a breve il rilascio della beta di **Remothered: Tormented Fathers**, un videogioco made in Italy, targato **Starmind Games** con la collaborazione della **Darril Arts**. Anche se non è stata fissata una data certa, abbiamo la sicurezza che il gioco completo uscirà esclusivamente per **PC/steam** e **PS4/psn** entro il **2017**. Nel frattempo potremo godere del video trailer rilasciato dalla casa di produzione.

Remothered: TF è il primo tanto atteso capitolo di una trilogia. Un'avventura survival-horror in terza persona. Giocando nei panni di **Rosemary Reed**, una giovane di 35 anni, ci troveremo a fronteggiare psicopatici e fanatici. Una fitta rete dove omicidi e ossessioni prendono vita.



Registrandovi nella [pagina ufficiale](#) del gioco, potrete avere accesso alla **beta** non appena diventerà disponibile. Inoltre, iscrivendovi riceverete in regalo: gli **storyboard digitali**, un **wallpaper** per i fan e, per concludere in bellezza, la canzone **“Tormented Fathers”**, brano tratto dalla colonna sonora del gioco, scritta da **Nobuko Toda** (conosciuto come compositore per *Final Fantasy*, *Halo*, *Metal Gear Solid...*).



[Prey: la storia dietro al gioco di Arkane](#)

Vi siete mai chiesti come sia nata la trama di *Prey*? Noi no, ma il direttore creativo *Raphael Colantonio* ci tiene a raccontare: **“Ero in aereo, su un lungo volo di ritorno da una vacanza. Fu lì che scrissi la trama principale di *Prey*”.**

Dopo essere ritornato nel suo ufficio, inizia a lavorare con il supporto di **Arkane Studios** allo sviluppo e all'adattamento del suo progetto creando le basi per la tecnologia aliena, per lo stile della stazione spaziale, per i personaggi e per i dialoghi. Durante lo sviluppo si sono uniti diversi partner, che hanno permesso lo sviluppo del thriller fantascientifico.

“Ci volle più o meno un anno prima di sviluppare l'intero arco narrativo degli anni 60 e i diversi aspetti della trama che fanno da sfondo al gioco”, dice *Colantonio*.

“Passò diverso tempo prima che iniziassimo a creare i veri e propri dialoghi.” aggiunge *Ricardo Bare*, lead designer di Arkane: **“All'inizio ci concentrammo sulla struttura, sugli obiettivi e sulla trama con i progettisti dei livelli e con i grafici. Quindi lavorammo a ciò che avevamo creato per espanderlo e perfezionarlo”.**

Durante lo sviluppo, **Arkane** ha coinvolto diversi talenti. Fra questi la leggenda dell'industria videoludica *Chris Avellone* che si è unito alla squadra creativa, avverando il sogno di *Ricardo Bare*, un grandissimo fan dei suoi capolavori videoludici. *Bare* inoltre aggiunge:

“Prima che iniziassi a lavorare nel campo, uno dei miei giochi preferiti era Planescape: Torment e c'erano diversi altri giochi con personaggi davvero fantastici che mi piacevano. A un certo punto realizzai che erano tutti ideati dalla stessa persona.” *Bare* lo incontrò per la prima volta al PAX East nel 2013. **“Fu un momento indimenticabile per un fan come me”.** *Avellone* dal canto suo ci racconta che colse l'opportunità di lavorare con *Arkane*: **“Scrissi due righe a Raf chiedendogli se fosse interessato a lavorare insieme a un progetto.”** dichiara, **“Fu una breve conversazione, a cui seguì una visita allo studio e diverse discussioni sui punti fondamentali del gioco e sull'approccio allo sviluppo”.**

Avellone iniziò senza perdere tempo a lavorare. Non solo offrendo opinioni e consigli, ma anche sviluppando diversi personaggi e missioni secondarie, creando personaggi con storie intriganti. *il Dr. Igwe* e i suoi compagni non sono dei normali personaggi “secondari”, perché questi personaggi giocano un ruolo fondamentale per permettere al giocatore di scoprire chi è. *Avellone* dice la sua opinione su questi personaggi:

“Arricchiscono anche il vasto universo di *Prey* e aiutano a comprendere l'impatto di Talos I e della TranStar sul mondo da un punto di vista scientifico, sociale e militare. Ogni PNG ha anche la sua opinione su Morgan Yu, che il giocatore impara a scoprire”.

Inoltre *Bare* aggiunge:

“Quando incontrerete personaggi come *Mikhaila* e *Igwe*, scoprirete che sanno cose di voi, Conoscono il passato di Morgan. Nelle conversazioni che avrete con loro, parleranno di queste cose e sveleranno poco a poco i tasselli del vostro passato. È un modo divertente e interessante per scoprire chi siete veramente”.

