

## [Knack 2](#)

Dopo i risultati non troppo esaltanti del primo *Knack*, **Mark Cerny** ci riprova: se il primo capitolo offriva poca varietà e un gameplay spesso troppo semplificato, con ***Knack 2*** la musica sembra cambiare: il gioco è migliorato sotto tutti i punti di vista, mostrandosi più divertente, longevo e vario, e avvantaggiandosi anche di un prezzo di lancio più adeguato.

### **Storie di Goblin e antiche reliquie**

Le origini del nostro eroe nel bene e nel male la conoscono ormai in molti: Knack è un essere fatto di antiche reliquie di una misteriosa e antica civiltà messe insieme dal **Dottor Vargas**, che hanno preso coscienza in un unico essere dai grandi poteri. Nel primo titolo, Knack si erge a paladino dell'umanità contro i Goblin e contro altri antagonisti che minacciano la terra. La questione qui non è tanto differente: abbiamo una storia adatta alla famiglia, dove gli eroi di turno si trovano nuovamente a dover difendere la terra dal tentativo di dominio dei Goblin, che tornano ancora più agguerriti e in possesso di macchine e robot devastanti. La storia non presenta particolari picchi di originalità, ma scorre lineare e presenta anche una sua discreta solidità, conservando quelli che sono tutti gli elementi tipici del genere, mischiando il tema supereroistico al cartoonesco e non riducendosi a mero pretesto per andare in fondo al gioco: non ci sono particolari colpi di scena, ma il tono leggero risulta piacevole e riesce a offrire svariate ore di svago.

### **Danzando tra i colori**

Non siamo di certo di fronte a un titolo che tende al fotorealismo e, pur non raggiungendo sul piano tecnico le vette di altre esclusive PS4 come ***Horizon: Zero Dawn*** o ***Uncharted 4***, ***Knack 2*** offre una grafica di tutto rispetto: l'environment è ben curato, ricco di colori, con vari spazi aperti suggestivi e modelli dei personaggi ben studiati, pur adagiandosi su un art-style probabilmente un po' troppo masticato, elemento che al contrario avrebbe potuto conferire originalità a un titolo da questo punto di vista poco coraggioso. Su PS4 PRO, dove si può scegliere se giocare a **1800p** con checkerboard rendering e frame rate variabile, oppure **1080p a 60 fps**, il gioco risulta godibile in entrambe le modalità, ma risulta preferibile probabilmente la seconda dove, sacrificando un po' di risoluzione, si ottiene comunque una buona resa grafica godendo di un frame rate certamente più stabile.

Se quindi sul piano visivo *Knack 2* risulta un bel vedere che non va oltre la norma, qualche lode in più può spendersi per il comparto sonoro: le musiche di **Anthony Willis**, suonate dalla **Nashville Scoring Orchestra**, risultano molto appropriate ai vari contesti, innestando in temi "eroici" sonorità giocose, in una piacevole alternanza di epico e brioso nella quale la musica si adatta al ritmo dell'azione di gioco e anche al variare della grandezza di Knack, la cui dimensione può andare da 75 cm a circa 10 metri in relazione alle reliquie acquisite. Il **doppiaggio italiano** risulta ben fatto ed

efficace, con voci e intonazioni adatte a ogni personaggio e buone recitazioni che nulla hanno da invidiare a quello originale inglese, confermando che l'ottima scuola di cui gode il Bel Paese nel Cinema ben si adatta anche ai prodotti videoludici.



## Agili pesantezze e nuove sfide

Ci sono diverse novità rispetto al primo capitolo anche in termini di gameplay e movenze: il mastodontico Knack si muove più agilmente, la gamma di mosse è più varia, è presente un albero delle abilità da sviluppare nel corso del titolo per potenziare il nostro eroe, le fasi platform sono più numerose e certamente più divertenti; l'inquadratura è rimasta fissa, e la telecamera non presenta problemi neanche quando Knack è alle sue massime dimensioni, risultando invece ben gestita (anche nelle cinematiche: ottima la sequenza a girare quando Knack si introduce nella città dei Goblin con attacco dall'alto). Infine, le fasi action sono migliorate, il gioco non è mai frustrante come accadeva a volte nel precedente capitolo e, pur risultando piuttosto facile per i giocatori più esperti anche al livello di difficoltà massimo, riesce a intrattenere quanto basta chi voglia godersi la storia e, al contempo, giocare a un titolo non troppo impegnativo che mischia l'abilità nelle piattaforme ai combattimenti.

Le modalità non si fermano alla sola Storia: chi abbia infatti completato il gioco, potrà infatti cimentarsi nelle sfide proposte ripercorrendo alcuni livelli del gioco nelle varie modalità: **Attacco a Tempo**, dove bisognerà completare la sfida entro un tempo massimo, e **Attacco Colosso**, che consisterà nel contrastare orde di nemici in un'arena entro un tempo massimo.

Resta inoltre ferma la possibilità di rigiocare i vari livelli alla ricerca dei segreti e delle medaglie che permetteranno di sbloccare tutte le mosse per Knack e le 4 armature colorate che potenzieranno il protagonista conferendogli ognuna un'abilità speciale diversa.

Insomma, molto materiale per un prodotto pensato per intrattenere grandi e piccini, i quali potranno divertirsi giocando anche in **cooperativa** (altra novità del titolo) e sfruttando lì le combo assenti nel single player. La longevità si attesta tra le 10 e le 15 ore, che variano in relazione a quanto si voglia

esplorare e quanti dei numerosissimi segreti si vogliono trovare per ottenere i relativi potenziamenti.



## Due, senza tre

Mark Cerny ci ha riprovato, dicevamo, ma forse i risultati non sono quelli che ci si aspettava: nelle intenzioni di Sony vi era fin dall'inizio probabilmente la volontà di creare un'IP di successo che unisse i gamer di ogni età, partendo dai più giovani. Il primo capitolo non ha mai raggiunto i **2 milioni di unità vendute**, un risultato tutt'altro che desiderabile in poco più di 4 anni, e il secondo non ha ancora raggiunto le [150.000 unità vendute](#). Difficile aspettarsi un ulteriore sequel, con questi numeri. Eppure questo **Knack 2** non è affatto male: le vendite devono aver sofferto della fama del precedente e di un'accoglienza piuttosto fredda da parte della critica che, se da un lato a buon ragione non lo ha esaltato, d'altro canto lo ha accolto in genere con sospetto, a volte bastonandolo anche eccessivamente in termini di voti proprio in ragione del suo risultare un gioco senza guizzi di sorta, pur presentando oggettivamente pochi difetti. I vizi di dell'IP Sony stanno alla base, e sono quelli che, anche in presenza di un buon prodotto, non le consentiranno di affermarsi nell'immaginario collettivo dei giocatori: Knack è un personaggio piacevole e bonario, ma privo di spessore, un eroe con poca personalità, che risulta a tratti un Frankenstein tenace e un po' tonto, un braccio armato incapace di infiammare i cuori dei fan. La storia sembrano sempre orientarla gli umani, mentre Knack sta lì a fungere da arma, animato da vaghi ideali di giustizia di cui mostra livello di consapevolezza superficiale e trainato soprattutto dalla fedeltà verso i suoi amici. Non tanto diverso da un cane fedele, insomma, e si capisce bene come di fronte a **Nathan Drake, Aloy, Kratos** e altri non riesca a stagliarsi nel Pantheon dei personaggi Sony. Altro vizio di fondo è la storia, dicevano, che pur risultando lineare e priva di grosse falle, risulta troppo semplicistica anche per un pubblico giovane più smaliziato e oggi per certi versi più pretenzioso, che faticherà a stupirsi. Vizi che, come si diceva, indeboliscono un'IP in cui probabilmente Sony non reinvestirà a breve, e che non inficiano però la qualità di fondo di un gioco riuscito, anche grazie all'ottimo lavoro di uno

sviluppatore straordinario come **Japan Studio**, che qua ha svolto un buon lavoro, correggendo i difetti del primo capitolo. *Knack 2* è infatti un gioco migliore sotto tutti i punti di vista rispetto al prequel, offrendo tante ore di divertimento rifuggendo la noia e la frustrazione, con ambientazioni varie, un gameplay ben giocabile, con un buon bilanciamento tra action e platform, e, pur non offrendo una grafica memorabile e presentando le maggiori debolezze in termini di screenplay e personaggi, può comunque risultare un buon titolo (dal buon rapporto qualità prezzo, oggi che si trova a 30 €) per tutte le famiglie che vogliano godere insieme alcune ore di divertimento e spensieratezza.

(Si ringrazia **Alfonso Sollano** per il contributo dato a questa recensione)

---

## **Football Manager 2018**

Anno Domini 2018: l'**Italia** si ferma ai quarti di finale dei Mondiali dopo i maledettissimi calci di rigore contro il **Belgio**. Nonostante la cocente eliminazione, il CT **Giampiero Ventura** verrà riconfermato e sarà chiamato al riscatto per gli europei del 2020. Il mondiale russo andrà alla **Francia**, che sconfiggerà la **Colombia** di misura per 1-0. Mentre, restando in territorio nazionale, la **Juventus** di **Massimiliano Allegri** riuscirà a centrare il settimo scudetto di fila con ben 104 punti, due in più rispetto al record realizzato nel 2014 con **Antonio Conte** alla guida della compagine sabauda, che nel frattempo si sta godendo il *back-to-back* sulla panchina del **Chelsea**.

Dite che nella vita reale sarà andato tutto diversamente e che il futuro sarà differente? In effetti avete ragione, ma questa non è la vita reale: questa è la mia annata su **Football Manager 2018**, nuovo capitolo della pluripremiata saga manageriale calcistica sviluppata da **Miles Jacobson** e dai ragazzi di **Sports Interactive**.

The screenshot shows the Football Manager 2018 interface. At the top, there's a navigation bar with 'HOME' and 'Serie D Girone I - Trova'. Below it, a search bar and a 'Continua' button are visible. The main area is divided into several sections:

- COMPETIZIONI >**: Shows 'Serie D Girone I' (18ª Retrocessione) and 'Coppa Italia Serie D' (Sconfitta nel Secondo Turno (contro Il Palaz...)).
- STATISTICHE GIOCATORI >**: Lists player stats:
  - CAPOCANNONIERE: Tommaso Leone (7 gol)
  - MIGLIOR MEDIA VOTO: Lucas Guedes (6,74)
  - MAGGIOR NUMERO DI ASSIST: Tommaso Leone (6 assist)
  - MIGLIORE PERCENTUALE DI PASSAGGI COMPLETATI: Salvatore Filippone (74%)
  - PIÙ VOLTE UOMO PARTITA: Gianpaolo Fonti (2 premi come migliore in campo)
  - MAGGIOR NUMERO DI AMMONIZIONI: Gianpaolo Fonti (6 ammonizioni)
  - PEGGIOR DISCIPLINA: -
- STAT. SQUADRE >**: Shows team statistics for 'Serie D Girone I' (34 partite giocate):
  - Gol segnati: 26 - 16° posto
  - Gol subiti: 53 - 18° posto
  - Ammonizioni: 26 - 7° posto
  - Espulsioni: 0 - 12° posto
- CLASSIFICA >**: Shows the league table 'Posizione in campionato' with a line graph above it.
 

