

[Not a Hero: Super Snazzy Edition](#)

C'è chi dice che 3D e 2D sono due mondi separati e in quanto tali non convergono in nessun modo. Nella storia dei videogiochi spesso delle meccaniche proprie del 2D sono state riproposte 3D, non sempre con risultati eccellenti, ma il processo inverso è veramente raro, tanto che è difficile riportare degli esempi concreti; non siamo qui per farvi una top 10 dei giochi che hanno sfidato le leggi della bidimensionalità, però possiamo parlarvi di **Not a Hero: Super Snazzy Edition**, un gioco interamente 2D che implementa, con risultati davvero ottimi, il **cover system** tipico dei più frenetici third person shooter 3D come **Gears of War** o **Uncharted**. Questo frenetico sparattutto, uscito originariamente nel 2015 su PC e arrivato su **Nintendo Switch** soltanto quest'anno, è un mix di azione, tatticismo, violenza e follie alla **Quentin Tarantino** con una spruzzata di **humor e parlate inglesi** che donano all'intero gioco una veste unica e veramente eccezionale. Vediamo insieme questo gioco sviluppato dallo studio inglese **Roll7** e pubblicato da **Devolver Digital** che, ancora una volta, mette nella sua immensa libreria un gioco veramente audace e innovativo come i già visti **Minit** e **Crossing Souls**.

Ta ta ta ta ta ta ta ta ta...

Siamo a 21 giorni da un'elezione in una città del Regno Unito e il singolare **Bunnylord**, un coniglio viola antropomorfo venuto dal futuro, vuole a tutti i costi diventare sindaco per scongiurare il crimine che, a detta sua, farà affondare la città in una crisi irreversibile. Con il poco tempo rimasto, **Bunnylord** attuerà una campagna anticrimine per mano delle peggiori canaglie del Regno Unito, sociopatici senza il minimo scrupolo quando si tratta di far fuori qualcuno; cominceremo utilizzando **Steve**, il migliore amico di **Bunnylord**, ma piano piano, una volta diminuiti i crimini, salirà il consenso e perciò sempre più folli esaltati, come **Mike**, **Samantha** e **Cletus**, cominceranno ad appoggiare il coniglio viola; ma andiamo con ordine. I livelli proposti in **Not a Hero** sono fatiscenti palazzi di periferia a più piani dove si nascondono intere bande di criminali: ci sarà sempre un obiettivo principale, come uccidere uno specifico NPC, rubare degli oggetti, piazzare bombe, salvare ostaggi e altri tre obiettivi secondari, come chiudere un livello in un tempo limite, uccidere tutti i nemici o chiudere una determinata sequenza di uccisioni senza essere colpito e tanti altri (a volte anche precedenti obiettivi principali) e, più obiettivi completiamo in un livello più crescerà il nostro consenso (che servirà appunto per sbloccare più velocemente tutti i personaggi). Il primo livello spiegherà la meccanica portante di **Not a Hero**, ovvero il **sistema di scivolata**, con "b", **seguita dalla successiva (quasi assicurata) copertura** dietro a un oggetto del background, dalla quale rimarremo coperti dal fuoco nemico e potremo sparare quando questo non sarà nascosto come noi; capire questa meccanica è fondamentale per compiere delle run senza sbavature ma anche per sopravvivere al meglio fra le orde nemiche e dunque completare il livello. Scivolare, in fondo, è l'unico modo per trovare copertura e perciò, piano piano, dobbiamo capire come funzionano queste strane (ma interessanti) meccaniche allenandoci a premere e rilasciare il tasto al momento giusto per finire nel punto più strategico dalla quale far fuoco. Importantissimo, oltre allo scivolare, nascondersi e sparare, è ricaricare l'arma al momento giusto e nel punto giusto, possibilmente nascosti dietro a un oggetto del background e quando il fuoco nemico si fa meno denso.

I personaggi **variano a seconda dell'arma** che usano, il che influirà sul tipo di fuoco in sé (la pistola spara un colpo dritto e preciso, il fucile un colpo ampio ma con caricatore meno ampio e il mitra, con ampio rateo di fuoco ma scarsa precisione), la **velocità di movimento**, il **tipo di**

esecuzione (di cui parleremo a breve) e possibilmente **altre abilità uniche** di uno specifico personaggio. L'**esecuzione** è un tipo di uccisione che potremo compiere **quando andremo incontro a un nemico in scivolata** facendolo cadere: una volta che sarà a terra, premendo il tasto del fuoco, il nostro personaggio ucciderà il nemico, chi con colpo di pistola e chi con una mossa particolare o un oggetto contundente come un **coltello** o una **katana**. Nei livelli, inoltre, possiamo trovare delle armi secondarie, molto utili per liberare le schermate più affollate e degli upgrade per i proiettili della nostra arma, che li renderanno infuocati, esplosivi, perforanti, rimbalzanti e molto altro ancora. Ogni personaggio offrirà dunque un gameplay diverso e pertanto, per via delle molteplici variabili che contraddistinguono ognuno di loro, si vengono a creare delle spiacevoli disparità portando il giocatore a preferire giusto una cerchia di personaggi più vicini al suo stile di gioco senza necessariamente provarli tutti; tuttavia, tanti stili significano anche un gameplay veramente vario già solo sul piano della scelta e perciò il sottolineare la disparità fra i personaggi non è un fattore necessariamente (forse anche per niente) negativo nell'intero.

Not a Hero è di base uno shooter che mischia elementi da alcuni giochi classici come **Elevator Action Return**, **Contra** e in parte alcuni altri classici per computer sulla scia di **Persian Gulf Inferno** ma si comporta nelle meccaniche come un modernissimo sparatutto sulla scia di **Gears of War**; ciò permette un gameplay infuocato il cui tempismo tra far fuoco e copertura è fondamentale se si vuole sopravvivere alle orde di nemici, che faranno fuoco manco fossero dei napoletani a Capodanno. Grazie alla **suddivisione in tre capitoli**, in cui in ordine faremo fuori una **mafia russa**, una **gang di afro-britannici** e una **triade panasiatica**, possiamo gradualmente approcciare questo singolare sistema e capire qual è lo stile di gioco che più ci aggrada, ovvero quale fra quello più casinista e cruento o quello furtivo e tattico. Più il giorno delle elezioni si avvicina più i livelli si faranno sempre più irti di nemici più forti, che sfoggeranno nuove armi o più coriacei da eliminare; in questo **Not a Hero**, offre una *learning curve* veramente piacevole e anche se gli obiettivi si faranno sempre più difficili (che dovranno essere soddisfatti tutti in una run di un livello) il gameplay non porterà mai il giocatore alla frustrazione.