Avellone si è dimostrato un'ottima scelta per **Arkane** soprattutto grazie al suo metodo di lavoro che rispecchia da vicino la filosofia di quest'ultima. Citando il film **Aliens** come ispirazione per il suo metodo di scrittura dice:

“Aliens è un film d'azione e di suspense, non allenta mai la tensione, ma ciò che non

sempre il pubblico comprende è che grazie alla trama e ai personaggi, **Aliens** è uno dei film più divertenti di sempre. La comicità si inserisce alla perfezione nel film, per le reazioni dei personaggi e per l'empatia delle loro risposte. Ciò si applica in modo particolare a **Bill Paxton**, ma essenzialmente a tutti i personaggi. I momenti umoristici sono genuini, anche nel contesto di un film horror, e hanno il tempismo giusto nello svolgimento narrativo". Secondo *Chris*, *Prey* è molto simile ad **Aliens** sotto questo aspetto. Anche se ha un'atmosfera thriller, *Prey* necessita anche di momenti per allentare la tensione, in modo da non appiattire l'esperienza di gioco. **"Credo che sia giusto inserire dei momenti di comicità, a patto che non guastino l'atmosfera di suspense. Credo che Prey sia ben bilanciato da questo punto di vista"**.



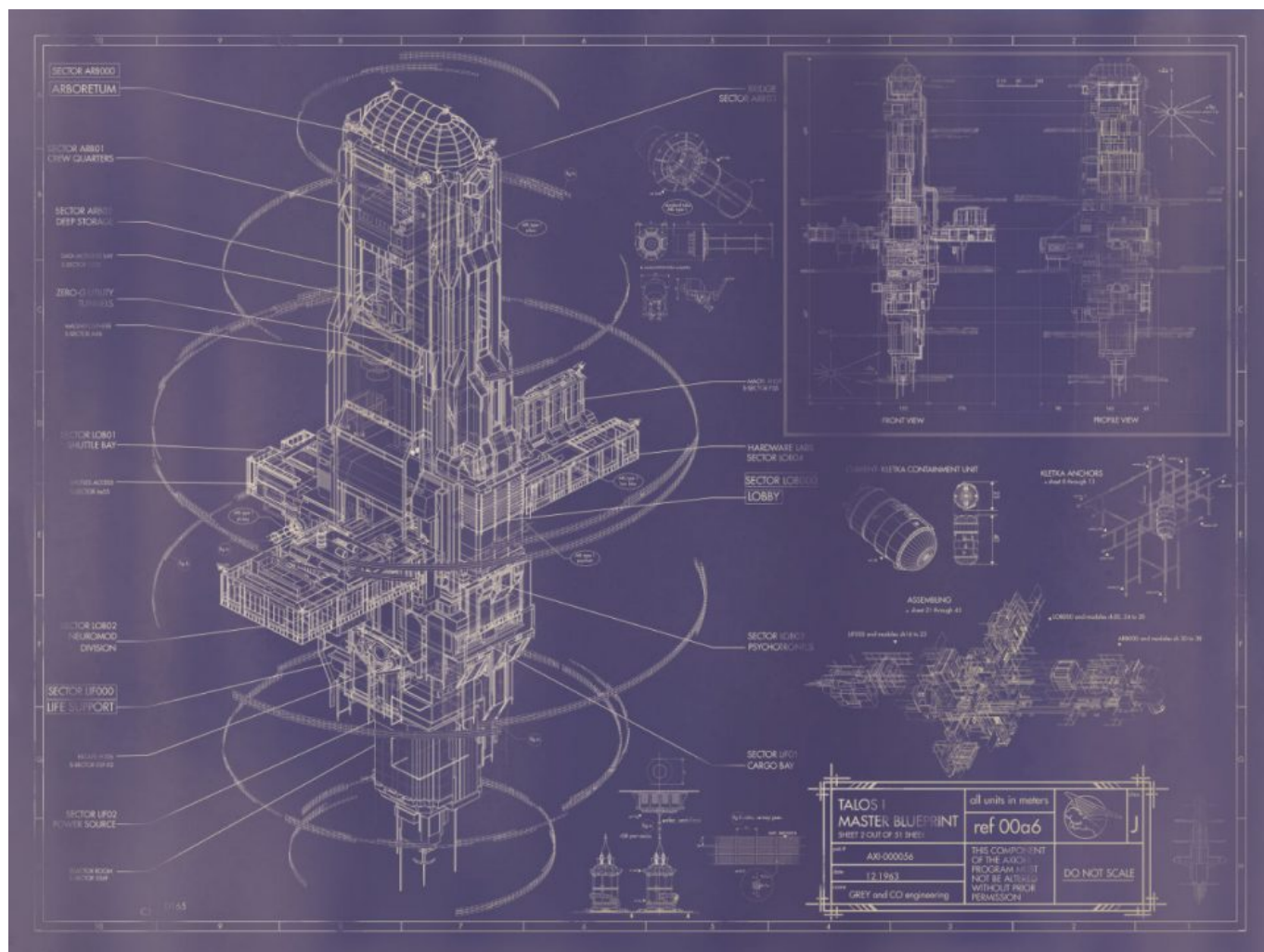
[Prey: data di uscita e demo](#)

Quasi tutto pronto per l'imminente rilascio di **Prey**, l'ultima avventura fantascientifica fps creata da **Arkane Studios**, che ricordiamo per giochi del calibro di **Dishonored** (Game of the year 2012) e il più recente **Dishonored 2**.