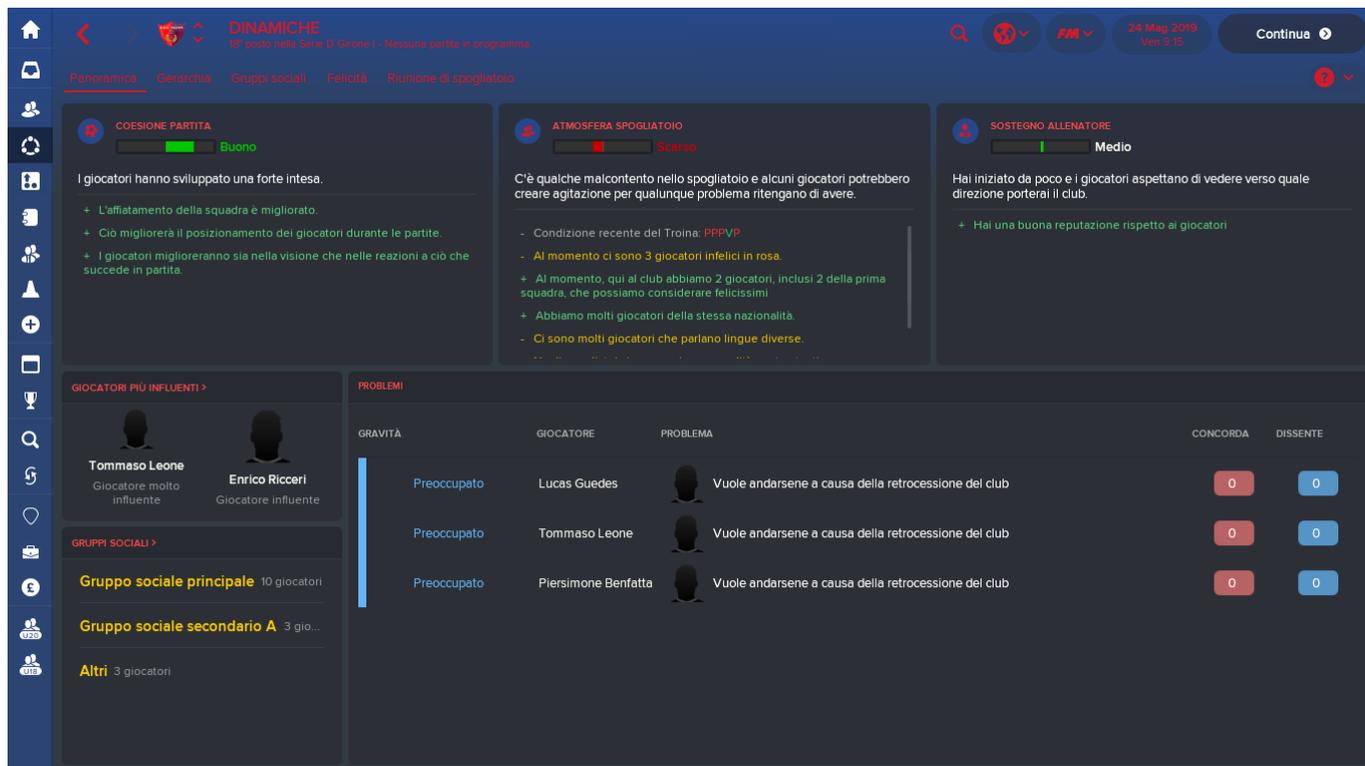
POS	SQUADRA	G	V	DR	PT
6*	Castrovillari	34	16	14	56
7*	Mazara	34	11	7	46
8*	Paceco	34	12	0	45
9*	Igea Virtus	34	11	-2	44
10*	Marsala	34	10	-12	40
11*	Palazzolo Acreide	34	8	-12	37
12*	Gelbison	34	9	-19	37
13*	Ercolanese	34	10	-14	36
14*	Camaro	34	9	-22	34
15*	Cittanovese	34	8	-21	33
16*	Roccella	34	5	-26	28
17*	Portici	34	6	-26	26

## Amichevoli pre-stagionali

Come in ogni anno pari, **Football Manager 2018** aggiunge delle novità rispetto al precedente anno: tra queste abbiamo **il ritorno della simulazione della Brexit**, la possibilità che **i nostri regen** (ovvero i giovani calciatori creati dal gioco stesso che andranno a popolare le nostre squadre primavera) **facciano outing** (novità introdotta dagli sviluppatori per sensibilizzare sul tema dell'omofobia), e due aggiunte ex novo: **l'introduzione del centro medico e delle dinamiche**, ovvero la gestione umana della propria rosa.

Partiamo proprio dalle **dinamiche**, probabilmente l'aggiunta più succosa di questo **Football Manager 2018**: in passato la micro gestione dei propri giocatori era frastagliata e confusionaria, adesso a venirci in aiuto abbiamo uno schema piramidale che mostra le gerarchie dei vari giocatori, dal più al meno importante, una suddivisione in gruppi sociali, e dei vari diagrammi che mostrano la felicità della nostra rosa, l'atmosfera nello spogliatoio, l'affiatamento della squadra e il sostegno nei nostri confronti. Insomma, dovrete proprio impegnarvi al fine di mantenere un gruppo unito e dal morale alto, onde evitare ammutinamenti che potrebbero essere pericolosi anche per la permanenza nella squadra. **Un'aggiunta che aumenta il grado di realismo del gioco**, visti esempi simili successi nella realtà, com'è successo al nostro **Claudio Ranieri**, che, nonostante lo storico scudetto vinto lo scorso anno, è stato esonerato dal **Leicester** per aver perso le redini dello spogliatoio.

Il **centro medico**, invece, è un *hub* dove possiamo monitorare la situazione degli infortuni, purtroppo sempre presenti in grande quantità (forse anche troppa...), al fine di prevedere delle ricadute anche parecchio gravi. Insomma, non è molto bello quando la stella della vostra squadra si trova costretta a mancare per gran parte della stagione a causa di un legamento che salta.



## Heavy Metal Football, Tiki Taka o Sarrismo?

Per quanto riguarda la parte tattica, anche essa ha subito delle modifiche più o meno sostanziali: sono stati aggiunti nuovi ruoli come il **carrilero** e la **mezzala**, la possibilità di impostare ali e centrocampisti laterali come **registi larghi** e **l'introduzione grafica delle intese** nel nostro 11 titolare: ad esempio, due archi che mostrano l'intesa nella nazionale italiana della cosiddetta **BBC** tra **Barzagli**, **Bonucci** e **Chiellini**. È stata migliorata anche la gestione dei calci piazzati e la possibilità di creare degli scenari tattici personalizzabili da usare durante alcune fasi della partita, ad esempio se siamo in vantaggio o in svantaggio di una o più reti.

Un'altra novità è quella delle **riunioni pre-partita**, dove si possono istruire i propri giocatori a usare determinati compiti tattici, come quello di giocare in maniera più offensiva o difensiva. Fate attenzione su cosa puntare, perché potreste anche abbassare il morale e il sostegno dei giocatori nei vostri confronti!

Nonostante le migliorie sul piano tattico, bisogna purtroppo parlare anche della **nuova interfaccia grafica**, abbastanza grezza e pensata soprattutto per schermi grandi come i 22" o i 24": questo può penalizzare soprattutto gli utenti che giocano a **Football Manager 2018** sui laptop (e vi assicuro che è un titolo perfetto da giocare durante le lunghe tratte ferroviarie) o su schermi di piccole dimensioni. Trovo poco convincente anche il nuovo sistema di **scouting**, che, nonostante l'apporto di novità ben accette come i pacchetti per la ricerca di giocatori giovani e senior (si parte dall'area nazionale, il minimo disponibile, fino alla ricerca globale, completa ma parecchio cara per le casse della vostra società) rende il tutto pesante e confusionario.



## La dura legge del gol

Spostandoci sul campo, **Football Manager 2018** riesce nel compito di realizzare qualche gol ma anche di sbagliare delle occasioni incredibili sotto porta. Da quest'anno il motore grafico supporta le **DirectX 11** mandando quindi in pensione le ormai vetuste **DirectX 9**, il che lo rende un gioco leggermente più pesante da far girare, soprattutto sugli hardware più datati: se siete possessori di un **PC** o un **laptop** poco performante (o se, semplicemente siete dei giocatori di vecchia data come il sottoscritto), continuerete a preferire la visualizzazione della partita in 2D.

Ci sono stati dei miglioramenti anche nelle riunioni negli spogliatoi prima della partita e nell'intervallo, adesso più intuitive e utili, e nelle interviste dai tunnel. Migliorate anche alcune animazioni dei giocatori, più realistiche e meno goffe, questo grazie al lavoro nel motion capture realizzato da **Creative Assembly**. Non si può dire lo stesso dei comportamenti dell'intelligenza artificiale, a mio parere migliorata sì nei giocatori di competizioni più celebrate come la **Serie A** o la **Premier League** inglese, ma ancora da sistemare negli atleti dei campionati inferiori come la **Lega Pro** o, ancora peggio, **le serie regionali inglesi**.

Tutto sommato questo **Football Manager 2018** continua la buona tradizione dei suoi predecessori: ha ancora qualcosa da limare, ad esempio alcune righe di testo tradotte in un italiano claudicante o, nel peggiore dei casi, non tradotte proprio, ma per il resto il gioco di **Sports Interactive** resta ancora il re dei manageriali calcistici. Le nuove aggiunte delle dinamiche e le migliorie sotto l'aspetto tattico valgono il prezzo del titolo, e le molteplici mod disponibili sul web che migliorano skin e interfaccia di gioco o addirittura introducono campionati non disponibili nel gioco di base (volete allenare la squadra della vostra città che gioca in **Prima Categoria**? Basterà cercare il database apposito!) rendono **Football Manager** un gioco letteralmente infinito che conquista proprio tutti: dal semplice appassionato, fino agli addetti ai lavori (su tutti i calciatori **Antoine Griezmann** dell'**Atletico Madrid**, il **red devil Paul Pogba** o addirittura i vari scout delle società che approfittano dell'enorme database e delle statistiche fornite da **Prozone** per scovare nuovi talenti) e pure qualche celebrità del mondo dello spettacolo come i cantanti **Paolo Nutini** e l'ex **Take That Robbie Williams**!

Se siete spaventati dall'incredibile mole tattica e statistica, non disperate: dal 2016 a questa parte esistono altre due versioni più semplificate del gioco: **Football Manager Touch**, che offre una minor gestione societaria e tattica e la possibilità del cross-save tra **PC**, **tablet** e **smartphone**, oppure **Football Manager Mobile**, versione semplificata all'osso e disponibile sempre per **tablet** e **smartphone iOS e Android**.



---

## Warriors All-Stars

**Omega Force** non si stanca mai di produrre giochi appartenenti al genere musou, e **Warriors All-Stars** ne è l'ultimo esponente: come si deduce dal titolo, si tratta di un crossover in cui si potranno impersonare alcuni dei protagonisti appartenenti a diversi giochi prodotti da **Koei-Tecmo** tra cui: *Atelier*, *Dead or Alive*, *Deception*, *Dynasty Warriors*, *Ninja Gaiden*, *Samurai Warriors*, *Toukiden*, e [Nioh](#).

### Storia

Creare una storia credibile per un crossover di questa portata è un compito ai limiti del possibile, e infatti Omega Force ha usato la riciclatissima scusa degli universi paralleli, già usata del resto su **Dragon Quest Heroes**, ovviamente senza i personaggi appartenenti alla saga di **Square-Enix**.

In questo universo troviamo un regno i cui abitanti per sopravvivere hanno bisogno della **Sorgente della Vita**, la quale è legata indissolubilmente alla vita del monarca, ma quando il re muore, questa comincia a prosciugarsi.

I tre pretendenti al trono: **Tamaki**, **Shiki** e **Setsuna**, devono trovare una soluzione al problema, e Tamaki per risolverlo usa la forza magica rimanente della sorgente per evocare dei potenti guerrieri appartenenti ad altri universi, ma non tutto va per il verso giusto: gli eroi vengono sparsi per tutto il regno e ognuno dei 3 pretendenti si alleerà con alcuni di loro, dando il via a una guerra di successione. Il primo di loro che riuscirà a salvare, la sorgente diventerà re.

La storia non brilla certo per originalità, è un mero pretesto per far sì che si possano controllare dei personaggi appartenenti a universi così differenti, alternando scene serie con altre al limite del demenziale; se si aggiunge il fatto che nel gioco è assente la lingua italiana, è facile perderne totalmente l'interesse.

### Grafica e sonoro

Questa volta Omega Force si è impegnata un po' più del solito sul piano tecnico, e il comparto

grafico è un gradino sopra a quello che ha sfornato di recente ([Samurai Warriors: Spirit of Sanada](#) è uscito pochi mesi fa), i personaggi vantano modelli poligonali più dettagliati, anche i paesaggi godono di maggiore dettaglio e, considerando che ci saranno centinaia di nemici da affrontare contemporaneamente senza cali di frame rate, possiamo dire di essere abbastanza soddisfatti; il **comparto audio** invece è altalenante, sebbene ci siano ottimi brani appartenenti ai vari personaggi facenti parte di universi diversi, ascoltarne uno epico dopo uno demenziale fa storcere un po' il naso. Gli effetti sonori delle battaglie sono quelli a cui siamo sempre stati abituati dal genere musou e si rivelano appropriati.



## Gameplay

Il fulcro del gioco sono senz'altro i **combattimenti**, ma questa volta non siamo rimasti molto soddisfatti: i personaggi non sono molto bilanciati, con alcuni finire il gioco risulta più facile che con altri, le mosse a disposizione sono inferiori agli ultimi musou a cui abbiamo giocato, non è possibile schivare i colpi nemici, si può soltanto parare, ma se il nemico riuscirà a sfondare la nostra difesa, saremo costretti a subire l'intera combo dei suoi colpi senza poter fare nulla, il che può rendere le fasi avanzate del gioco un po' frustranti. Ci sono comunque alcune novità: potremo creare una squadra composta da un massimo di 5 personaggi, e potremo personalizzarli tramite delle carte eroe che daranno ai nostri personaggi diverse abilità o potenziamenti, c'è anche il "**Musou Rush**" che è una mossa speciale attivabile con l'uccisione di 1000 nemici, in cui i membri della squadra si riuniranno in un devastante attacco combinato.