In aggiunta alla campagna principale, è possibile trovare in alcuni livelli delle porte rosse che ci porteranno in delle aree bonus e la campagna "**me, myself and Bunnylord**", precedentemente rilasciata come DLC (il che ne fa la particolarità di questa **Super Snazzy Edition**), in cui controlleremo in prima persona il politico che non si fa alcun scrupolo nella lotta contro il crimine. Peccato solamente che una volta completati tutti gli obiettivi delle 21 missioni (che servono per ottenere i finali migliori), più quelli della campagna aggiuntiva che includono solamente tre missioni extra, non ci rimarrà più niente da fare, accorgendoci di quanto il gioco sia abbastanza breve nonostante il buon livello di sfida e i numerosi livelli; sarebbe bastata anche una semplice partita +, magari utilizzando il solo **Bunnylord** oppure con obiettivi secondari del tutto nuovi, ma l'unica cosa che rimane è solamente l'opzione di azzerare il file di salvataggio e ricominciare un nuovo file se proprio vogliamo rigiocare da capo questo titolo (che lo merita parecchio nonostante tutto).

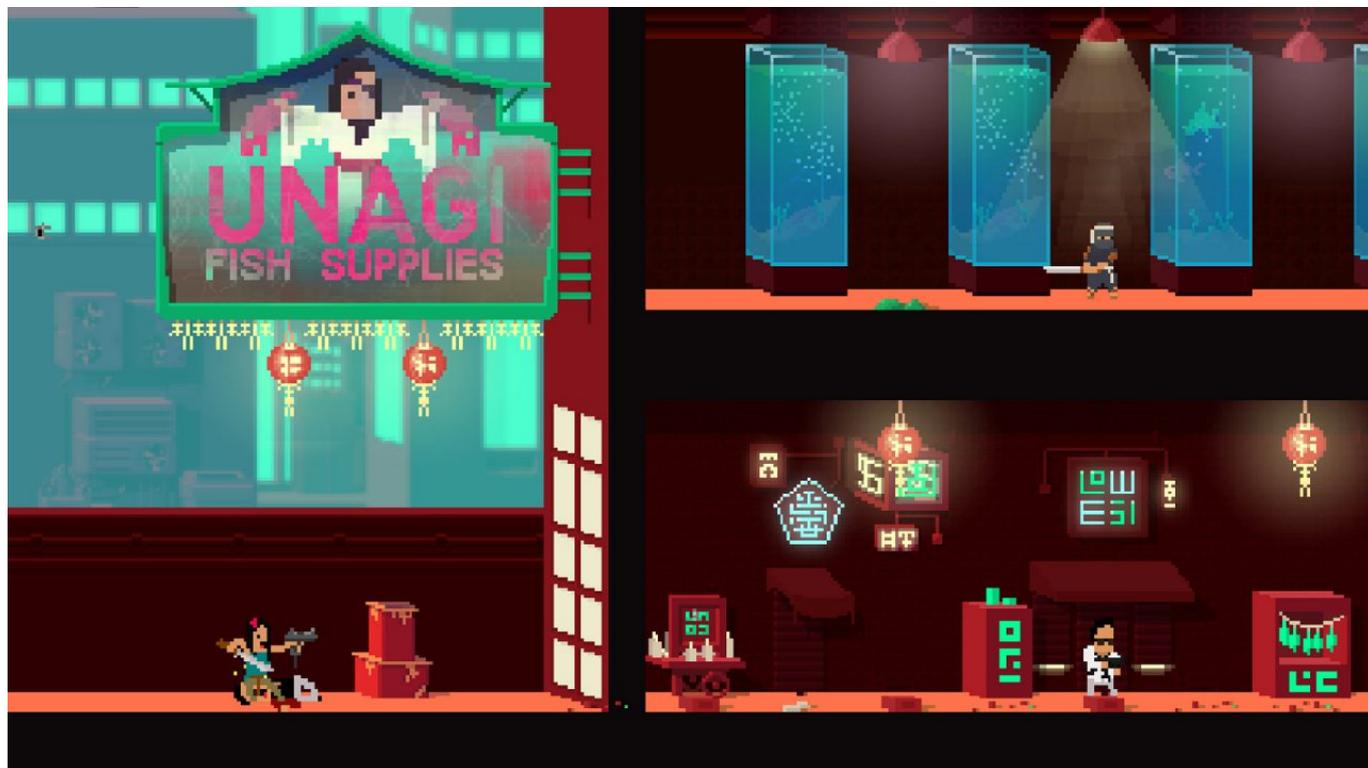


Menomale che Bunnylord c'è!