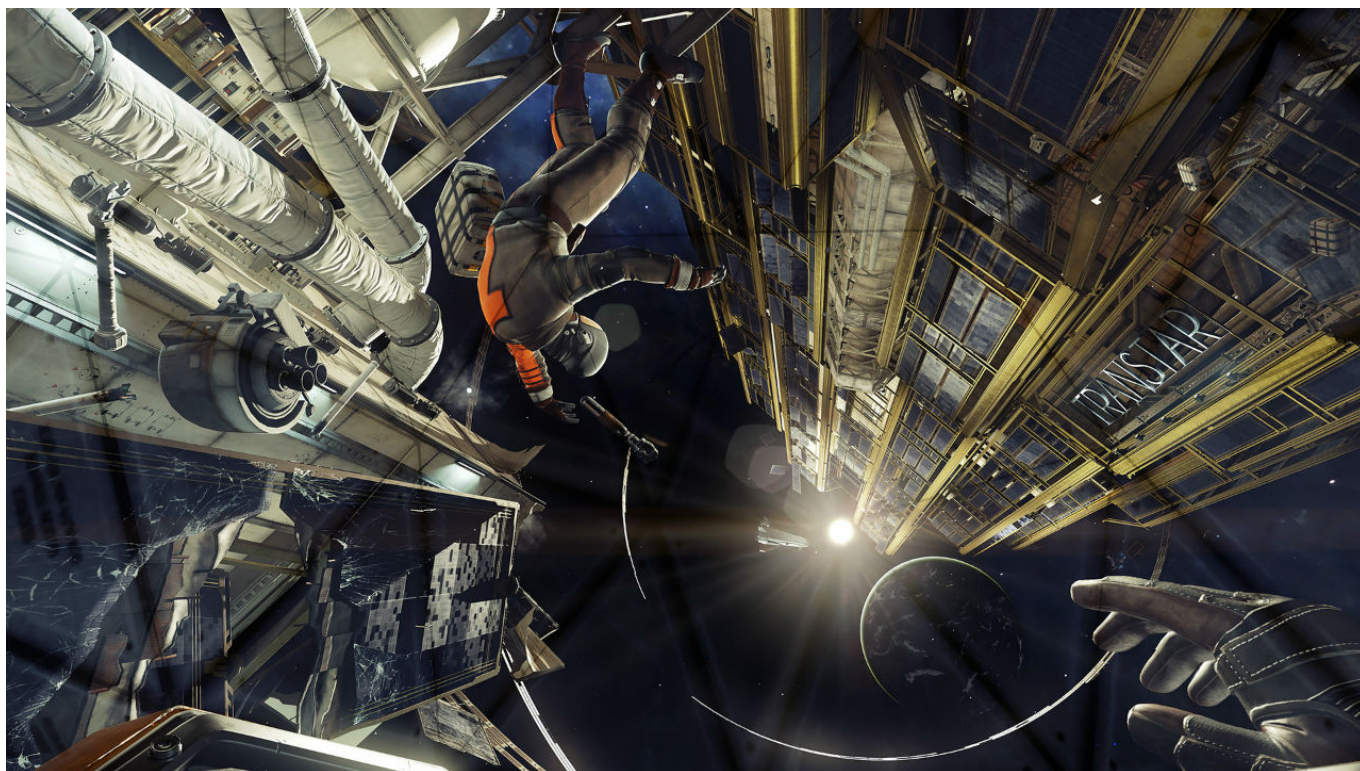
L'attesa per **Prey**, terminerà il 5 Maggio 2017, e sarà disponibile per le piattaforme: **Xbox One, Ps4 e PC**.

Il video rilasciato ci consente una breve visita su **Talos I**:

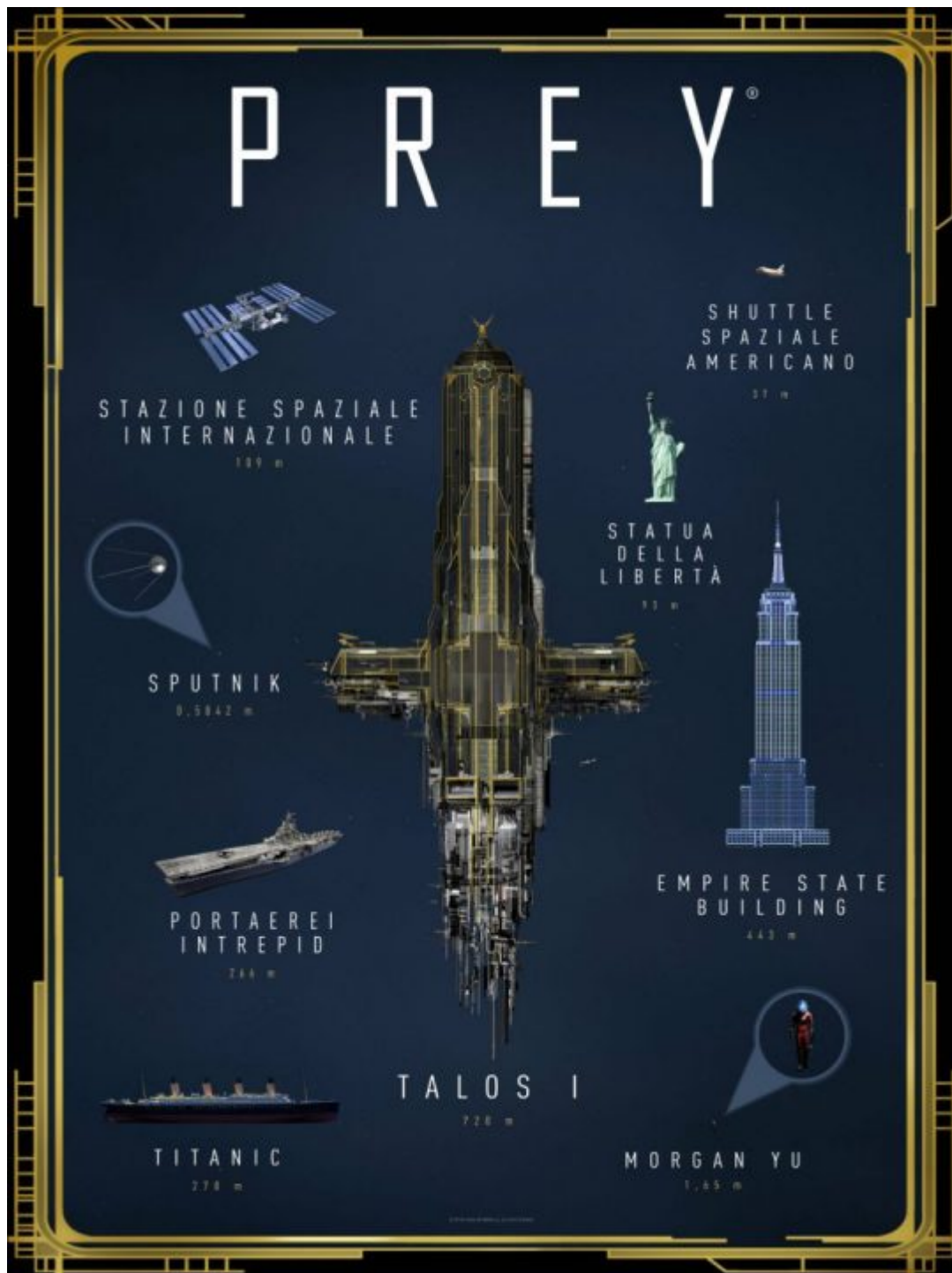
Bethesda conferma inoltre che il giorno 27 Aprile, verrà rilasciata la Demo di **Prey**, per le console **Ps4 e Xbox One**, che ci darà la possibilità di poter vivere la prima ora di gioco (*the beginning hour*) nei panni di **Morgan Yu**, che al suo risveglio, mentre si trova all'interno di una enorme stazione spaziale, la cosiddetta **Talos I**, scoprirà che una razza aliena, i **Typhon**, sfuggiti al controllo degli scienziati, stanno annientando l'intero equipaggio cercando di prendere il possesso dell'intera stazione. I giocatori si troveranno quindi, oltre che a contrastare la minaccia, anche a dover darsi delle risposte alle tante domande. Perché **Morgan Yu** si trova su quella stazione? Cosa sta accadendo? Cos'è la **Talos I** veramente? Quali segreti nasconde la stazione? Tante domande a cui dar risposta nel corso del gioco.



“**Prey** è un open space station”, afferma il capo progettista **Ricardo Bare**, “non avremo limiti di esplorazione “. “Il giocatore può sentirsi completamente libero di visitare la stazione navale nella sua interezza, apprezzandone i dettagli e le ricchezze”. **Talos I** vive quasi di vita propria: si potrà infatti tornare nelle zone già esplorate e vederne i possibili cambiamenti causati dalle nostre decisioni prese nel corso del gioco. Caratteristica innovativa, sarà la possibilità di esplorare la stazione spaziale anche dall'esterno, orbitandovi attorno a **Gravità 0**.