Ci sono tante altre cose che si potranno fare oltre al combattimento, come visitare il **santuario** che circonda la Sorgente della Vita, dove si potranno potenziare le **carte eroe** oppure rafforzare le relazioni con i membri della squadra visitando la taverna, oppure l'arena o le terme, migliorando i rapporti con i compagni, si sbloccheranno nuove cut-scene che ci faranno conoscere più approfonditamente il loro background.

Il gioco ha bisogno di almeno una **ventina di ore** per essere portato al termine, e considerando il

fatto che ci sono almeno **15 finali** principali differenti più altri secondari, completarlo al 100% richiederà ben più del doppio del tempo.



## Conclusioni

**Warriors All-Stars** è un gioco che sebbene ospiti grandi nomi appartenenti ai migliori giochi di **Koei Tecmo**, non riesce a convincere a pieno, sia a causa di una storia banale e priva di mordente, sia a causa di un gameplay non all'altezza degli ultimi esponenti del genere musou. Come al solito la lingua italiana non è stata presa in considerazione, e anche questo gioca a suo sfavore, pur non rilevando nella valutazione finale.

Se però questi difetti non vi impensieriscono, il gioco offre tantissime cose da fare, e vi terrà impegnati per molto tempo.

---

## [RiME](#)

Un mondo aperto circoscritto in un'isola silenziosa, colori vivi e tanti puzzle da risolvere. Non è l'ennesimo epigone di **Myst**, ma un titolo atto a portarci nella dimensione del sogno. **RiME** ci introduce infatti al suo mondo con un naufragio: l'avventura ha inizio da una spiaggia dalla quale il giovane protagonista si dirige verso una gigantesca torre che troneggia al centro dell'isola. Sarà l'inizio di un viaggio misterico, irto di pericoli e disseminato di simboli.



Il gameplay richiama fin dagli inizi certi lavori di **Fumito Ueda**, *ICO* su tutti: per andare avanti nel gioco dovremo arrampicarci, spostare oggetti, azionare leve, trovare giusti incastri e, in vari casi, giochi di ombre e luce. Inadatti a ogni combattimento, dovremo servirci di un combinato di logica e abilità per superare gli enigmi di un titolo che, pur non risultando eccessivamente astruso, ci metterà spesso alla prova.

**RiME** è un puzzle game d'avventura in terza persona che fa della narrazione icastica il proprio punto di forza: non sono presenti linee di dialogo, ma la storia si dipana chiara e potente nella sua studiata pentapartizione. Il lavoro di scrittura in questo senso è pregevole, costruito su metafore potenti e allegorie arcane che si adattano alle **5 fasi** della rappresentazione, chiaramente basate sulle note teorie della psichiatra **Elisabeth Kübler-Ross**.



Al centro della storia sta infatti l'attraversamento del dolore in ogni suo momento, e già sul piano visivo *RiME* restituisce ogni passaggio e transizione di questo processo: l'art style si adatta benissimo a queste variazioni, alternando il giorno e la notte come i chiaroscuri e le sfumature cromatiche in un'ambientazione che ricorda molto da vicino ***The Legend of Zelda: The WindWaker*** soprattutto negli ambienti aperti, con modelli in **cel-shading** nei quali si ritrovano le influenze artistiche più disparate, dai lavori di **Joaquín Sorolla** alla più prepotente presenza surrealista di **Salvador Dalí** e **Giorgio De Chirico**. Anche nei personaggi non mancano i richiami ad altre opere videoludiche, dalla figura rossa incappucciata di ***Journey*** (con il quale *RiME* condivide certe atmosfere rarefatte e trasognate, nonché il potente impianto sonoro) alle stesse ombre di chiara ispirazione uediana. Il rifacimento risulta armonico e mai pedissequo, tutto si innesta bene in un quadro che, seppur ricco di richiami, serba una sua propria identità autoriale.



Ma, se la forza visiva del titolo risalta fin dalle prime battute, a diventare preponderante nel corso del gioco in un crescendo lento e progressivo è proprio il comparto sonoro: il lavoro compositivo di **David García Díaz** veste letteralmente ogni scena di sonorità armoniche ed evocative, amplificando l'effetto onirico dell'opera con melodie di grande impatto emotivo. Il richiamo ai lavori di **Austin Wintory** (autore delle musiche di *Journey* e *Abzû*) è lampante, ma la colonna sonora del compositore iberico è ricca di rimandi anche ad artisti al di fuori dell'ambito videoludico, da **Joe Hisaishi**, storico compositore di alcuni straordinari film di **Miyazaki**, i cui lavori hanno certamente influenzato anche l'impianto visivo di *RiME*, a **Ludovico Einaudi**, di cui si ritrova un certo minimalismo emozionale. Brani come *The King* e *Touching The Stars*, nelle loro scale discendenti, sono atti a sublimare le sequenze di gioco in più momenti, in un *climax* di meraviglia orchestrale che potrebbe consegnarli alla storia fra i grandi temi musicali videoludici.

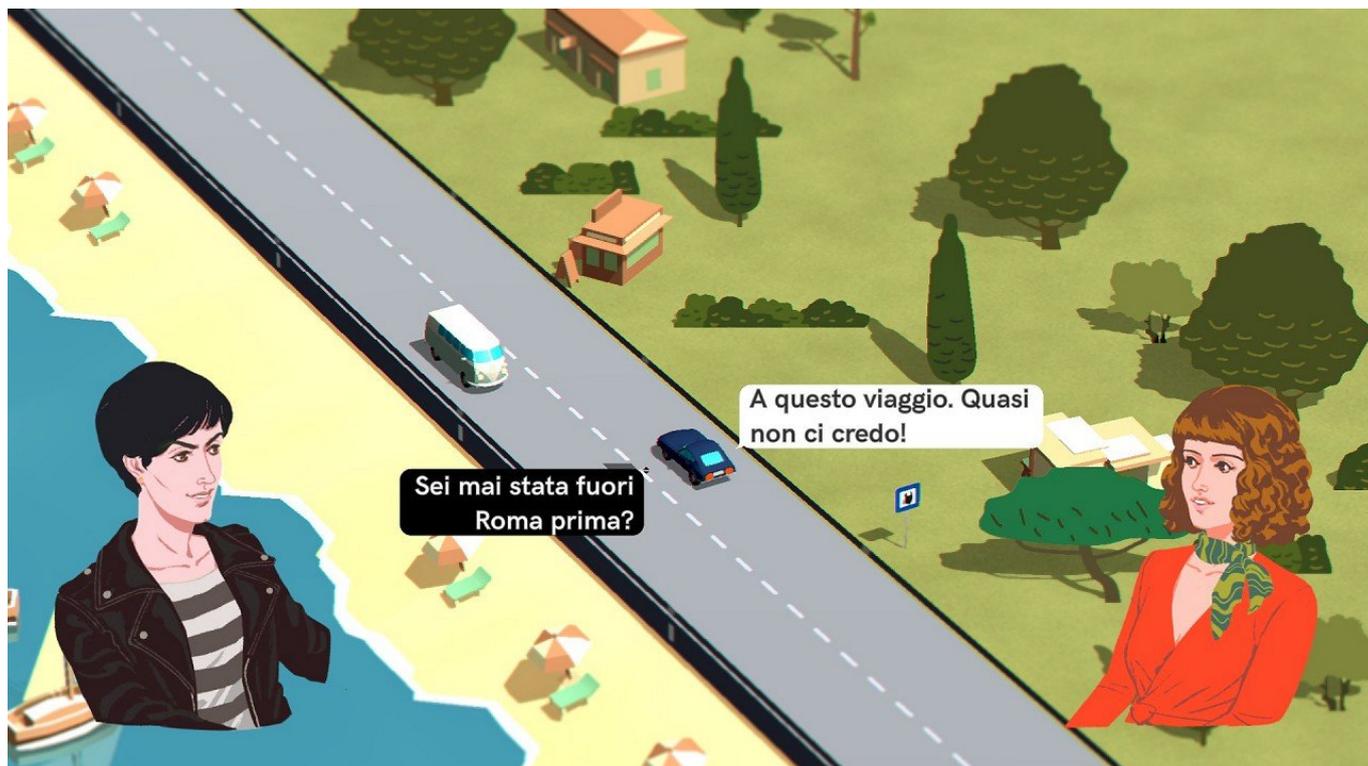


*RiME* è un titolo figlio di una gestazione travagliata sia sul piano produttivo che distributivo e, se il porting su Nintendo Switch sembra non aver esordito nel migliore dei modi, la versione per **PS4** e **Xbox** non presenta invece eccessivi problemi, risultando godibile e ben giocabile. **Tequila Works** regala così al pubblico un poema di carattere allegorico, la cui poesia si dipana in un bellissimo intreccio di armonie sonore e meraviglia visiva che rende trascurabili i piccoli difetti tecnici e alcuni sporadici cali di frame rate. Il messaggio del titolo emerge potente, restituendo attraverso immagini suggestive e paesaggi sognanti una toccante metafora della perdita di ciò che è caro. Il viaggio di *RiME* è la storia di chi guarda nell'abisso fino a sprofondarvi, il racconto di una "cognizione del dolore" impervia e graduale che, alla fine di un viaggio attraverso le ombre di una notte senza fine, conduce sino alla catarsi di una nuova alba, nell'incessante ciclo circadiano dell'esistenza umana. Con questo titolo imperfetto Tequila Works ha imbracciato una grande sfida uscendone egregiamente, regalando un videogame degno di essere ricordato e aggiungendo un tassello di poesia al grande mosaico della creatività contemporanea.

---

## [Wheels of Aurelia](#)

L'abitacolo di un'automobile è un luogo sicuro, in cui ci si racconta dalle più svariate sciocchezze ai segreti più cupi, come un confessionale da cui possano ammirarsi splendidi paesaggi soleggiati che costeggiano le strade. Queste sensazioni e questa atmosfera sono restituite benissimo da **Wheels of Aurelia**, gioco concepito dallo studio milanese **Santa Ragione**, che ha elaborato un gameplay singolare ma, a suo modo, veramente unico e divertente. Questo titolo, già apparso su **Steam**, **Playstation 4** e **Xbox One**, è appena arrivato su **Nintendo Switch**, console ideale per portare questo gioco durante un viaggio in auto o in un qualsiasi altro mezzo in movimento!



## «Sulla strada, nella testa scorre il film della tua vita»

***Wheels of Aurelia*** è un gioco con una forte personalità: pieno di battute spiritose consegnate con classe, restituisce il *background* dell'Italia del 1978 senza alcuno spiegone servendosi di un gameplay congeniale alla finalità. È strano a dirsi ma questo titolo si pone a metà fra un **gioco di guida con prospettiva isometrica** (un po' come i vecchi **R.C. Pro-AM** e **Super Sprint**) e una **visual novel**, e questi due elementi si fondono benissimo. Quante volte ci capita in macchina di perdere il filo del discorso quando siamo troppo concentrati alla guida? Oppure, nel caso contrario, quante volte è capitato che degli incidenti si sono verificati per un conducente poco concentrato alla guida? Ecco, parte del gameplay in ***Wheels of Aurelia*** è proprio basata sull'armonia di questi due elementi: dare il giusto equilibrio sia alla guida che alla conversazione in corso all'interno dell'automobile. In realtà l'automobile, se non si preme sull'acceleratore, sarà pilotata automaticamente: l'auto sterzerà a ogni curva, si terrà dritta sulla corsia e manterrà una velocità piacevole e costante in modo da permetterci di concentrarci sulle risposte da dare ai nostri passeggeri che converseranno con noi, anche se di tanto in tanto sarà giusto premere un attimo l'acceleratore per superare i guidatori più lenti. Questo ci dice però che dei due aspetti principali del gioco la conversazione è quella che conta di più; tuttavia sarà necessario, in alcune situazioni, premere l'acceleratore a tavoletta in modo da soddisfare (o non soddisfare) l'obiettivo che ci viene posto e provare a guidare al meglio delle nostre capacità. A tal proposito, visto che questo titolo si concentra molto di più sulla storia che sul *driving*, ***Wheels of Aurelia*** non propone né una guida da simulatore né una fisica realistica, per il bene dello *storytelling* non sarà possibile danneggiare la nostra auto né provocare incidenti che fermino le macchine nel loro tragitto; il contatto fra i veicoli non sarà fra i più realistici ma certamente l'obiettivo degli sviluppatori non era certamente consegnare un titolo di guida. La storia vede **Lella**, una ragazza romana dalle forti tendenze rivoluzionarie, femministe e con una lingua tagliente, andarsene di casa prendendo per la **via Aurelia** insieme a **Olga**, una misteriosa ragazza incontrata il giorno prima al **Piper** e che decide di partire con noi. Durante il viaggio sulla famosa strada statale che collega **Roma** con la **Francia** avremo modo di conoscere le personalità e le intenzioni delle protagoniste e degli occasionali