Not a Hero mischia grafiche vintage, principalmente quelle di **Atari 2600**, **Nintendo Entertainment System** e dei computer **Commodore 64** e **Atari ST**, presentando delle tonalità retrò comunque "remixate" e animate a modo per appellarsi al meglio ai giocatori odierni. Lo scenario riesce a essere immediatamente chiaro e ciò è fondamentale per il giocatore in quanto, bisogna capire sin da subito quali sono i punti in cui si possa cercare riparo. La grafica riesce a essere funzionale al giocatore e al gameplay e ciò non può che essere un punto a favore per la fruizione di questo gioco in quanto, in sostanza, ogni punto che ci sembra un riparo lo è per davvero. I personaggi sono ritratti con uno stile un po' più "atarieggiante" ma ciò non toglie la possibilità di distinguere tutti i tratti distintivi di ogni personaggio come una collana, un occhio schizzato, una determinata capigliatura, una sigaretta o altro ancora. Inoltre, per i fan de **Il Grande Lebowski**, in questo gioco potrete giocare con un **Jesus** molto simile a quello del film, con dei capelli neri raccolti, pizzetto, una camicia viola e un "gioco d'anca costante" - diteci come si fa a non amare questo gioco! -. Tutti i personaggi sono abbastanza "singolari" e ciò lo si può evincere dalle loro esilaranti linee di dialogo, rigorosamente prodotte con accenti inglesi veramente incomprensibili; sebbene tutte le linee testuali sono tradotte in italiano e i giocatori, per la maggior parte, possono ritrovarsi con una buona esperienza d'inglese ciò non basta per capire gli astrusi accenti che per altro sono parte dello humor delle *one-liner* qui prodotte. Insomma, per capire buona parte dell'umorismo delle linee di dialogo dei personaggi (e dei nemici) conviene allenare le vostre orecchie guardando un bel po' di puntate di **Monty Python's Flying Circus**, per intenderci! Impossibile poi non notare la forte componente satirica del gioco che tende principalmente a ridicolizzare ed esagerare le mire politiche e la losca vita di alcuni personaggi politici del mondo attuale, supportati per altro da gente psicopatica come tutti i personaggi che useremo per "attuare" la politica di sicurezza di **Bunnylord** basata sulla forza bruta e il terrore (se questo gioco fosse stato ambientato in Italia sicuramente avremo potuto stilare qualche particolare analogia...).

Parlando invece del comparto sonoro, **Not a Hero** propone una colonna sonora che mischia molti generi prettamente elettronici, fra cui il **synthpop**, la **musica elettronica inglese** e la **chiptune**, ma ciò che fa da padrone è certamente la componente **dubstep**. Sebbene ci sia un richiamo

nostalgico nelle melodie, il gioco vuole proporre comunque qualcosa che tutti possano apprezzare e pertanto viene offerta una colonna sonora di tutto rispetto, fatta con bisunti [chip sonori](#) e con sintetizzatori moderni: ogni livello, ha un suo brano originale, perciò possiamo affermare che è stato fatto davvero un bel lavoro, anche perché i temi sono veramente graziosi.



Vota Bunnylord!

Ancora una volta i giochi proposti da **Devolver Digital** non si smentiscono e abbiamo di nuovo un piccolo capolavoro fra le mani. **Not a Hero: Super Snazzy Edition** è certamente un titolo da tenere in considerazione, specialmente in vista di qualche periodo di saldo in cui potremmo aggiudicarcelo per un prezzo ancora più basso di quello standard (12,99€). Questo insolito e, in parte, sconosciuto titolo potrà certamente regalare tantissime ore di sano divertimento a qualsiasi giocatore, specialmente quelli più abituati a vedere questo tipo di giochi in tre dimensioni, pur accettando la sua veste retrò e il suo humor pungente. Nonostante qualche lieve bug è sempre un vero peccato che questo titolo non si annoveri fra gli indie più gettonati del panorama recente; diamo a **Bunnylord** il rispetto che merita (o altrimenti ci manderà a casa uno dei suoi killer psicopatici!).



StarBlood Arena

StarBlood Arena è uno **shooter 3D in prima persona** a bordo di una navetta spaziale, ambientato in **dodici arene da combattimento** al chiuso.

Il titolo si piazza in quel filone inaugurato da *RIGS: Mechanized Combat League*, offrendo ben poche innovazioni al genere. Gli sviluppatori della **WhiteMoon Dreams**, provano a cavalcare l'onda della realtà virtuale per proporre un titolo che, senza un visore addosso, tende a svuotarsi di significato.

Starblood Arena è un prodotto ricco di difetti e probabilmente senza alcuna pretesa, carente sotto diversi aspetti, e nel migliore dei casi ci regala brevi momenti di divertimento, alternati a lunghe pause di caricamento.

StarBlood Network Reality Show

Il gioco ci introduce a un improbabile futuro popolato da **diverse razze extraterrestri** e dove **letali reality show televisivi** vanno per la maggiore.

Una ben assortita coppia di simpatici presentatori alieni, chiacchierando spesso degli affari propri, ci introdurrà alla scoperta dello studio televisivo del "famosissimo canale" **StarBlood Network**, guidandoci così a conoscere i comandi di guida delle astronavi che andremo a pilotare, senza dimenticarsi di prenderci un po' in giro.

Il controller preposto allo scopo è il classico joypad, che con **l'analogico sinistro** ci permetterà di ruotare e muoverci, mentre con i tasti **L1 e R1** sarà possibile traslare sull'asse Z.

Già dal tutorial si avverte un senso di malessere, “**motion sickness**” a cui sarà difficile sottrarsi. Il più grave difetto del gioco è rappresentato proprio dalla chinetosi, difetto che, malgrado gli sforzi fatti dal team della **WhiteMoon Dreams**, non sembra sia stato del tutto risolto ma, a voler esser buoni, soltanto lievemente mitigato. È proprio il “motion sickness” insieme alle lunghe attese tra un match e l’altro a spezzare l’unico aspetto divertente del gioco, rappresentato dal ritmo frenetico degli scontri nelle arene.

Pregi vs Difetti

La storia lascia molto a desiderare, costituendo soltanto un mero pretesto per i combattimenti tra razze aliene su delle mini astronavi, non assolvendo neanche al compito di fungere da collante alle varie modalità di gioco.

Per un imprecisato motivo, ci troviamo a partecipare a un letale **reality show** televisivo, dove impersoneremo uno dei 9 piloti disponibili fra le diverse razze aliene e umane. Ogni pilota comanderà una specifica navetta, che avrà differenti caratteristiche di difesa, velocità, ecc. e differenti armi primarie e secondarie (laser, missili, bombe, ecc.).

Le ambientazioni dei vari livelli, sono le **12 arene** messe a disposizione per i combattimenti tra cui Catacombe, Miniera, Fabbrica, Grotta e Silo.

Gli scenari (interamente al chiuso) risultano così decisamente claustrofobici (caverne, cunicoli, anfratti), fattore che tende a intensificare i fastidi legati al “motion sickness”.