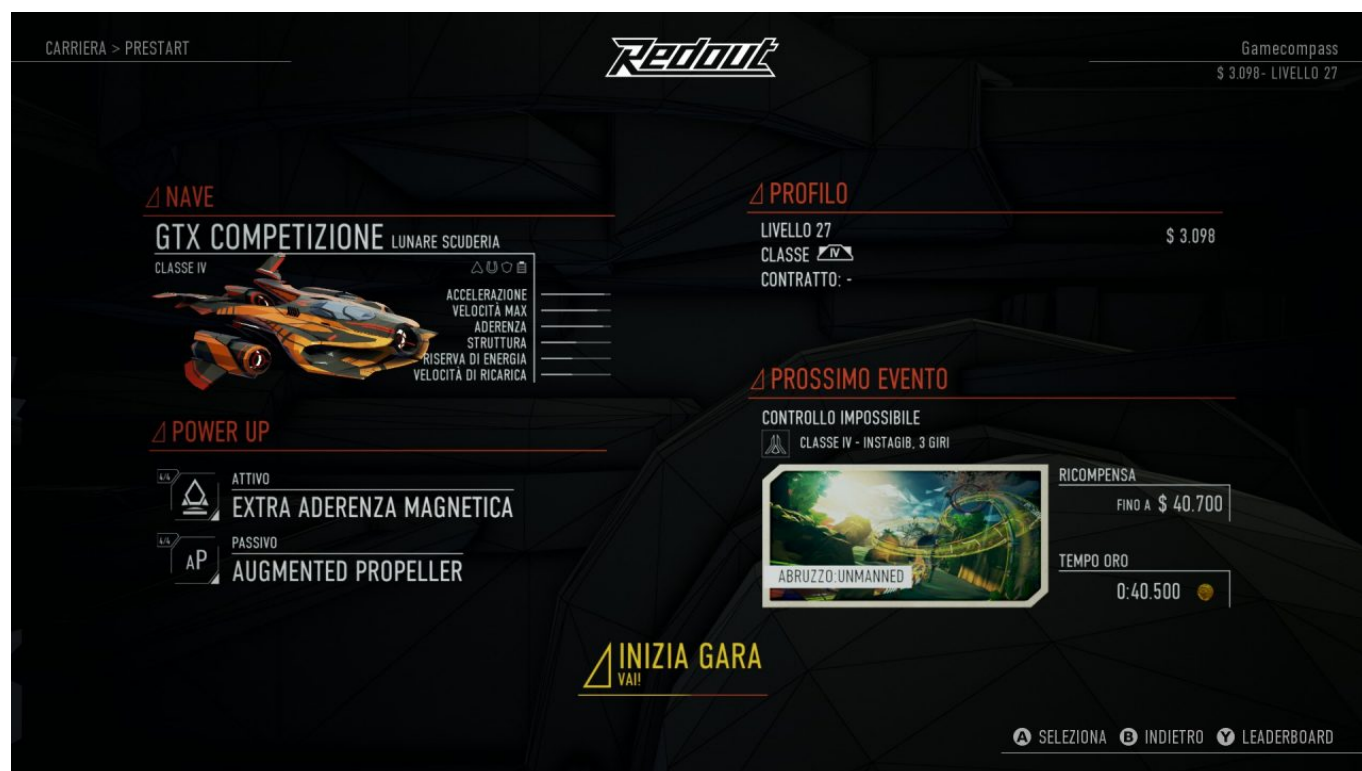
Nell' infografica in basso, il team ci mostra la maestosità con la quale è stata pensata, progettata e infine realizzata, la stazione spaziale **Talos I**. Mostrando le dimensioni del protagonista (in basso a destra), rispetto a diversi altri elementi.



[Redout: Race faster than ever](#)

Nell'ultima edizione del premio [Drago d'Oro](#) a meritarsi il premio come "Miglior gioco italiano dell'anno" è stato un gioco che prende a piene mani dagli arcade racing del passato: parliamo di **Redout**, ultimo lavoro della casa torinese **34BigThings**, che abbiamo [intervistato al Let's Play](#), proprio in occasione della premiazione. Il team ci ha parlato del titolo come un ritorno alle corse di vecchio stampo arcade, citando come fonti di ispirazione grandi classici come **F-Zero** o **Wipeout**. La software house sta anche ultimando le fasi di porting per le console domestiche **Ps4**, **Xbox**

One e Nintendo Switch, per le quali il gioco è già pre-ordinabile.
E adesso, analizziamo **Redout** più nel dettaglio:



Aspetti grafici

Redout gode di una grafica pulita, poco dettagliata ma molto colorata a fare da contorno alle nostre corse. Personalmente, viste le piattaforme a cui è orientato il gioco, avrei gradito che fossero state utilizzate **texture** e **shader** orientati più al realismo piuttosto che lo stile poligonale che vediamo nel gioco.



Le navi

La “flotta” è suddivisa in **6 case navali**, a loro volta distinte in **4 differenti classi** sbloccabili gradualmente nel proseguo nel gioco. I concept sono molto originali, guardandoli, trasmettono immediatamente un’idea di futuristico e ipermoderno.

Ogni casa si differenzia dall’altra per parametri tecnici delle navi in scuderia: dalle più veloci alle più deboli, dalle robuste ma difficile da pilotare alle ben equilibrate per i piloti meno esperti, e così via.

Sin da subito le navi possono essere personalizzate sostituendo la livrea e scegliendo tra le varie colorazioni disponibili. Uno dei punti di forza di **Redout** sono i potenziamenti e i **powerups**, i quali hanno una funzione fondamentale nel gioco, andando a incidere sensibilmente sulla nostra esperienza di guida.

Gameplay

Redout mostra sin da subito la propria anima arcade, mettendo il giocatore davanti un menù semplice e intuitivo ma al contempo completo e ben realizzato.

Intraprendendo la **modalità “carriera”** si potrà selezionare una prima nave di **classe I**, con la quale avremo accesso alle prime gare: si nota fin da subito come le navi abbiano una buona manovrabilità e come ogni competizione risulti dinamica e adrenalinica. Proseguendo e quindi accumulando esperienza, si accrescerà il proprio **“livello pilota”**, tramite il quale si potrà avanzare negli eventi avendo accesso alle classi più alte delle navi. Qui purtroppo iniziano le prime note dolenti: finalmente dopo svariate gare, e dopo aver accumulato abbastanza esperienza e denaro, si riuscirà a sbloccare la nave di **classe III**; ma non si avrà il tempo di gridare “FINALMENTE CE L’HO FATTA!” che, da quel momento, si dovrà dimenticare quanto detto finora. Una volta entrati

nella classe III, infatti, l'esperienza di guida cambierà radicalmente: sembrerà di essere un vecchietto alle prese con **Mario Kart**, le navi avversarie andranno in modalità "**berserk**", VELOCISSIME: è vero, anche la vostra nave sarà velocissima e completamente potenziata, ma loro si muoveranno con precisione millimetrica, sembreranno camminare su una monorotaia, non sbaglieranno una, DICO UNA sola curva!