autostoppisti tramite il sistema delle conversazioni che, a seconda delle scelte di dialogo che faremo (insieme persino allo stile di guida), ci potranno portare a ben **16 finali diversi**. Le scelte da fare sono tante: porterete un autostoppista alla destinazione designata? Farete ciò che il vostro passeggero vi dirà di fare? Direte al passeggero una frase anziché un'altra? Riuscirete a convincere quest'ultimo a fare delle scelte diverse da quelle che ha in mente? Tutto questo vi porterà a rigiocare la campagna più e più volte, alla scoperta di tutti i finali possibili. Anche se la longevità di questo titolo può regalarci diverse ore di gioco, non vi sono grossi incentivi alla rigiocabilità: è un gioco dal gameplay scarno, basato molto sulla storia ed è difficile rigiocare un titolo di cui conosciamo la fine. È un po' lo stesso cosa che avviene con **Phoenix Wright**, insomma, poco di bello nel rigiocare i titoli di cui conosciamo sin dall'inizio i colpevoli. Molte delle tematiche presenti sia nei dialoghi presenti nel gioco che nei finali si rifanno a molti temi o eventi relativi all'Italia di quei anni: dai più seri, come il rapimento di **Aldo Moro**, **Paolo VI**, **l'aborto**, **il massacro del Circeo** e **l'astio fra giovani rivoluzionari e neofascisti**, ai più sciocchi come la musica di quegli anni, il "lavoro" dei preti, l'incoerente cristianità di alcuni comunisti italiani e persino l'incoerenza di quei palermitani che tifano per le squadre del nord! Il contesto storico è sempre presente, ben elaborato, presentato sempre con dialoghi intelligenti, spiritosi e che ricordano un certo senso le avventure grafiche della **Lucasarts** nello humor. Nella storia - e nel suo *background* storico - **Wheels of Aurelia** è veramente curatissimo, in grado di restituirvi al 100% quell'atmosfera tipica dell'Italia degli anni di **Andreotti**, del **terrorismo** e in generale di quel **disordine politico**. Sono tematiche abbastanza scottanti, persino nel 2017, e **Santa Ragione** merita un applauso per aver creato una storia ambientata in questo contesto storico travagliato e che non è mai stato utilizzato per una storia in un videogioco.



## «Mi piaceva far casino, sognare la guerriglia»

Le illustrazioni 2D dei personaggi che appaiono a destra e sinistra, principalmente per indicare con chi sta parlando **Lella**, sono molto belle e, a uno stile fumettoso, che si rifà principalmente a **Lancio**

**Story** e a **Intrepido**, ci riportano esattamente nel periodo in cui questo stile era in esplosione. Quel che riguarda il comparto grafico 3D, sviluppato col motore **Unity**, è abbastanza semplice da dire: mantiene uno stile molto grazioso, minimale per ciò che riguarda i modelli 3D ma comunque molto vibrante, colorato e, in un certo senso, in tono con le illustrazioni, un po' come se fosse l'estensione dello stile stesso. È possibile scegliere, all'inizio della nostra avventura, diverse auto: alcune saranno disponibili sin dalla prima *run* del gioco, altre verranno sbloccate a seconda dei finali ottenuti. Sicuramente per gli sviluppatori non è stato possibile acquisire le licenze per le vetture, tuttavia i modelli delle auto si rifanno alle più in voga negli anni '70; fra le auto ci è possibile trovare dei modelli similissimi alla **Fiat 127**, **Renault 4**, **Citroen 2 Cavalli**, la **Lancia Stratos**, l'**Alfa Romeo Giulietta** della polizia del 1978 e persino la **Piaggio Ape** a tre ruote! Le città nelle quali passiamo attraverso, come **Roma**, **Bracciano**, **Civitavecchia**, **Siena**, **Piombino** e **Viareggio**, non sono dettagliate ma, come un po' per la fisica di questo gioco, non è necessario che le strade siano geograficamente curate; tuttavia le città saranno facilmente distinguibili visto che certi elementi tipici, come **le mura di Siena** e **le industrie di Piombino**, sono ben visibili negli ambienti e, pur con poco riguardo alla precisione geografica, sono inseriti con cura e in modo che il giocatore possa notarli e distinguere le città. Per rendere il tutto ancora più vintage e "datato" è possibile sbloccare, dopo aver ottenuto giusto una buona manciata di finali, **la modalità "bianco e nero"**, **la modalità "1978"** che ci mostra il tutto come se fosse un bel tubo catodico con tanto di angoli smussati e **la modalità "scenica"** che ci permette di zoomare e ruotare la telecamera; mixate tutto questo (visto che è possibile attivare queste tre modalità contemporaneamente) e avrete non solo un videogioco ma anche un perfetto **film noir d'avanguardia** dei tempi! Il **sonoro** si basa principalmente sulle stazioni radio all'interno della nostra auto: anche qui nulla su licenza (anche se in questo caso sarebbe stato favoloso) ma abbiamo diversi pezzi creati appositamente per il gioco. In questo comparto il gioco esplode consegnando dei pezzi semplicemente eccellenti, in tono con le sonorità impregnate di beat e progressive rock inglese dei tempi (che in Italia diventavano italiani) e dai testi eversivi e pieni di rabbia. Se non avessi saputo che questi pezzi sono degli inediti composti appositamente per il gioco da **Niccolò Sala**, compositore dei pezzi alla radio, li avrei facilmente scambiati per dei pezzi dei **New Trolls**, **Formula 3**, **PFM**, **Circus 2000** e altri di quel periodo; c'è anche spazio per i cantati dolci alla **Mina** e anche per il **synthpop**, genere che di lì a poco sarebbe esploso. Chi adora il rock progressivo ma in generale la musica italiana degli anni '70, troverà la colonna sonora di questo gioco (ascoltabile gratuitamente su [bandcamp](#)) semplicemente spettacolare: un ulteriore elemento per rendere l'immersione negli anni '70 ancora più viva!



## Un gioco per pochi?

Sentir parlare male di questo gioco sarà veramente difficile, specialmente per dei giocatori italiani che conoscano il contesto storico del gioco. A tal proposito però - ma questo è un problema che poco ci riguarda - può essere difficile da apprezzare per un utente straniero; ***Wheels of Aurelia*** è un gioco molto vicino alla storia italiana e dubito che i diversi riferimenti storici possano essere colti da persone che non conoscono la storia di questo paese, specialmente del 1978. Se è per questo, anche l'italiano presentato in questo titolo è un italiano molto colloquiale, giusto un pizzico datato, e che riesce a cogliere le sfumature sia sociali che regionali. Insomma, è un qualcosa che noi italiani possiamo amare ma che forse, al di fuori del Belpaese, difficilmente potrà essere apprezzato. Inoltre, per via del suo gameplay ibrido e abbastanza sperimentale, questo titolo potrebbe non appassionare certi giocatori: è un gioco adatto per gli amanti delle avventure grafiche e per chi adora sperimentare le diverse opzioni di dialogo per ottenere finali sempre diversi, non di certo per gli amanti dei giochi automobilistici o per un pubblico più casual. ***Wheels of Aurelia*** potrebbe rimanere un titolo di nicchia ma in fondo va bene così: soltanto chi apprezza il suo contesto storico sarà in grado di amare a pieno questa avventura e sarà in grado di amare questo gioco anche nei suoi piccoli difetti, che ci porta a lodare senza ombra di dubbio l'ottimo lavoro di **Santa Ragione**.



---

## [Wolfenstein II: The New Colossus - Aerei e Treni sempre in Orario](#)

Gli FPS puramente single player stanno sparendo velocemente di fronte a una massiccia richiesta di modalità multigiocatore che può spingere al massimo la longevità di un titolo. Ma il pubblico ha anche bisogno di storie e, un'IP come **Wolfenstein II: The New Colossus**, sequel di **The New Order**, riesce a portarci in un'ucronia che il buon **Philip K. Dick** avrebbe apprezzato sicuramente. Dopo aver vinto la Seconda Guerra Mondiale, il **Terzo Reich** continua la sua espansione sul globo e tra le stelle ma il punto di non ritorno è vicino. Sarà a **B.J. Blazkowicz** e il movimento di resistenza **Kreisau** a cercare di porre fine al dominio nazista.

### **Uno specchio oscuro**

Dopo l'ottimo lavoro svolto con *The New Order*, **Machine Games** è andata oltre, impacchettando un titolo dalle solide basi narrative contornate da un gameplay e un comparto artistico di primissimo livello.

Il finale del titolo d'esordio ci aveva lasciati col cuore in gola, con l'incapacità di capire se ci sarebbe stato un sequel a quanto visto. Fortunatamente le cose sono andate per il meglio, già a partire dalla stesura della sceneggiatura, capace di regalarci moltissimi momenti esaltanti, momenti

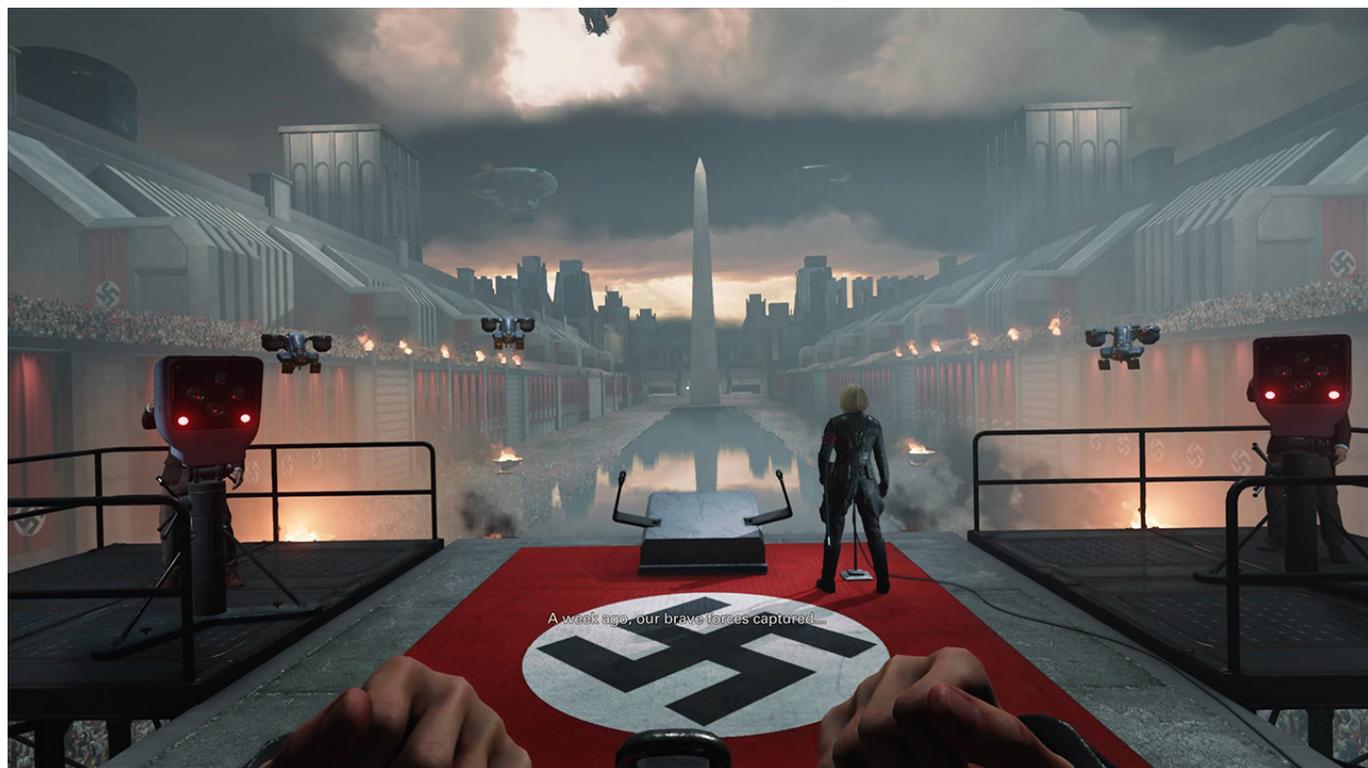
indimenticabili e colpi di scena da maestro.

Quasi l'intero pianeta è sotto il controllo dei nazisti che, sfruttando la tecnologia mistica dei **Da'at Yichud**, sono riusciti a mettere in ginocchio tutte le nazioni del mondo. Anche gli Stati Uniti hanno dovuto arrendersi dopo un bombardamento nucleare a tappeto ma, nonostante ciò, il fuoco della ribellione è sempre pronto ad ardere. Tutto questo fa da sfondo alle tante storie personali non solo di **Blazkowicz**, ma anche dei membri più importanti dell'equipaggio dell'**Eva's Hammer**, sottomarino nucleare nazista (rubato nel capitolo precedente) che sarà il nostro hub centrale. La **scrittura** dunque è molto più consapevole e riesce a ritagliarsi il tempo necessario per approfondire la vita del protagonista, la sua infanzia e le sue paure, scavando a fondo nella sua psiche. Non è solo un elimina nazisti, ma un uomo che sta per diventare padre e che inorridisce al solo pensiero di dover crescere i propri figli in un mondo super classista come quello del Reich. Anche l'antagonista, **Frau Engel**, svolge un ruolo chiave, fungendo da catalizzatore alle vicende e godendo di una caratterizzazione a tratti "**Tarantiniana**". Proprio questo aspetto è quello che emerge maggiormente rispetto al capitolo precedente, con scene che sembrano trarre ispirazione dai successi del regista di Knoxville: le bellissime *cutscene* molte volte ci rimangono impresse, evocative e che con prepotenza riescono a mostrarci un mondo crudele e che non lascia spazio ai sentimentalismi. Tutto è raccontato in modo sublime e con scene letteralmente fuori di testa ma che ben si sposano col contesto. Oltre a questo, numerosi saranno i testi che ci racconteranno i "dietro le quinte" alla conquista del mondo e dello spazio da parte dei "crucchi", approfondendo ulteriormente la *lore* di questo mondo alla rovescia.