Superando i primi segni di chinetosi, con un po’ di buona volontà, si riesce a giocare qualche partita degna, a tratti persino divertente. In breve, l’iniziale sensazione di caos, si trasforma in una **battaglia adrenalinica** per lo più istintiva, senza richiedere grandi sforzi strategici e organizzativi. Purtroppo il ritmo frenetico di *StarBlood Arena* - che di per sé rappresenta la caratteristica più entusiasmante del gioco - viene spezzato da lunghe fasi di caricamento tra un match e l’altro.

È possibile giocare in **single player**, in **multiplayer** e in modalità **co-op**: le sfide sono i classici **deathmatch** tutti contro tutti o a squadre, una versione del “**capture the flag**” con una palla e una sfida dove bisogna difendere le proprie basi da **ondate di nemici** che arriveranno all’infinito, anche questa affrontabile in solitaria o a squadre.

Il primo impatto con il **comparto grafico** è di certo positivo, grazie alla cura dei personaggi e ai loro dettagli nell’interfaccia di selezione dei piloti, ma si fa poi deludente durante le sfide nelle arene, dove presenta una grafica grossolana e spesso scarna.

Le **mappe**, seppur lievemente claustrofobiche, sono studiate abbastanza bene, concedendo lo spazio necessario per qualche discreta evoluzione tridimensionale.

Superato l’iniziale smarrimento e senso di caos, il gameplay vero e proprio risulta abbastanza divertente, e una volta presa confidenza con la mappa si tende ad approfittare di ogni anfratto per colpire il nemico, rimanendo comunque protetti.

Il **sistema di puntamento** risulta comodo e preciso: guidati dal movimento del **PSVR**, sarà sufficiente guardare direttamente il nemico, facendo collimare il mirino con la sua navicella e potremo colpirlo senza troppa difficoltà.

Absolutamente degno di nota è il comparto **audio**, che vanta sia delle azzeccatissime musiche **metal**, ottime per scandire il ritmo incalzante dei combattimenti, sia dei dialoghi in **italiano** con un doppiaggio di buona qualità.

I disagi legati al “motion sickness” rendono il gioco tutt’altro che gradevolmente fruibile: anche dopo aver superato l’iniziale chinetosi e aver fatto un po’ l’abitudine al movimento a 360°, di tanto in tanto si incorrerà in spiacevoli momenti dove potrà ripresentarsi il malessere, costringendoci così ad abbandonare temporaneamente il campo di battaglia, rompendo ancora una volta il ritmo del gioco.

Try before you buy

StarBlood Arena è, in definitiva, un titolo del quale si può tranquillamente fare a meno senza timore di star perdendosi un'impareggiabile esperienza VR, portando a sconsigliarlo con decisione chiunque abbia riscontrato in passato qualche episodio di "motion sickness".

Gli "stomaci d'acciaio" che vorranno mettere alla prova le proprie doti di immunità alla chinetosi, prima dell'acquisto, potranno provare la [demo gratuita](#) scaricabile dal **Playstation Store**, mentre per i possessori di **Playstation Plus** il titolo è disponibile nella line-up di febbraio, figurando per il secondo mese consecutivo (come già accaduto nei due mesi precedenti con [Until Dawn: Rush of Blood](#) del quale trovate qui la nostra recensione).



[Until Dawn: Rush of Blood](#)

La **realtà virtuale** è agli inizi, finora abbiamo visto soltanto superficialmente cosa sia possibile fare: l'ambito gaming è certamente quello che ha offerto le migliori applicazioni, e gli sviluppatori della **SuperMassive Games** dimostrano egregiamente con **Until Dawn: Rush of Blood** come sfruttare al meglio alcune delle vere potenzialità di un mondo ancora tutto da scoprire.

Mixando sapientemente un'ottima grafica, un audio 3D eccellente e tempismo perfetto, il developer britannico offre un saggio di come sia possibile generare attimi di intenso terrore, alternate a corse adrenaliniche al cardiopalmo.

Uno sguardo al passato

Se [Until Dawn](#) ci aveva affascinato per una trama ricca e coinvolgente, mettendoci di fronte a decisioni che cambiavano il corso della storia, **Rush of Blood** punta in tutt'altra direzione.

Rush of Blood, spin-off di [Until Dawn](#), deluderà chi si aspetti un titolo con storia approfondita e una certa caratterizzazione dei personaggi, sulla falsariga del precedente, mentre stupirà chi voglia invece approcciare a un titolo capace di sfruttare l'attuale potenziale della tecnologia VR e di mostrare come un sapiente mix di Audio 3D e Realtà Virtuale possano trasmettere **sensazioni reali** come ansia, senso di velocità, vuoti d'aria e attimi di intenso terrore a sorpresa.

Survival Horror o Sparatutto su Binari ?

Rush of Blood riesce nell'intento di unire due generi, quello del survival horror, immergendoci in un'ambientazione orrorifica à la **Stephen King**, e facendoci letteralmente accomodare in una giostra su binari con tanto di pagliacci assassini sulla quale si basa l'impianto shooter del gioco.

Sul nostro carrellino ci apprestiamo a fare un giro sulla "normalissima" giostra, la classica Casa degli Orrori; a guidarci un cordiale giostraio che ci introduce alla visita. Purtroppo fin da subito qualcosa va storto e l'innocua giostrina si tramuta in un inferno di sangue, maiali, lame rotanti, mostri e spiriti pronti a squartarci.

Dalla nostra parte avremo come mezzi di difesa una coppia di **pistole/fucili a canne mozze**, cariche e pronte a inondare di piombo tutto quello che ci si parerà davanti. Le due armi, controllate separatamente grazie al supporto dei **PlayStation Move**, rendono l'esperienza ancora più coinvolgente e accattivante. Una volta presa la mano con i controlli e con i movimenti si riusciranno anche a colpire due bersagli contemporaneamente, come un agente segreto esperto. Due torce elettriche direttamente apposte sulle nostre armi contribuiranno a rendere l'ambientazione (fittamente buia, come in ogni horror che si rispetti) ancora più suggestiva, ci troveremo spesso a spostarle in tutte le direzioni per scorgere qualche nemico in agguato nell'intensa oscurità che ci avvolge.