Personalmente mi sono ritrovato a correre solo gli eventi delle **prove a tempo**, perché alla lunga ripetere le gare più e più volte nella speranza di arrivare al podio rischia di diventare frustrante. A ciò bisogna aggiungere altri fattori che variano nelle fasi avanzate di gioco. Provate, infatti, un po' a immaginare tutto quel che abbiamo appena descritto sopra applicato a un semplice evento "corsa": il risultato sarà che la vostra nave sarà - come detto - potentissima, e quindi anche difficile da pilotare, le navi avversarie andranno a velocità da missili terra-aria, i circuiti diventeranno sempre più ostici e tortuosi e, come ciliegina sulla torta, si potrà notare un effetto **motion blur**, o simile, che diventa talmente eccessivo da infastidire la visuale di guida.

Conclusioni

Sarò sincero, mi sono divertito parecchio giocando a **Redout**, guidare questi piccoli bolidi dà proprio una bella sensazione, e mi sentirei di consigliare il gioco a chiunque, come me, adori il genere arcade "**gravità 0**".

Il gioco gode di molti aspetti positivi: oltre a quelli già illustrati sopra, c'è da porre l'accento sulla **colonna sonora**, d'effetto e molto esaltante, della quale abbiamo apprezzato i cambi di tono durante i salti e le immersioni, accompagnando ritmicamente il movimento dei veicoli. Anche la **varietà dei tracciati** e le **ambientazioni** a tema post-apocalittico hanno il loro grande fascino. Inoltre non sono da sottovalutare le numerose **modalità di gara** suddivise in "corsa", "prova a tempo", "boss", "a punteggio", "eliminazione" e tante altre ancora.

D'altro canto, come dicevamo, **Redout** ha la pecca di non riuscire a mantenere un equilibrio di gioco tra l'utente e quello degli avversari nei livelli più alti, e non offre, al contempo, la possibilità di cambiare livello di difficoltà per ovviare a questo disequilibrio. Questo può costituire un grosso problema, specie per i giocatori meno abili. Infine, non possiamo esprimere un giudizio riguardo la modalità **multiplayer**, la quale è prevista ma, al momento, risulta completamente deserta, (abbiamo tentato in diverse fasce orarie).

Nulla - quanto rilevato - che una buona patch non possa risolvere.

E ce lo auguriamo, perché il team di **34BigThings** ha dimostrato, non solo di meritare i riconoscimenti ricevuti, ma soprattutto di saper lavorare bene, e siamo curiosi di vedere cosa ci riserverà in futuro questo giovane gruppo di sviluppatori.

[Final Fantasy XV](#)

Ebbene sì, ragazzi, mi trovo davanti alla tastiera e sto per recensire uno dei giochi più amati e criticati dell'anno.

Stiamo parlando dell'ultimo capolavoro nato dal genio di **Hajime Tabata** ([che abbiamo recentemente intervistato](#)), **Final Fantasy XV**, fra l'altro premiato come "Miglior Gioco dell'Anno" al **Premio Drago d'Oro**.

Avendo giocato solo alla **Day One edition**, che includeva un **DLC** per sbloccare la potentissima spada leggendaria "**Masamune**", credo di poter dire di aver provato solo una versione "nuda" del titolo.

Infatti, con l'uscita del **Pass Stagionale**, il gioco si è evoluto ed espanso notevolmente rispetto alla versione disco.

Questo perché principalmente la **Square Enix** ha interesse nel far rimanere incollati alla TV i propri giocatori, rilasciando frequentemente **DLC** e **patch** con eventi speciali a cui partecipare che risultano molto attrattivi per gli utenti.

È un po' come se gli sviluppatori ci stessero dicendo "Hey, non ti lasceremo togliere il disco dalla tua console così facilmente!"

Ma bando alle premesse, passiamo al lato narrativo del titolo firmato Square Enix, sul quale cercherò di anticipare il meno possibile in termini di storia in modo che, chi non ha ancora avuto il piacere di giocare questo titolo, non si rovini la sorpresa.



Storyline

FFXV ci fa vivere le vicende di **Noctis Lucis Caelum**, principe del regno di **Lucis**, che intraprende il suo viaggio per incontrare e quindi sposare la sua amata, la principessa **Lunafreya Nox Fleuret**, la quale vive da tempo prigioniera nel regno di **Niflheim**, retto dal governo dispotico dell'imperatore **Iedolas Aldercapt** e del suo cancelliere **Ardyn Izunia**, i quali tirano le fila del governo della nazione con l'intento di ingrandire il proprio esercito di automi, miscelando magia e macchine per conquistare il mondo. La guerra tra Lucis e Niflheim ebbe inizio dall'alba dei tempi e per questo il

matrimonio dei due giovani viene visto di buon auspicio per porre fine all'interminabile ostilità tra le due fazioni.

Inutile dire che nulla andrà per il verso giusto.

Durante il viaggio di Noctis e dei suoi fidati amici di corte, **Ignis**, **Prompto** e **Gladio**, il regno di Lucis cade a seguito di un potente e tradimentoso attacco a sorpresa sferrato dal regno di Niflheim, annullando così ogni accordo: la scintilla che accenderà il fuoco della rivalsa nel cuore di Noctis.