Vista la mancanza del multiplayer, *Wolfenstein II* si arricchisce di alcune **missioni secondarie** e soprattutto "**missioni assassinio**" da sbloccare una volta decifrati i **Codici Enigma**, presi dai comandanti uccisi. Queste missioni - utili anche per reperire i numerosi collezionabili lasciati in sospeso - si svolgono su mappe già percorse ma con nuovi modi di affrontarle: i comandanti da assassinare in questione saranno più ostici, ma sarà sempre un piacere affrontare certe sezioni.

Insomma, *The New Colossus* è un'opera da godere appieno, dai titoli di testa sino alla scena dopo i titoli di coda. Coinvolgente, originale, evocativo e soprattutto tutto è funzionale, con nessun elemento fuori posto.

Per dovere di cronaca segnaliamo anche un conto alla rovescia - abbastanza evidente - nel menu principale, che rimanda alla **Camera Blindata**. Non si hanno molte informazioni in merito: potrebbe essere un nuovo DLC oppure una nuova modalità. Attendiamo dunque informazioni in merito.



## 10, 100, 1000 nazisti

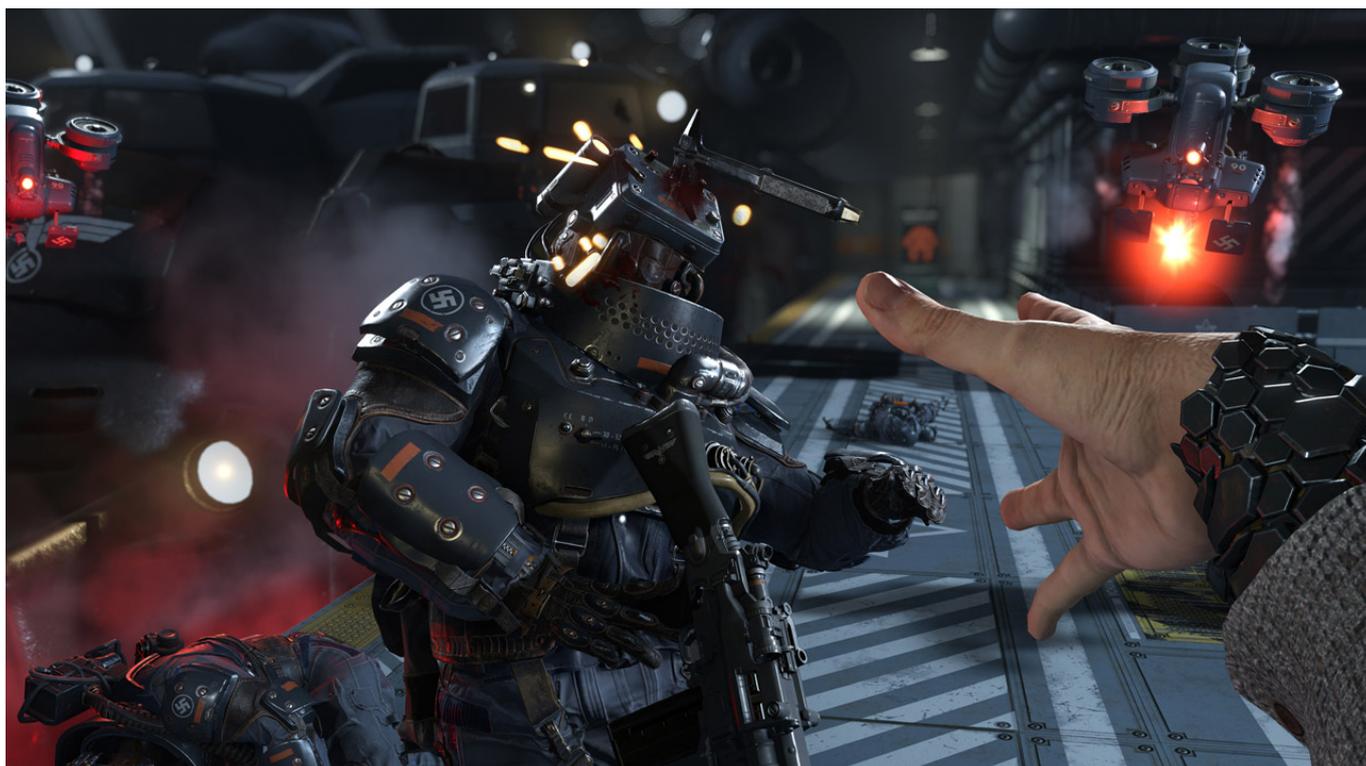
Se credete che *The New Colossus* sia solo una bella avventura grafica vi sbagliate di grosso. Quanto visto in *The New Order* è stato potenziato portando il *gunplay* su livelli eccelsi. Tutto tende alla freneticità, non bisogna mai star fermi poiché esser circondati da decine di “soldaten” nazisti è un attimo, con **elementi “vecchia scuola”** come la ricarica della salute non automatica e che va ripristinata attraverso medikit o cibo che troveremo in giro. La salute di BJ è proprio un punto focale in quanto, per almeno tre quarti della campagna, sarà limitata al 50% con problematiche derivanti che potete immaginare. L'utilizzo della **Exosuit Da'at Yichud** permetterà a Blazkowicz di ottenere un'armatura del 200% che per lo meno mitiga un po' le difficoltà del caso. *Wolfenstein II* non è un gioco semplice: l'alternare fasi stealth a quelle shooting a scena aperta sarà fondamentali se si vuole salvare la pelle. I comandanti sono la chiave in quanto, ad allarme scattato, possono richiamare rinforzi più volte rispetto al capitolo precedente, e quindi sono il primo bersaglio da eliminare, qualora possibile. I soldati con cui ci troveremo a combattere sono abbastanza vari e vanno dai semplici “soldaten” ai “supersoldaten”, esseri modificati geneticamente e corazzati in grado di brandire armi pesanti. Non mancano droni e creature meccaniche partorite dalle idee più folli della Germania Nazista.

Il feeling con le armi è superbo, dandoci i giusti feedback con ogni arma utilizzata regalando soprattutto appagamento: proprio questo aspetto è l'elemento più riuscito - a parte qualche imprecisione nello sporgersi - e ci invoglia a proseguire con gioia, facendoci divertire come bambini al Luna Park. A dir la verità le armi a nostra disposizione non sono poi tante e, personalmente, ho sentito molto la mancanza di un buon fucile di precisione. **Sono potenziabili** utilizzando i kit che potremo trovare lungo il nostro percorso, sbloccando anche un'abilità secondaria per la nostra arma. Torna con prepotenza anche l'**Akimbo**, ovvero la possibilità di utilizzare armi su entrambe le mani, anche diverse tra loro: l'utilizzo di due armi contemporaneamente riduce sensibilmente la precisione ma aumenta a dismisura il rateo di fuoco, diventando una macchina sterminatrice per eccellenza.

Questo risulta utile soprattutto nelle **boss fight** - forse uno dei pochissimi punti deboli del titolo - dove saremo di molto facilitati nei movimenti, visto che non dovremmo fermarci a lungo per prendere la mira.

A un certo punto della trama entrano in scena dei **gadget tecnologici** che potremmo scegliere - almeno all'inizio - tra tre a disposizione. Ci permetteranno di sfruttare poteri specifici che preferisco non svelare, ma che saranno utili per la navigazione, grazie anche all'eccellente level design, e imbastire nuove strategie.

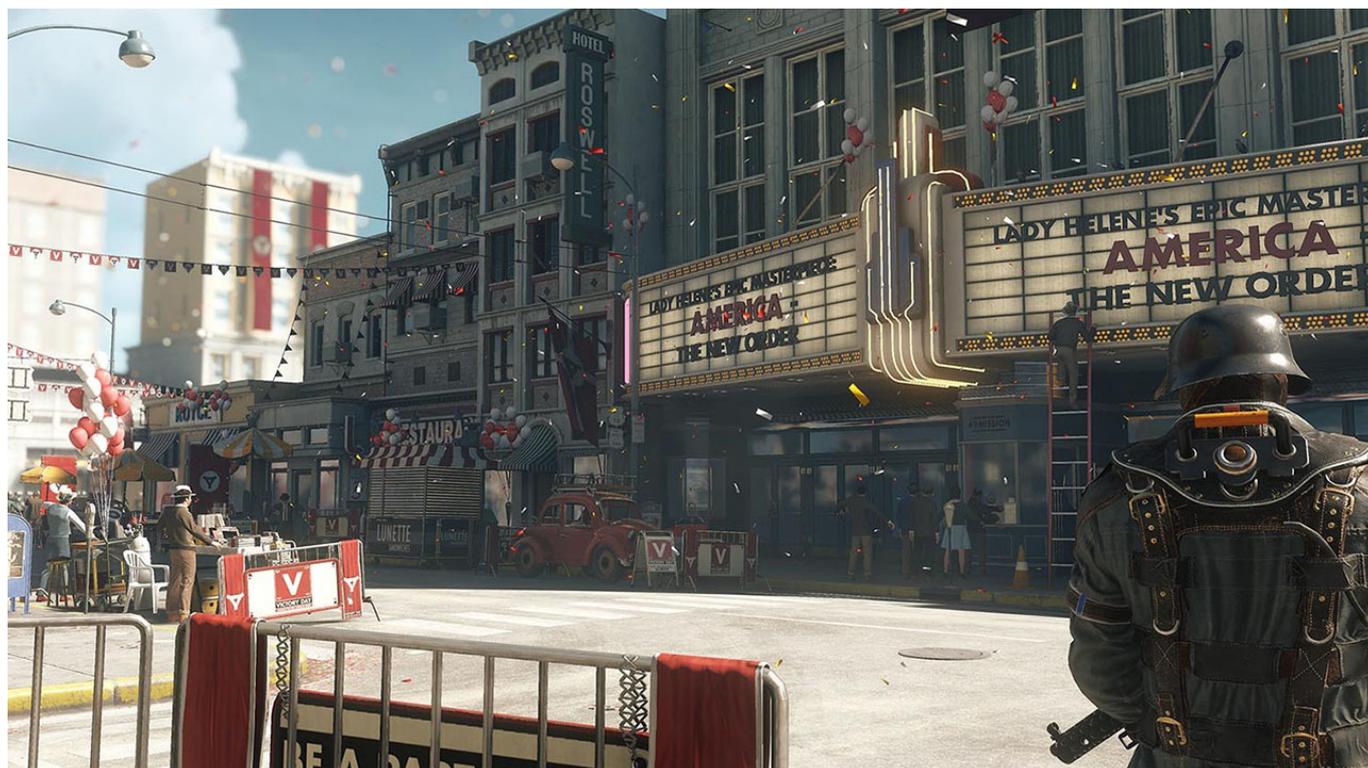
Torna anche lo schema delle **abilità sbloccabili** solo al raggiungimento di determinati obiettivi sul campo di battaglia. Questi potenziamenti miglioreranno l'arsenale, ci renderanno più resistenti e così via, aumentando a dismisura la già ottima varietà di questo titolo.