È un'ambientazione atta a trasmettere una costante sensazione di **ansia**, ci si aspetta costantemente un'aggressione alle spalle improvvisa e, non appena abbassiamo la guardia per rilassarci, ecco lì un **jumpscare** a farci **urlare di terrore** e a costringerci istintivamente a scaricare con rabbia tutto il nostro arsenale addosso al nemico (spesso condito da qualche parolaccia), quasi a volerci vendicare dello spavento.

Dal punto di vista visivo, si è di fronte a un **impianto grafico** ben curato, niente che faccia gridare al miracolo, forse a una PS4 PRO avrebbero potuto chiedere di più in termini di rendering poligonale. Il tutto è condito con qualche colorazione cartoonesca, che rende il tutto ancora più surreale e un po' da *carnival game*.

Le **animazioni**, anche grazie a una grafica poligonale non troppo pesante, risultano estremamente fluide e assolutamente naturali.

L'eccellente **audio 3D** gioca un ruolo fondamentale nell'esperienza, ed è spesso sfruttato subdolamente per attirare la nostra attenzione verso una parte del ambiente, per poi farci saltare urlando dal divano con un jumpscare temporizzato alla perfezione.

Il coinvolgente doppiaggio in **italiano** è di qualità elevata, spicca tra tutti il noto doppiatore di **Joker, Riccardo Peroni**, che presterà la voce al nostro "amico" giostraio.

La trovata della guida su binari, seppur regalandoci sensazioni di velocità e a volte persino **vuoti d'aria**, riesce a eliminare completamente i possibili problemi legati al "motion sickness".

The Game

Il gioco si suddivide in **7 episodi** di difficoltà crescente: *Baita Infestata* (che rappresenta una specie di introduzione / tutorial), *Discesa Oscura*, *Hotel Horror*, *Braccio Folle*, *Città Fantasma*, *Miniere Mortali* e *Inferno Finale*.

Possiamo scegliere tra **5 livelli di difficoltà**, da **Facile** a **Folle**, modalità nella quale i nemici saranno molto più difficili da abbattere e i loro attacchi ci causeranno ferite più gravi, fino ad arrivare a **Psicopatico** in cui a vantaggio del realismo avremo soltanto una vita.

Il gioco supporta il classico **Dual Shock** che offre una discreta esperienza, ma il massimo del realismo e del divertimento si ottiene tramite i due **PS Move** che , permettendoci di controllare separatamente le due armi, ci lasciano liberi di sparare contro un nemico che ci aggredisce mentre ci troviamo girati a guardarci le spalle tramite la torcia dell'altra arma.

Il menù delle opzioni ci permette di calibrare in maniera semplice i controller e di scegliere la **sorgente audio** che utilizzeremo (auricolari, TV Piccola, Home Cinema, ecc.), in modo da adattare il suono 3D, che gioca un ruolo fondamentale, al nostro "set-up casalingo".



Must have in Realtà Virtuale

In definitiva *Rush of Blood* è un titolo che ogni amante della realtà virtuale deve avere nella propria collezione, da tirar fuori ogni qual volta qualche amico possa mettere in dubbio le emozioni trasmesse dal visore, in questo caso **di casa Sony**.

A renderlo ancora più appetibile è il prezzo davvero contenuto che, a oggi, si aggira intorno a 20 € (il gioco è stato anche distribuito gratuitamente con il PSPlus).

I cacciatori di **Platino**, dopo averlo completato la prima volta a livello normale, dovranno giocarlo ancora una volta al livello **Psicopatico** per ottenere il tanto agognato trofeo.

Nell'ancora non nutritissimo parco dei titoli offerti per chi possieda un headset per la realtà virtuale, il gioco di SuperMassive Games è insomma uno di quelli che non possono assolutamente mancare nella raccolta di tutti i fortunati possessori di **PlayStation VR**, capace di offrire ore di intenso divertimento a un prezzo più che commisurato.

[Left Alive: nuovo trailer e primi screenshot](#)

Square Enix ha rilasciato un altro trailer e primi screenshot del nuovo survival-action shooter, **Left Alive**, che arriverà su PS4 e PC nel 2018. Le immagini ci offrono un primo assaggio di personaggi e ambientazioni, un mondo decadente e cupo, permeato dalla guerra.

[Svelato Left Alive, nuovo shooter di Square Enix](#)

Square Enix Ltd. ha svelato oggi **Left Alive**, nuovo action-shooter in arrivo nel 2018 su PS4 e Steam. Alla creazione del gioco stanno lavorando gli sviluppatori **Yoji Shinkawa** (già noto per essere il character designer di vari *Metal Gear*), **Toshifumi Nabeshima** (direttore della serie *Armored Core*) e **Takayuki Yanase** (che è stato mecha designer di titoli del calibro di *Ghost in the Shell: Arise*, *Xenoblade Chronicles X*, *Mobile Suit Gundam 00*).

Left Alive è stato presentato oggi con un **trailer** mostrato oggi alla conferenza stampa di PlayStation in Giappone. Ulteriori dettagli verranno svelati Alla fine di questa settimana al **Tokyo Game Show 2017**.

I Nine Inch Nails alle prese con i videogiochi maledetti

I **Nine Inch Nails** hanno pubblicato qualche ora fa il videoclip del nuovo singolo **Less Than**, pezzo che apre la strada all'imminente uscita del nuovo EP **Add Violence**. Un video che non passerà indifferente non solo ai fan e agli appassionati in campo musicale, ma anche agli amanti dei videogames. Le immagini che accompagnano infatti il nuovo brano della band di Trent Reznor mettono al centro il videogame **Polybius**, titolo reso realtà da **Jeff Minter** su PlayStation 4 (in versione VR) ispirato al fantomatico videogame oggetto di note leggende sulla rete che gli sono valse la nomea di "videogame maledetto".