Gameplay

Passando al modo di gioco, gli aspetti più importanti del gameplay sono principalmente due: uno è sicuramente l'innovativo e vastissimo sistema **open world**. Per agevolare gli spostamenti attraverso la mappa possiamo utilizzare l'automobile del Re di Lucis, la **Regalia**, consegnata al figlio per raggiungere **Altissia**, con la quale i nostri personaggi potranno spostarsi automaticamente o manualmente seguendo la strada che ci porterà, di luogo in luogo, alla scoperta dei segreti della regione di **Duscae**. Per chi ama la natura ci saranno i nostri amici pennuti, gli immancabili **Chocobo**.

Sia l'automobile che i Chocobo si potranno personalizzare durante il gioco.



L'altro aspetto assolutamente innovativo del gameplay - incredibile ma vero - riguarda il **combat system**. Infatti Final Fantasy, per la prima volta nella storia, abbandona il tanto amato e collaudatissimo sistema di combattimento a turni, per lasciare spazio ad una impostazione più **action**, rendendolo di fatto un action-jRPG. Ad ogni modo, dobbiamo assolutamente dire che il nuovo e inedito *combat system* ci ha lasciati a bocca aperta per quanto funziona molto bene: oserei dire "buona la prima".

Gli sviluppatori, per non lasciare scontenti gli amanti dei turni hanno comunque creato un sistema ibrido, chiamato "**RIFLESSIVO**", modalità nella quale si può decidere solamente come iniziare strategicamente il combattimento, per poi proseguirlo nella modalità di default.

I combattimenti sono fluidi e raramente risulteranno confusionari, ma questo dipenderà esclusivamente dalla quantità e dalla maestosità di alcuni nemici o dalle impostazioni della visuale.



Role Playing Game

Come tutti gli RPG che si rispettino, anche Final Fantasy possiede tutte le caratteristiche principali del genere:

alberi delle abilità, esperienza cumulativa, armi potenziabili, amuleti, pozioni, magie in pokéball (sì, proprio così, adesso le magie verranno distillate in base ad alcuni elementi, da raccogliere in giro per il mondo per poi racchiuderle in una piccola sfera tascabile), ci sarà anche una vastissima mappa interamente da esplorare e tanto altro.



Specialità

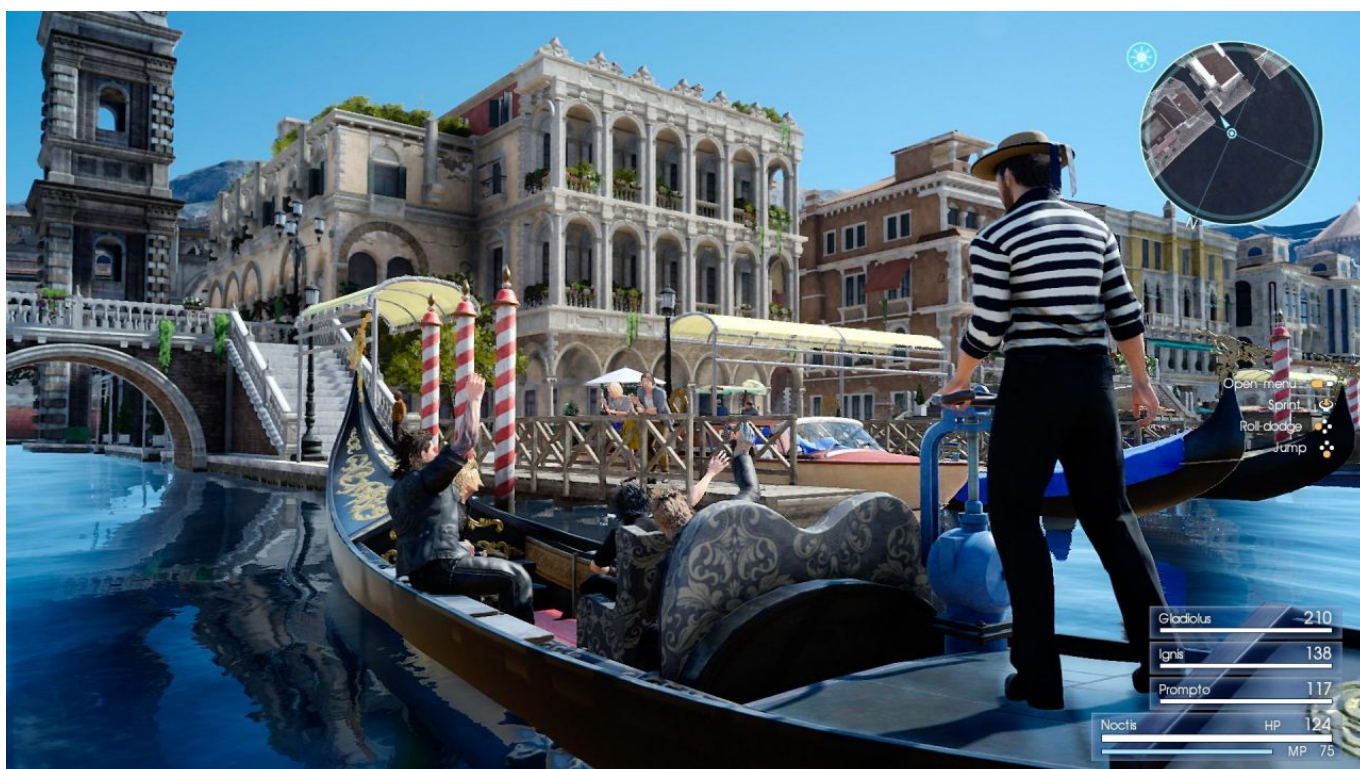
Una simpatica novità sono invece le specialità uniche dei 4 personaggi, da sviluppare anch'esse in base alla frequenza di utilizzo di queste stesse e tramite l'albero delle abilità.