## Adolf approved

Il salto di qualità è evidente sotto tutti i punti di vista, e quello **tecnico** non fa eccezione. L'**Id Tech 5** è al suo massimo splendore, regalando scorci mozzafiato e un'attenzione al dettaglio maniacale. A colpire, prima di tutto, è la **direzione artistica**: quando si tratta di nazisti, tutto tende alla magniloquenza aristocratica e all'asetticità delle sue basi militari. Il colpo d'occhio è eccezionale ed è impossibile non rimanere colpiti dal lavoro svolto dai ragazzi di Machine Games. Il contraltare è un'America devastata per la maggior parte, visibile soprattutto in una Manhattan che richiama le atmosfere di **Fallout**. Tutto questo è arricchito da un comparto tecnico di primo ordine, dove spiccano effetti luce e particellari, oltre all'uso di **ottime texture** (la maggior parte delle volte) e **shader**. Il motore grafico è molto scalabile e personalizzabile grazie alla miriade di impostazioni, rendendolo adattabile per qualsiasi macchina. Anche le animazioni risultano ottime, non solo le nostre, ma anche quelle dei nemici, che non brillano per elevato Q.I. digitale, ma sono comunque in grado di metterci in difficoltà, aggirandoci e prendendoci alla sprovvista. Forse i modelli non sono

proprio perfetti, ma di fronte al colpo d'occhio generale, è qualcosa che si nota poco. In un titolo come questo l'audio non poteva essere da meno: il **doppiaggio italiano** si attesta su livelli cinematografici per quanto concerne i personaggi principali, in grado anche di replicare cadenze linguistiche in maniera credibile, con un alternarsi di accenti inglesi, tedeschi e francesi. Il lavoro svolto è assolutamente all'altezza dell'originale, dando in questa occasione lustro alla scuola italiana di doppiaggio. Anche le musiche sono azzeccate, sia quelle d'accompagnamento, in grado di enfatizzare i diversi momenti di gioco, sia la colonna sonora, rigorosamente di matrice teutonica, che risulta molto orecchiabile nonostante la sua durezza.



## In conclusione

**Wolfenstein II: The New Colossus** è probabilmente il miglior **first person shooter** dell'anno. Una narrazione che vanta colpi brillanti e un end game di buon livello, offrono al giocatore ottimi spunti per approfondire il titolo, rigiocandolo magari più volte. La voglia e la passione di **Machine Games** nel confezionare un titolo d'elevata fattura trasuda da ogni pixel, portando anche un **gunplay** che magari non vanta un grosso arsenale, ma che è in grado di distinguersi come pochi, invogliando a cercare più soluzioni con molti elementi "vecchia scuola". *The New Colossus* è un titolo da non farsi scappare, rimanendo, nel frattempo, in attesa dell'ultimo capitolo di questa trilogia.

---

# GT Sport

Finalmente dopo 4 anni **Polyphony Digital** rilascia al grande pubblico **GT Sport**, il nuovo capitolo della celebre serie automobilistica nata in esclusiva per le piattaforme **Sony**. Le immagini e i video promozionali rilasciati dalla casa produttrice tempo addietro avevano nutrito positivamente la curiosità degli appassionati del genere che da tempo aspettavano il grande, roboante ritorno di **GT** sulle console nextgen.

Dopo aver testato e analizzato il gioco a fondo emergono lati positivi che non sempre riescono purtroppo a controbilanciare quelli negativi.



## Tanto rumore per nulla

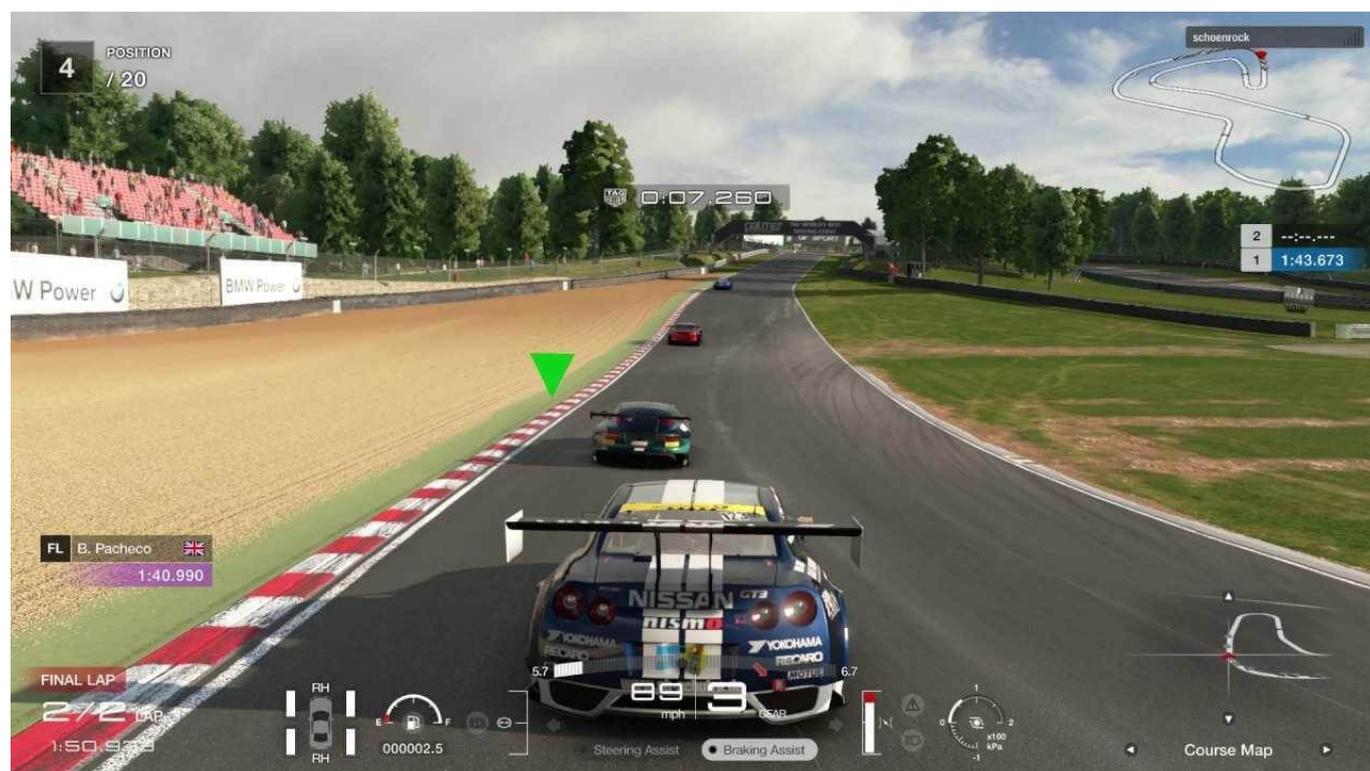
Analizzando quello che è il contorno, non possiamo non apprezzare l'ottimo lavoro svolto dal team di sviluppo: un menù ben strutturato e stilisticamente impeccabile, che tramite didascalie e immagini ci accompagna in un viaggio emozionale durante la nostra esperienza di gioco, raccontandoci la storia dell'automobilismo. **Graficamente impressionante**, anche grazie a un supporto HDR editabile, che rende la visualizzazione del gioco il più naturale e realistica possibile, ovviamente TV permettendo.

Pollice in su per la nuovissima sezione "livree", tramite la quale sarà possibile customizzare casco, tuta e ovviamente veicolo, mentre rimangono il solito marchio di fabbrica le prove per le patenti.

Un colpo al cuore invece è stato purtroppo vedere che, ancora una volta, **Polyphony** ha tristemente deciso di glissare sull'implementazione dei danni sulle vetture, con impatti che risultano fisicamente ridicoli: sotto questo punto di vista poco pare essere cambiato dal lontano 1997, anno in cui venne rilasciato l'originale **Gran Turismo**. Non è tutto oro quel che luccica in **GTsport**, erede che per certi versi non rende onore allo spessore storico del brand: **Yamauchi**, creatore del gioco allo sviluppo del quale ha partecipato con grande attenzione e dedizione, spiega: «guidare un'auto, non è

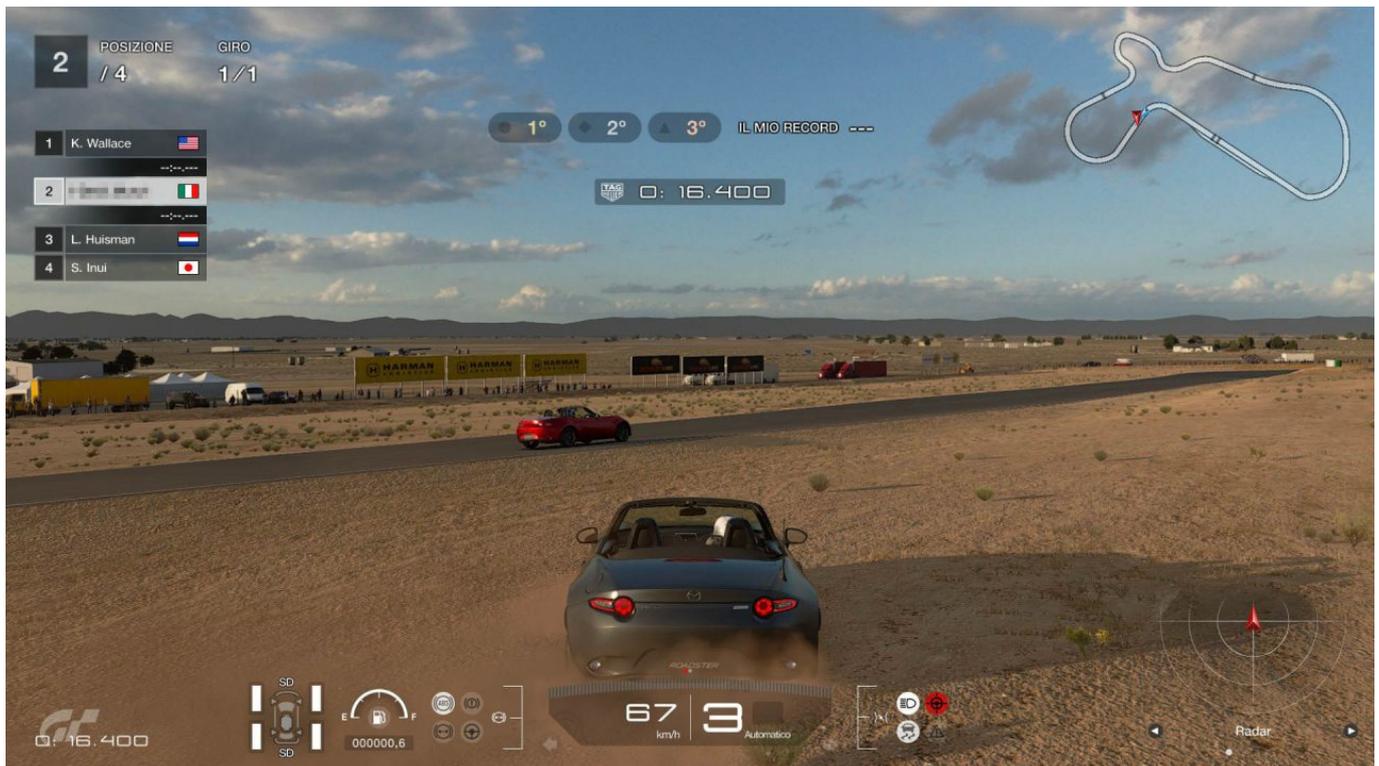
così difficile come si lascia intendere in molti giochi. Avendo provato personalmente sia l'esperienza su strada che su pista, posso confermare che è sbagliata l'idea di simulazione data dagli altri titoli automobilistici». Ammetto che mi piacerebbe credere alle sue parole, ma purtroppo noi che abbiamo giocato **GTsport**, sappiamo bene quanto possa risultare incredibilmente distorta la visione dell'autore. Della tanto amata modalità **Carriera** non rimane che un mero ricordo, a sostituirla è presente una sezione di gioco nella quale ci limiteremo a superare delle sfide - anche abbastanza elementari - nei circuiti a disposizione.

Inoltre è davvero inaccettabile che ancora oggi le auto non abbiano una fisica degna di nota: schianti inesistenti, anche lanciati a tutta velocità contro un muretto di cinta, con il risultato di vedere l'auto bloccarsi senza alcun tipo di reazione realistica. Insomma gli studi della dinamica non hanno avuto un buon esito, e nello specifico basterà notare quanto sia banale la differenziazione tra un'auto da competizione e una semplice auto sportiva, le quali in curva si comporteranno quasi allo stesso modo, pur disabilitando ogni ausilio alla guida, con manovre delle vetture che rimangono semplicistiche e abbastanza innaturali. Di certo il feeling con i controlli risulta ottimo: attenzione però, questo non dipende da una ben gestita complessità del sistema di guida ma piuttosto dalla semplicità del controllo delle vetture, che sembrano calcare un po' uno stile di guida "ibrido", in bilico tra arcade e simulazione.



## Dov'è finito Gran Turismo?

Questo è proprio quello che ci piacerebbe sapere. Tutti ci aspettavamo un **GT** alla riscossa, invece abbiamo avuto in cambio un gioco tendenzialmente piatto, che non spinge il piede sull'acceleratore. Niente modalità "Carriera", un numero ridicolo di automobili a disposizione, poche impostazioni di setup del veicolo, questa gravosa faccenda dei salvataggi, possibili solo se connessi a internet. Insomma, a cosa stiamo giocando? Tra le mani abbiamo un gioco di guida che sembra essere un'opera incompiuta, che avremmo potuto giustificare qualora si fosse intitolata **GT Prologue 2**.