Le leggende di **Polybius** risalirebbe ai primi anni '80, anche se risalgono alla fine degli anni '90 le leggende urbane su internet che attribuivano al cabinato la capacità di causare amnesia, insonnia, terrori notturni, allucinazioni, in alcune creepypasta di portare perfino alla morte chiunque vi giocasse. Il videogame sarebbe stato sviluppato dalla fantomatica casa **Sinneslöschen** (in tedesco "cancella-mente") e alcuni utenti testimoniavano in alcune sale giochi delle proprie città di averne visto i cabinati, che sarebbero stati visitati periodicamente da "uomini in nero" intente a estrapolarne dei dati. Gli stessi cabinati sarebbero poi stati improvvisamente ritirati, ma alcuni affermano addirittura di avere foto o screenshot del gioco.

Leggende che hanno suggestionato per decenni l'intera rete, delle quali è stata più volte sottolineata la scarsa presenza di prove e, riguardo gli effetti, alcuni hanno sottolineato come la storia possa essere nata dai casi di vertigini, epilessia e chinetosi che la prima versione di **Tempest** generava su alcuni utenti proprio nei primi eighties.

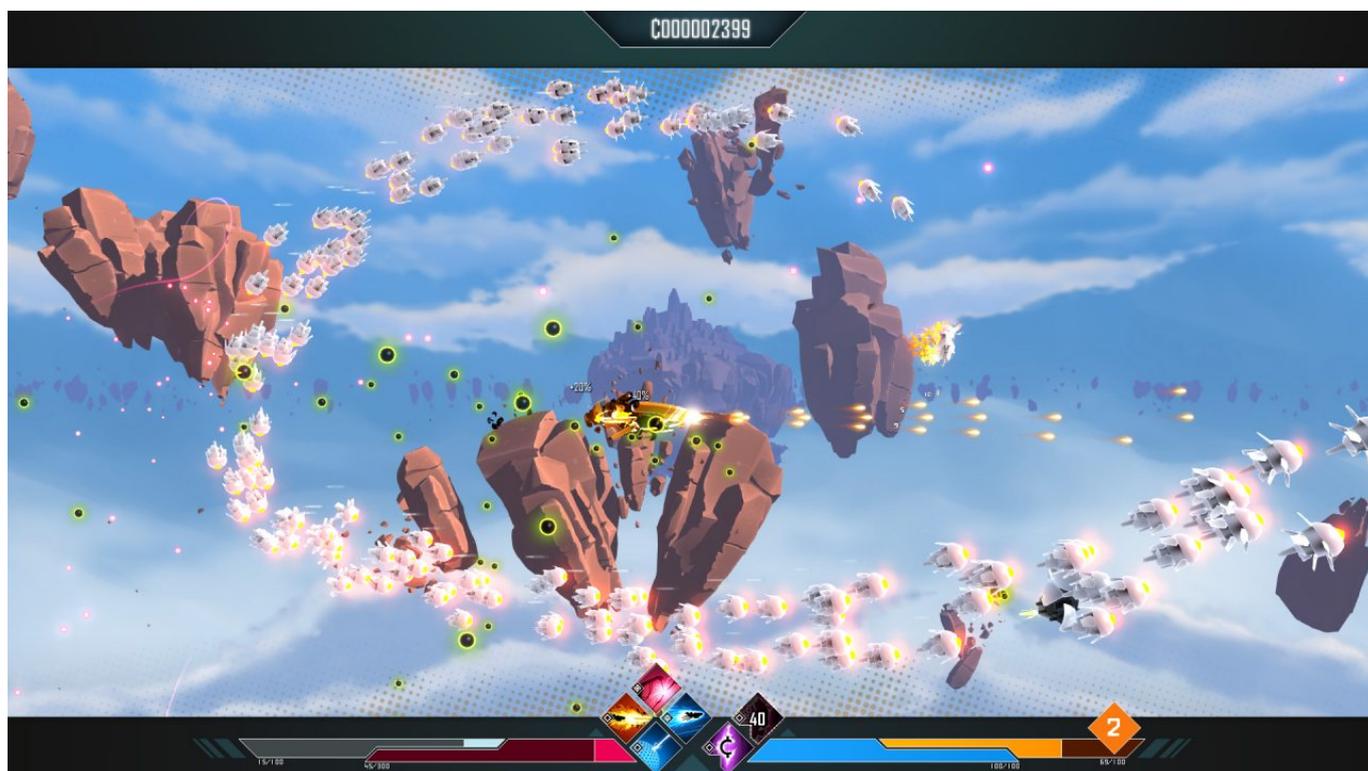
Di certo hanno subito una simile suggestione Trent Reznor e soci, i quali hanno incentrato il nuovo videoclip su una partita a **Polybius** (quello di Minter) con una giocatrice in evidente stato di *trance* o rapimento davanti al videogame.

I Nine Inch Nails, fra l'altro, non sono estranei al mondo dei videogame, con brani scritti o concessi in licenza a moltissimi titoli tra i quali quali *Batman: Arkham Knight*, *Quake*, *Call Of Duty: Black Ops II*, *Crysis 2*, *Doom 3*, e altri ancora.

Drifting Lands

In un'epoca futura non meglio precisata, la società è collassata e il pianeta **Terra** è stato ridotto in frantumi da un cataclisma che ne ha lasciato soltanto grossi pezzi sparsi fluttuanti nell'universo, fra i quali navigano i pochi umani sopravvissuti. Fra contrabbandieri, ingegneri, mercenari, piloti ed emarginati di ogni risma noi ci troveremo fra i rifugiati di una gigantesca navicella chiamata "**L'Arca**" a fronteggiare corporazioni che hanno preso il controllo e che intendono accaparrarsi le risorse rimanenti. Al nostro protagonista spetta il duro compito di guidare la controffensiva contro i loro eserciti robotici e di proteggere la propria comunità riconquistando i territori un tempo retaggio dei terrestri.

Scaldate i motori, e pronti a partire.