Noctis sarà un **pescatore**, Prompto sarà il **fotografo** del gruppo, Ignis vestirà i panni del **cuoco** durante gli accampamenti all'esterno, e Gladio sarà **l'esploratore** (forse il personaggio meno degno di nota). In relazione a ogni specializzazione sono state create delle *quest* secondarie che di tanto in tanto ci troveremo ad affrontare dimenticandoci per un po' di dover salvare il mondo.



Longevità

La **longevità** del gioco, cercando di concludere quante più missioni secondarie (che a volte possono risultare ripetitive e frustranti) è davvero notevole. Personalmente ho impiegato circa 100 ore per completarlo e non ho speso un solo minuto per cercare di sbloccare tutti i trofei della mia PS4 quindi, se siete amanti del platino, preparatevi a dedicarvi parecchio tempo.



Conclusioni

Tirando le somme, credo che *Final Fantasy XV* sia uno di quei giochi che non si può fare a meno di possedere tra gli scaffali. Chi ha giocato e finito il gioco avrà avuto modo di rendersi conto di trovarsi davanti a un lavoro videoludico meraviglioso, immenso, graficamente pazzesco, ricco di contenuti, con un **climax** ascendente e fortemente drammatico che va a concludersi con un finale da mozzare il fiato e sicuramente inaspettato; ma, al contempo, potrebbe anche dire di avere qualche dubbio sulla completezza della trama, che potrete avere un po' più chiara, guardando il film ***Kingsglaive: Final Fantasy XV***, incluso nella versione deluxe del gioco, di cui costituisce il prequel.

A questo proposito, **Hajime Tabata**, durante un' intervista, ha dichiarato prontamente che la storia, pur apparendo non lineare e non immediatamente comprensibile,

è stata volutamente studiata e pensata in tal maniera dal team di sviluppo.

Ad ogni modo, la software house assicura che continueranno ad uscire patch e DLC sempre più interessanti e che queste avranno un grosso impatto sull'intera trama.

Come ad esempio, la patch 1.07 già uscita a marzo, una versione modificata del tanto criticato capitolo 13, che meglio introduce il DLC ***Prospettiva Gladio o Episode Gladio***,

nato ufficialmente per promuovere un nuovo tipo di esperienza di gioco in combattimento, ma che in realtà, mette finalmente al suo posto qualche tassello mancante nella trama principale, nello specifico quel che accade quando Noctis viene costretto a separarsi dai suoi compagni di viaggio, costringendo noi giocatori ad avventurarci in una zona anomala tra porte da sbloccare, nemici in quantità industriale da distruggere, *nonsense*, e trama farraginosa.

Alla luce di tutte queste informazioni è lecito chiedersi: per quale motivo si è sentita la necessità di modificare così sensibilmente il Capitolo 13?

A noi non è dato saperlo, ma quel che è certo è che un titolo di questo calibro è stato messo in vendita in un modo per poi "costringere" i giocatori più curiosi ad acquistare i DLC per avere una versione "sensata" della trama.

Chissà, magari con l'uscita, prevista per Giugno, del DLC ***Episode Prompto*** potrebbe ancora cambiare qualcosa.

[Prey: annunciata la Beta per il 27 aprile](#)

Bethesda ha comunicato che giovedì 27 aprile sarà disponibile, per PlayStation 4 e Xbox One, una open beta del suo nuovo titolo, ***Prey***.

La demo ci farà vivere la prima ora di gioco impersonando **Morgan Yu**, uno scienziato che sta svolgendo una ricerca che sconvolgerà il mondo, durante un comune giorno di lavoro sulla **Talos 1**, una base di ricerca interstellare invasa da alieni che vogliono uccidere tutto l'equipaggio e il cui successivo obiettivo è il pianeta Terra. Compito del nostro eroe sarà sventare l'invasione e svelare il mistero che si cela dietro alla loro improvvisa comparsa.



Prey sarà disponibile il 5 maggio su PlayStation 4, Xbox One e PC.

[Call of Duty World War II, svelata una possibile data d'uscita](#)

Da qualche ora si discute riguardo la veridicità di quest'immagine che raffigurerebbe il poster del nuovo capitolo della saga *Call of Duty*, il sequel di *World War*.



Accanto al logo dovrebbe trovarsi addirittura la data di uscita del gioco: **3 novembre 2017**.
Il poster confermerebbe inoltre che gli utenti **PlayStation 4** avrebbero l'esclusiva temporanea di 30 giorni sul **DLC Map Packs**.



Ormai l'E3 è alle porte e non ci rimane che aspettare l'annuncio ufficiale. Terremo gli occhi aperti e vi terremo sempre aggiornati sul tema.