## Per concludere

Non ho voluto giocare a fondo alla open-beta per non rovinarmi la sorpresa avendo prenotato il gioco per prenderlo successivamente al day-one del 18 ottobre. Credo sinceramente che, qualora lo avessi fatto, avrei probabilmente rivisto la mia scelta, evitando di comprare un **Gran Turismo Sport** rivelatosi alquanto triste.

---

## [Life is Strange: Before The Storm - Episodio 2: Il Mondo Nuovo - ...Ma non Diverso](#)

Siamo già arrivati al secondo episodio di **Before the Storm**, prequel del tanto acclamato **Life is Strange. Il Mondo Nuovo** si discosta un po' da quanto siamo stati abituati a vedere, con una narrazione più ragionata, ma anche con qualche scelta non proprio azzeccata. Manca solo un capitolo alla conclusione e la domanda che comincia a sorgere è: le scelte intraprese, come influenzeranno una storia che ha già un finale?

## The Rachel show

Le vicende, come di consueto, cominciano da dove si era concluso il precedente capitolo, **Svegliati**: le conseguenze di quanto avvenuto si fanno sentire e già da subito potremo cambiare le sorti della narrazione. **Rachel** e **Chloe** ormai sono legate e il destino dell'una influenzerà, in qualche modo, quello dell'altra. Proprio in questo capitolo lo sviluppo del loro rapporto sarà una chiave fondamentale, in una **Arcadia Bay** all'ombra di un devastante incendio e ignara di quanto stia per accadere.

Proprio il **fuoco** è un elemento centrale: non è solo riferito alla devastazione fisica dei boschi della cittadina, ma ha un ruolo simbolico, riferito, forse, alla stessa natura di Rachel Amber. Come abbiamo visto, lei è l'incarnazione della perfezione, la ragazza modello della porta accanto ma, appena scalfito la superficie, è semplicemente qualcuno che fatica ad accettare quanto le accade attorno, soprattutto in famiglia, cercando di scappare con la sua nuova ancora di salvezza, Chloe. La caratterizzazione della Amber raggiunge nuovi, alti, livelli, aggiungendo altre caratteristiche alla sua personalità, assolutamente complessa e capace di instillare dubbi sulla sua lealtà. Come al solito, prima della storia ci sono i personaggi e *Life is Strange*, proprio con Rachel, è in grado di raccontarcela in modo sontuosa, facendo provare empatia (magari con qualche escamotage narrativo), ma anche dispiacere per chi conosce bene il suo destino.

Ricordiamo però che la protagonista è Chloe e, uno dei problemi, che forse nemmeno gli sviluppatori si aspettavano, e che viene completamente sovrastata dalla co-protagonista. Sia ben chiaro, Chloe Price è un bel personaggio e funziona benissimo all'interno del contesto di prequel ma non riesce mai a raggiungere le vette carismatiche della Amber, tanto che, alle volte, alla sua comparsa in scena, si tiri un sospiro di sollievo.

Chloe si trova in una sorta di limbo, non capisce più qual è il suo posto nel mondo e soprattutto la definizione del rapporto con Rachel Amber, di cui comunque, possiamo decidere le sorti. In questo capitolo, verremo a scoprire alcuni dettagli su di lei, il come sono iniziati alcuni casini nella quale è entrata ma, nonostante ciò, rimaniamo ancora in attesa di un paio di eventi cardine che palesano la vera natura de **Il Mondo Nuovo**: un capitolo di transizione, tra lo scoppiettante inizio e probabilmente, devastante emotivamente, finale.



## Casa Amber

Un altro elemento distintivo di questo capitolo è la conoscenza della **famiglia Amber** e dei suoi segreti. Evitando di fare spoiler, un evento che sembrava del tutto innocuo nel capitolo d'esordio, pare essere divenuto perno di tutte le vicende con, proprio sul finale, una rivelazione stile **L'Impero Colpisce Ancora**. A dir la verità, tutto ciò, ha lasciato un po' l'amaro in bocca in quanto, facendo un minimo d'attenzione, questa verità si poteva tranquillamente intuire.

Le scelte importanti ci sono, alcune anche di un certo peso morale, in grado di farci stare inermi per qualche istante, prima di prendere la decisione. Ma anche qui, cominciano a sorgere piccoli dubbi: per quanto *Before the Storm*, fino a ora, sia un prequel assolutamente riuscito, non si può fare a meno di notare come le vicende, in ogni caso, abbiano già un epilogo. Le decisioni intraprese poi, come si legano al contesto dell'originale *Life is Strange*? Sarà probabilmente **L'Inferno è Vuoto**, terzo e ultimo capitolo, a rispondere a questa domanda.

Come capitolo di transizione, comunque, da segnalare qualche "riempimento" di troppo in cui saremo costretti ad esempio a recuperare pezzi per la nuova vettura di Chloe ma senza alcuna finalità narrativa. Ma possiede anche momenti memorabili, uno su tutti la recita teatrale e ciò che succede dopo, con una regia in grado di esaltare tutte le emozioni provate ed espresse dai personaggi.

Per le considerazioni tecniche del titolo rimando direttamente alla recensione di [Svegliati](#), ma da notare sicuramente è una **maggiore ottimizzazione**, regalando un frame rate molto più stabile e senza cali di sorta. La **componente audio** ritorna con prepotenza, con brani memorabili e al momento giusto, con un doppiaggio ormai su livelli cinematografici.



## In conclusione

Il secondo episodio di *Life is Strange: Before the Storm*, paga leggermente il suo stare nel mezzo, ma riesce comunque a mettere tanta carne a fuoco, sviscerando sapientemente il legame instauratosi tra Rachel Amber e Chloe Price. Peccato solo per qualche momento di riempimento di troppo che, in ogni caso, non rovina eccessivamente l'esperienza di un secondo capitolo che va assolutamente giocato, in attesa dell'epilogo finale che tutti sappiamo, ma che tutti aspettiamo.

---

## La Terra di Mezzo: L'Ombra della Guerra - ...delle Microtransazioni, dell'Avidità e dell'Endgame

Sono passati tre anni da quando **Talion** e **Celebrimbor** sono comparsi nel mondo videoludico con *La Terra di Mezzo: L'Ombra di Mordor*. Il titolo ebbe un notevole successo e fu una gradita sorpresa: meccaniche già viste ma affinate e un sistema innovativo come il **Nemesi** hanno portato una ventata di aria nuova negli action/RPG. Con *L'Ombra della Guerra*, assistiamo alla grossa evoluzione del tutto, portando il lavoro di **Monolith** a livelli eccelsi.

## Il Signore della Luce

Dopo il finale - forse un po' deludente - de *L'Ombra di Mordor*, non vedevamo comunque l'ora di vedere l'evoluzione dei protagonisti e della storia. Se c'è una cosa che ha contraddistinto il primo capitolo è stata appunto la narrazione, capace di prendere il meglio della saga letteraria de *Il Signore degli Anelli* di **Tolkien** e della trilogia cinematografica, creando qualcosa di nuovo e perfettamente amalgamato al tutto. *L'Ombra della Guerra* si basa sul **Legendarium**, opera tolkieniana che narra le vicende poste tra *Lo Hobbit* e la famosa trilogia, facendo da collante tra le saghe più conosciute.

La trama riprende immediatamente quanto visto nel precedente capitolo, con il forgiare di un nuovo anello in grado di contrastare il potere assoluto di **Sauron**. La storia si sviluppa in maniera più complessa e soprattutto più consapevole, con la possibilità di approfondire la vita di **Celebrimbor** e trame parallele che danno ulteriore profondità alla trama. Il risultato è una narrazione che ha fatto un salto di qualità sotto tutti i punti di vista, arricchita dalla caratterizzazione dei due protagonisti e di buoni comprimari, sia umani che non umani. Entrano in scena più personaggi e la caratterizzazione degli **Uruk** nemici diventa più varia e complessa, aumentando a dismisura le potenzialità del **sistema Nemesi**, creando di volta in volta piccole *quest* all'interno di altre *quest*

secondarie. Se alla lunga tutto questo può risultare un po' ripetitivo, affrontando elementi di secondo piano già vissuti, al contempo rende il mondo di gioco dinamico, variando di volta in volta in base alle nostre azioni.

In questo capitolo non basterà solo conquistare piccoli avamposti: **intere fortezze**, con annessi Uruk potentissimi, saranno necessarie per costituire un esercito in grado di contrastare i **Nazgul** e il Signore Oscuro. È un processo molto complesso, che consta nella Possessione, e quindi nel forzare l'alleanza con i capitani Uruk, controllando a sua volta il loro esercito. A un certo punto il titolo diventa un gestionale vero e proprio, con controllo dei nuovi sottoposti e la valutazione dei loro punti di forza, scegliendo alla fine chi schierare contro chi e dando il via alla conquista della fortezza, resa davvero epica, con veramente tanti NPC su schermo e combattimenti su larga scala. La loro conquista libererà l'intera zona dalle grinfie di Sauron e, tutto ciò, determinerà un climax finale che ci porterà poi alla "lunga attesa" per il vero finale.

E a proposito di finali, è da menzionare il tanto citato e criticato **endgame**: una volta terminata la campagna principale si avvieranno le fasi della **Guerra delle Ombre**, una lunga serie in cui dovremo difendere le nostre fortezze. È una lunghissima ripetizione delle stesse azioni, in cui si dovrà di volta in volta rafforzare i nostri eserciti per fronteggiare i nemici e che, insinua nel giocatore il maligno pensiero che tutta questa sezione sia stata aggiunta successivamente, con la tentazione di utilizzare le **microtransazioni** per velocizzare queste fasi. Se è vero che se ne può fare a meno se si è armati di buona pazienza, queste diventano posticce in virtù del fatto che le Guerre non fanno altro che sbloccare **il vero finale**, quindi una parte fondamentale del titolo. Il problema delle Guerre delle Ombre risiede appunto nel suo scopo: proprio quel finale reale, conclusivo non soltanto per il titolo in sé, ma anche per questa mini saga videoludica, era qualcosa che poteva tranquillamente essere messa prima, subito dopo il termine della campagna, una volta conquistato e salvaguardato le nostre fortezze. Come anticipato precedentemente, la funzione della conquista è propedeutica alla "missione finale", per cui gestire intere fasi in cui si ripete in continuazione un processo che si è già portato a termine nella sezione principale del gioco diventa frustrante, restituendo una sensazione di mancato progresso. Tutto diventa fine a se stesso e, se può andar bene come modalità accessoria, non va bene in questo contesto, dove il suo termine arriva con la visione di un filmato di un paio di minuti.

Questa sezione dunque non fa altro che minare quanto fatto di buono precedentemente, dove tutto funziona quasi alla perfezione. Le lunghe fasi delle Guerre delle Ombre, poste in questo modo, non fanno altro che portare "ombra" sui bei ricordi lasciati da questo titolo.