Isole nel vento

L'ambientazione ricorda subito quella della serie animata *Skylands* - e non è peregrino pensare che questa sia stata fonte d'ispirazione, essendo entrambi i titoli di produzione francese - ma, a parte l'idea di base, lo sviluppo della trama è totalmente diverso: ***Drifting Lands*** segue e sviluppa infatti una propria storyline che tenta di raggiungere una sua profondità, presentando complotti, personaggi ambigui, rovesciamenti e una lieve caratterizzazione dei personaggi che non guasta, ma finisce col perdersi nella banalità di alcune scene ritrite e in una serie di scelte narrative che a volte risultano fumose, troppo repentine, con scene talvolta insignificanti, talvolta criptiche, e dialoghi piatti, non rendendo giustizia a un comparto RPG che è la vera novità del gioco e che avrebbe meritato una storia migliore - e non sarebbe stato difficile continuare a ispirarsi alla serie animata che, pur non godendo di una trama di particolare impatto, quantomeno fila sul piano narrativo, e avrebbe aggiunto qualcosa in termini di resa emotiva.

Role Playing Space

Dal punto di vista del **gameplay**, *Drifting Lands* è uno shooter a scorrimento orizzontale con marcati elementi RPG.

Sviluppato dai francesi di **Alkemi**, il titolo pone subito al giocatore una prima scelta tra due livelli di difficoltà: "**Normal**", in cui il fallimento della missione comporta la perdita del carico trasportato o addirittura della stessa astronave, e "**Forgiving**", modalità esente dalle punizioni descritte, dove la sconfitta non comporta dunque la perdita di quanto raccolto.

In seconda battuta, bisognerà invece scegliere il **velivolo** con cui iniziare l'avventura tra un **Interceptor** (fragile, ma agile e potente), un **Sentinel** (meno potente ma corazzato) e un **Marauder** (una via di mezzo dei due).

Nel corso del gioco sarà possibile aggiornare la propria nave, acquistare nuove parti e scegliere addirittura le abilità speciali da utilizzare in combattimento, da pagare con la valuta accumulata nel corso di ogni livello. Tutto ciò viene fatto nell'**hangar**, in una pausa fra una missione e l'altra, dove si potrà sfruttare il denaro raccolto per rivoluzionare la propria nave, dotarla di nuove parti meccaniche e soprattutto sfruttare l'**albero delle abilità**, nella strutturazione del quale si giocano scelte che risulteranno importanti e strategiche nel corso delle missioni. In fase di combattimento sono disponibili **4 abilità d'attacco** e **2 power-up passivi**, da far corrispondere ad altrettanti pulsanti del controller (o della tastiera), **skill** che permettono una maggiore velocità, o di creare piccole esplosioni intorno alla nave, o di rilasciare mine, assorbire i proiettili, e così via; il numero di abilità selezionabili - che aumenta a mano a mano che si va avanti con le missioni, di pari passo con l'avanzamento di rango - è notevole e costituisce davvero un ottimo punto di forza del gioco. Le skill sono utilizzabili all'infinito durante ogni livello, ma richiedono ovviamente un tempo di ricarica dopo ogni utilizzo, come accade in svariati **MMORPG**.

Fly (game) over

Il rapporto tra l'aspetto role-playing game e quello shooter gioca un ruolo fondamentale nel gameplay di *Drifting Lands*, diventando gli aspetti dell'uno funzionali all'altro e viceversa.

L'aspetto RPG del gioco è molto ben studiato, dicevamo, e conferisce al titolo una sua profondità, permettendo di selezionare navicelle già abbastanza diverse fra loro per caratteristiche e personalizzarle tramite apposite implementazioni. Durante il combattimento verranno rilasciati svariati **loot** da alcune navi avversarie sconfitte che daranno al giocatore vantaggi di vario tipo.

Il lato propriamente **shooter** - che è poi l'aspetto cardine del gameplay - è però certamente meno mirabile, a cominciare dal movimento delle navicelle, dove anche le più veloci risultano a volte un po' legnose rispetto agli avversari; ma il vero punto dolente è dato dalla ripetitività del titolo: dopo un paio di ore di gioco, le mappe di *Drifting Lands* cominciano a ripresentarsi inesorabilmente, così come alcuni nemici, che a volte aumentano in termini di resistenza ma che conservano sempre le stesse modalità di attacco. Nonostante la storyline ci provi, il gioco non dà inoltre alcuna ebbrezza o il trasporto necessario per andare avanti, né quel senso di vera tensione che alimenta la sfida durante le missioni e che rende poi gli shooter di questo genere davvero divertenti nel lungo periodo.

Non che *Drifting Lands* non lo sia, anzi, i combattimenti vengono ravvivati dalle nuove skill che ogni volta non si vede l'ora di provare ma, senza questo aspetto, sarebbe un gioco con ben poco da dire. Quel che sbilancia questo titolo è infatti che il giocatore è troppo spesso portato a interessarsi più all'implementazione delle navicelle che agli scontri aerei che, come è chiaro, sono il cuore vero del gameplay del titolo.

Ciò nonostante, la sfida non manca: le armi a nostra disposizione non sono quasi mai così potenti da distruggere una navicella nemica con pochi colpi, portando l'utente a ricorrere alle abilità speciali per semplificarci il lavoro, e persino a evitare con abilità gli scontri diretti nei momenti più ostici. In alcuni frangenti con un alto numero di nemici sullo schermo, infatti, capiremo che sarà il caso di **ritirarsi** per non perdere tutto il carico - se si gioca in modalità "Normal", come consigliamo - e si potrà utilizzare un sistema di fuga rapida che ci farà letteralmente scappare dal campo di battaglia e porrà fine alla missione.



Equilibri tecnici

Se in termini di gameplay troviamo uno sbilanciamento tra le due anime del gioco, l'intero **comparto tecnico** risulta invece bilanciatissimo.

Dal punto di vista grafico, *Drifting Lands* fa la sua dignitosissima figura con **disegni a mano** dettagliati dotati di uno stile piacevole e calibrato che, nonostante i colori accesi, non fa scivolare l'atmosfera nel cartonesco o nel fumettistico giocoso; le sequenze nelle quali si dipana la trama richiamano abilmente alcuni giochi e film di genere trasposti per l'occasione, e le navi in combattimento sono molto ben realizzate, restituendo forme ben disegnate e aerodinamiche, che ben s'inseriscono negli sfondi molto ben curati e nelle ambientazioni delle missioni, che anzi risultano piacevoli e in linea con lo stile del gioco, e il cui unico problema è, come dicevamo, quello di essere utilizzate troppo spesso.

Un punto a favore va certamente per la **colonna sonora**, dove all'interno dell'Arca, si hanno sonorità che richiamano la giusta atmosfera mercantile, mercenaria, a tratti steampunk, con un utilizzo di linee di basso che a tratti ricorda la decadenza desertica delle sequenze di *Full Throttle*, mentre durante le missioni si ha invece un ventaglio di temi musicali davvero di pregevole cura, che vanno da sonorità sintetiche anni '80 alla pura elettronica passando per brani in cui si sentono gli echi dei riff di chitarra elettrica dei primi **Iron Maiden** o addirittura ritmi prog-metal e scale in stile **Dream Theater**.

A voler essere pignoli, la colonna sonora ha l'unico difetto di coprire gli **effetti sonori** del gioco, che risulteranno quasi azzerati a meno che non vengano settati dalle impostazioni in modo che le armi da fuoco, le detonazioni di certe skill, le esplosioni delle astronavi nemiche possano distinguersi dalla musica di sottofondo.

Da questo punto di vista non si può non ammirare l'ottimo lavoro di **Alkemi** la quale ha unito un comparto grafico che, seppur poco vario e non particolarmente complesso, risulta elegante, piacevole e ben curato, e una colonna sonora che dà al gioco il giusto mood, compensando alla mancanza di mordente della trama.



Terre alla deriva

Drifting Lands è un titolo che presenta dunque svariati aspetti interessanti, che lo rendono un gioco molto buono ma che non arriva a compiutezza perché gravato da alcuni aspetti deboli.

Come già accennato, le funzionalità RPG arricchiscono il titolo ma compensano solo in parte un aspetto shooter che, pur non essendo gravato da grosse sbavature nei combattimenti, risulta comunque scervo di elementi degni di nota e non supportato da una storyline che gli conferisca mordente; a grafiche ben curate che però non fanno della varietà il proprio punto forte, fa da contraltare una **original soundtrack** senz'altro azzeccatissima.

In ragione di quanto detto, la **longevità** del titolo (che offre varie ore di sfida prima di giungere al termine della storia) diventa quasi un difetto, perché la mancanza di mappe, la ripetitività dei livelli e il conseguenziale scemare della sfida avrebbero anche reso più sensata (e più adeguata) una durata più corta: più di una volta, nella seconda metà del gioco, mi sono ritrovato a pensare di non veder l'ora di arrivare alla fine, e forse avrei lasciato perdere prima, se non fosse stato a fini recensori.

Agli appassionati del genere che apprezzano l'ibridazione RPG potrà comunque piacere l'ambizioso progetto di Alkemi, a patto di concentrarsi sulla strategia e sull'utilizzo delle numerose abilità nei combattimenti e di infischiarne della debolezza della storyline e della ripetitività del gameplay che costituiscono i veri e propri punti deboli di un gioco globalmente ben congegnato.

[Destiny 2: svelati i nuovi stemmi per le](#)

classi?

Da poco, **GameStop America** ha aggiunto alla lista dei suoi prodotti alcuni gadget inerenti al mondo di **Destiny 2**. Questi nuovi gadget, forse, riguardano le nuove sottoclassi dell'attesissimo sparattutto sviluppato da **Bungie**.

GameStop ha inserito nel suo catalogo dei cappellini e dei portachiavi, disponibili dal **29 luglio** solo in **Nord America**, che mostrano degli animali affiancati agli ormai noti simboli delle classi. Lo **stregone** ha un **rapace** (forse un'aquila), il **cacciatore** ha un **serpente** e il **titano** un **leone**.

La trama del gioco narra di un mondo **senza luce**, e che i guardiani traggano la forza dalla natura e soprattutto dagli animali. Questo lo scopriremo solamente più avanti o magari già il **18 maggio**, data in cui **Bungie** terrà una live che **mostrerà il gameplay di Destiny 2**.

Vi ricordiamo che **Destiny 2** sarà **preceduto da una beta**, a cui parteciperanno solo coloro che hanno **prenotato** il gioco, la quale non ha ancora una data di uscita, a differenza del gioco completo che sarà disponibile l'**8 settembre**.

Prey: prima ora di gioco

Prey è un videogioco di genere sparattutto in prima persona sviluppato da Arkane Studios e che verrà pubblicato da **Bethesda Softworks** il **5 maggio 2017** per **PC, PlayStation 4** e **Xbox One**.

Come iniziò la fine

La **demo**, disponibile dal 27 aprile per PS4 e Xbox, ci pone già all'avvio la scelta del sesso del protagonista, ovvero scegliere se giocare con un **Morgan Yu** uomo o donna.

La storia parte dal 15 marzo del **2032**, con **Morgan Yu** che si alza dal letto della propria stanza che potremo esplorare liberamente, leggendo documenti e riviste o prendendo alcuni oggetti.

Indossata la tuta, si andrà ad affrontare la prima giornata lavorativa: sul tetto dell'appartamento ci aspetterà un elicottero che ci condurrà al laboratorio.

Il viaggio ci porterà alla **Transtar**, dove incontreremo il fratello di Morgan, **Alex Yu**, che ci porterà a fare alcuni test durante i quali il dottor **Bellamy** verrà attaccato dagli **antagonisti** del gioco: i **Mimic**.

Dopo l'attacco ci ritroveremo nuovamente nella in casa di Morgan, ma noteremo molte differenze, e qui comincerà la storia vera e propria.

Le nostre considerazioni

In questa prima ora di gioco, **Prey** si presenta davvero con le migliori premesse, facendo trasparire

un'ottima manovrabilità del protagonista un uso delle varie armi e degli oggetti essenziale ma efficace, e una storia che prende le mosse da presupposti avvincenti, con già un buon numero di colpi di scena e quell'alone di mistero che non guasta. Mistero che potremo accingerci a svelare soltanto dal prossimo **5 maggio**.

[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.