## Chi la fa, l'aspetti

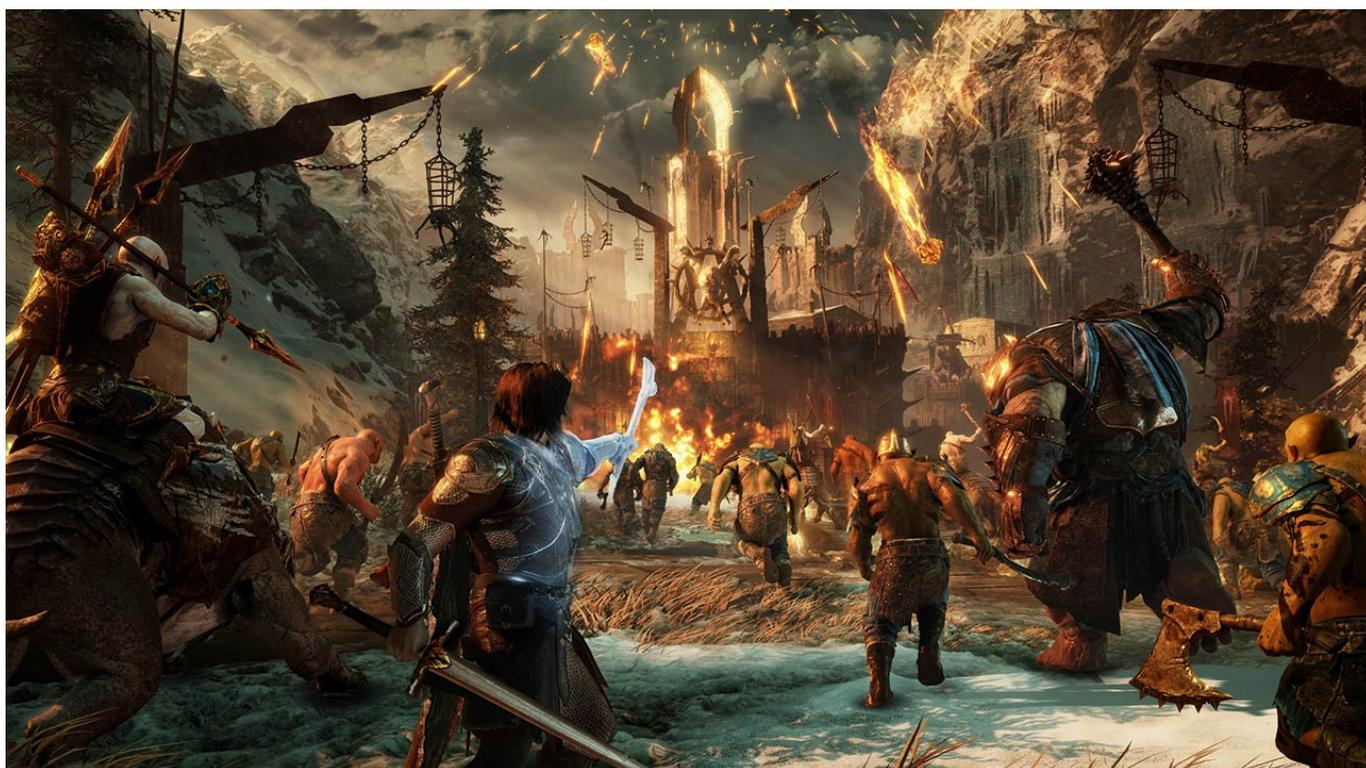
*L'ombra di Mordor* fu in grado di portare elementi già visti (**Batman Arkham** e **Assassin's Creed** su tutti) in salsa nuova, migliorandone addirittura alcuni aspetti. Qui si assiste a un'ulteriore evoluzione del gameplay, a partire dalla vastità delle mappe in cui possiamo esercitarlo: queste sono molto grandi e soprattutto varie nel clima (dinamico) e negli elementi architettonici. Come nel precedente capitolo possiamo scegliere il nostro approccio alle missioni e all'intero mondo che possiamo esplorare liberamente: **modalità stealth** o "**attacco totale**" avranno delle ripercussioni sulla nostra durata di vita in quanto, una volta allarmati i nemici, ci ritroveremo a combattere contro decine e decine di nemici, animali feroci e capitani con abilità straordinarie. Fuggire o perire dipenderà da noi, ma la morte sul campo di battaglia avrà delle grosse ripercussioni: chi ci ucciderà, che sia capitano o un soldato semplice, aumenterà di livello o diventerà a sua volta capitano, dando il via alla rivalità del sistema Nemesis, che influenzerà la condotta dei nostri nemici. Questo sistema sarà influenzato anche al contrario: qualora eliminassimo un capitano, questo si ripresenterà, magari tendendoci un'imboscata e "ricordandosi" addirittura come è terminato lo scontro precedente, rinfacciandocelo. È un sistema che già nel primo capitolo è riuscito a portare una ventata di aria fresca al mondo videoludico e ne *L'Ombra della Guerra*, viene riproposto alla massima potenza. **Assisteremo a vere e proprie sottotrame** che via via si creeranno automaticamente una volta combattuto con i capitani e trappole, scherni e tradimenti, saranno l'ordine del giorno.

Il Nemesis dunque è la spina dorsale del gioco, di cui una vertebra importante è il **sistema di combattimento** che viene riproposto con molte migliorie, a cominciare da una più ampia libertà di movimento - anche se alle volte un po' impreciso - e una maggiore possibilità di attacchi e combo dalla diversa utilità. L'enorme **menù delle abilità** ci permetterà di avanzare di livello e acquisire caratteristiche uniche, sfruttando la prestanza umana di Talion e i poteri mistici dello spettro di Celebrimbor, diventando una macchina di morte. Non tutti i poteri saranno a disposizione: ognuna delle sezioni principali possiede più sottosezioni che possiamo attivare ma, il più delle volte, l'una

escluderà l'altra. Questo sistema permette di adattare il personaggio al nostro stile e di renderlo del tutto unico. Ad aiutarci in questo **viene introdotta anche la personalizzazione**: come in un vero e proprio RPG: Talion potrà essere potenziato da armature, spade, pugnali e mantelli che aiutano le fasi stealth, con il loro punteggio numerico e con caratteristiche particolari che possono essere sbloccate e potenziate una volta completato un determinato obiettivo. Possono essere collegati a delle gemme potenziabili anch'esse, regalando benefit passivi come il recupero di salute o la possibilità di far più danni.

Oltre a questo, si avrà la possibilità di arricchire il nostro inventario con **corazze o armi leggendarie**, facenti parte di set veri e propri, potentissime e con proprietà uniche.

Insomma, *Monolith* ha reso la sua Terra di Mezzo estremamente variegata e dinamica: è un titolo molto complesso, capace di regalare profondità e decine, se non centinaia, di ore di gioco.



## Per il PC di Sauron

Tagliamo subito la testa al Caragor: *L'Ombra della Guerra* è un bel vedere ma discretamente ottimizzato, anche per PC performanti. Il frame rate è alquanto altalenante, soprattutto per le cutscene, e, di tanto in tanto, si può vedere qualche pop-up o glitch di troppo. Sulla versione console fortunatamente tutto ciò non si presenta - o quasi - mostrando i muscoli e diventando un piccolo gioiellino: tutte le mappe sono ricche di dettagli, con tanti NPC a schermo e contornate da una componente artistica di alto livello. Tutto segue quanto descritto sui libri o quanto visto al cinema, risultando subito riconoscibile e con una propria identità. Ottima la modellazione di personaggi e le loro animazioni con una perfetta caratterizzazione estetica degli Uruk, siano essi capitani o reggenti. Qualche modello in più tra le file dei soldati semplice non avrebbe guastato ma, già così, tutto risulta abbastanza credibile. Completano il tutto la **buona resa delle texture in generale e shader** con annessi filtri che regalano una buona pulizia su schermo, anche per quanto riguarda la vegetazione.

Anche le luci fanno un buon lavoro, sia di giorno che di notte, e l'effettistica risulta abbastanza gradevole. Peccato, come detto, per qualche imprecisione coi comandi e di conseguenza delle movenze del personaggio che, a tratti, ricordano i pomeriggi passati urlando contro Altair, Ezio Auditore e tutti gli altri.

Anche la parte audio si fregia di tutti i miglioramenti apportati da questa generazione con buoni effetti in ogni situazione e ottime musiche che rimandano alla trilogia cinematografica.

Il doppiaggio denota un miglioramento qualitativo, non solo per i protagonisti ma anche per la miriade di Uruk presenti, tutti in qualche modo diversi e col loro modo di comunicare. Peccato solo per un **mixaggio audio non proprio perfetto** che a volte vi costringerà ad alzare il volume in alcuni frangenti.



## In conclusione

***La Terra di Mezzo: L'Ombra della Guerra*** è la naturale evoluzione de *L'Ombra di Mordor*, diventando un titolo complesso e capace di intrattenere il giocatore per tante ore. Le vicende narrate acquistano un sapore particolare per chi ha giocato il primo capitolo e, soprattutto per i fan di Tolkien, inserendosi in maniera perfetta alle storie già narrate. È un gioco dalla sua personalità, ricco di momenti memorabili, capace di instillare nel giocatore la voglia di approfondire quanto più le trame e gli scorci offerti per le vie di Mordor. Peccato solo per la gestione dell'end game, mal posta, sia per scopi che per intrattenimento, ma, comunque, può bastare il sistema Nemesi per rimanere soddisfatti.

---

## Fortnite

Dopo ben 6 anni d'attesa, finalmente gli utenti possono giocare a *Fortnite*. Dopo esser stato presentato nel lontano 2011 durante i **Video Games Awards**, il titolo di **Epic Games** è finito nel dimenticatoio finché quest'anno lo stesso sviluppatore non si è deciso ad annunciarne la data d'uscita. *Fortnite* è stato reso disponibile in accesso anticipato con vari pacchetti: un pacchetto Fondatore da 40€, un pacchetto Fondatore Deluxe da 60€, un pacchetto Fondatore Super Deluxe da 80€ e infine il pacchetto Fondatore Edizione Limitata da ben 150 €. Ovviamente ogni pacchetto offre vari vantaggi. L'edizione Limitata offre infatti ben due codici da dare ai propri amici per permettergli di giocare gratuitamente. **Epic Games** ha inoltre annunciato che il titolo diventerà gratuito l'anno prossimo. *Fortnite* è un misto tra un **survival** e un **defend-the-tower**: all'interno del titolo si alterneranno fasi di farming ed esplorazione ad altre di difesa degli obiettivi da ogni tipo di morti viventi che ci ritroveremo contro. Ma veniamo proprio ai contenuti del gioco.



L'epidemia nel mezzo della quale ci troviamo ha inizio da una misteriosa nube, chiamata "La Tempesta", che dal nulla si è manifestata ovunque intorno al globo. Come ogni apocalisse zombie che si rispetti, quasi tutta l'umanità è stata sterminata e i sopravvissuti dovranno cercare di "debellare" quest'ultima. Prendendo in prestito una citazione da *Il Trono di Spade* potremmo benissimo dire «The night is dark and full of terror» per descrivere l'atmosfera del titolo: durante la notte, infatti, in cielo si manifesteranno delle nubi viola e il terreno si riempirà di piccoli tornado che spawneranno nel tempo nemici di vario tipo, dagli insulsi abietti alle streghe, e così via.



**Epic Games**, ha suddiviso la modalità “**Storia**” in quattro zone differenti accessibili in quest’ordine con l’avanzare delle missioni e del proprio livello: **Pietraleugno, Tavolaccia, Vallarguta e Montespago**. All’interno del gioco ci ritroveremo a vestire i panni di un sopravvissuto che si avventura in una base militare situata nelle zone di *Pietraleugno*. **Epic Games**, grazie a un ottimo utilizzo dell’**Unreal Engine 4**, è riuscita a fare un ottimo lavoro con il design dei vari personaggi e dei luoghi, creando quindi un fantastico equilibrio sul piano grafico. Il gioco, sfortunatamente, non vanta un doppiaggio italiano, ma sono presenti i sottotitoli.

Le nostre sembianze all’interno del titolo potranno variare a seconda del personaggio che sceglieremo di giocare. Esistono, infatti, varie classi, ognuna con svariati personaggi dotati di singolari abilità, potenziamenti e vantaggi peculiari. Purtroppo i tutorial non sono il punto forte del titolo, e molte delle spiegazioni vengono meno, lasciando così il giocatore un po’ smarrito.



Le missioni della campagna hanno sempre lo stesso obiettivo: eccezion fatta le avventure di recupero dei superstiti, dovremo raccogliere delle sfere d'energia (**blub**) e inserirle all'interno degli obiettivi da difendere. Prima di ciò, sarà necessario raccogliere materiali (legno, mattoni e metallo) per poter costruire le difese. Dopo aver raccolto il più possibile inizierà la fase di costruzione, dove dovremmo costruire un "fortino" difensivo in cui disseminare trappole di ogni tipo. Per riuscire a tutelare i nostri obiettivi, il gioco di squadra sarà più che necessario. Inoltre, avremo a disposizione la possibilità di costruire una nostra base in ognuna delle quattro zone, per poi difenderla.



Il gioco ha a disposizione enormi alberi delle abilità sbloccabili dal settore ricerca e sviluppo. Il problema più grosso sta proprio nella ripetitività delle missioni che, in realtà, è un rischio frequente in questo genere. Inoltre, sono presenti vari collezionabili: tramite le *piñate* possiamo ottenere di tutto, da personaggi giocabili a lanciagranate e katane che possono essere inserite all'interno di un album perdendone gli schemi.



Di recente, è stata aggiunta anche la modalità pvp, che in ben due settimane vanta un totale di 10 milioni di giocatori al suo interno. La modalità può essere giocata gratuitamente. Grazie alle caratteristiche peculiari di *Fortnite*, la modalità **Battle Royale** ha acquisito una nuova caratteristica, che sono **le costruzioni**.

Inizialmente verremo scaraventati da un autobus volante (!!!) che ci porterà all'interno di un'isola gigantesca, secondo i crismi del classico Battle Royale di scuola nipponica. L'obiettivo sarà quello di sopravvivere contro altri **99 giocatori** sfruttando le proprie abilità e sperando d'avere la fortuna di prendere gli *air drop*. Inoltre, chi riuscirà a vincere in solitaria o in gruppo riceverà un piccolo ombrellino militarizzato che sostituirà il paracadute. Quest'ultimo ha tutte le caratteristiche necessarie per tener testa agli attuali rivali (*PUGB e H1Z1*).



Sul **comparto sonoro** non si ravvisa nulla che sia degno di nota, pur risultando abbastanza accurato. Gli sviluppatori sono riusciti ad amalgamare per bene le proprie idee con l'Engine utilizzato, e *Fortnite* deve a questo moltissimi dei propri lati positivi.

Se siete amanti delle **battle Royale** e delle tower defence, l'ultima fatica di **Epic Games** fa al caso vostro, con l'aggiunta - non da poco - che il titolo adesso vanta il crossplay tra **PC, Xbox One** e **PS4**.