Offensive Combat: Redux!

Dopo un paio d'anni, ecco il ritorno del famoso titolo di casa **Three Gates AB**, ***Offensive Combat: Redux***.
Remake di ***Offensive Combat***, titolo free-to-play sviluppato nel 2012 per browser da **U4iA Game**, studio fondato dal creatore di ***Call of Duty*** DustyWelch, il gioco è un **FPS arena** online che ***dovrebbe*** permettere «di scontrarsi con altri 14 giocatori in ben 8 mappe differenti». Il condizionale in questo caso è d'obbligo.
Il titolo è dotato di una modalità **multiplayer** e di una **single player,** all'interno della quale ci ritroveremo ad affrontare dei nemici con un livello d'intelligenza pari a quello di una noce di cocco (con tante scuse al frutto tropicale).
Uno dei pochissimi vantaggi di questo titolo riguarda le animazioni **PWN,** che potrebbero permettere chiunque sia di umiliare i nemici (se mai si riuscisse a trovarne qualcuno), sia d'ottenere più esperienza.
La modalità **single player** non ha una vera e propria trama, visto che il suo unico scopo è quello di preparare il giocatore ai combattimenti che farà all'interno del **multiplayer**.
Questa si suddivide in tre tipologie di missioni: nella prima, chiamata **"Map exploration mode"**, dovremo solamente esplorare le mappe così da poterci preparare per le prossime partite; nella seconda, chiamata **"Annihilator",** dovremo semplicemente uccidere i bot che troveremo all'interno della mappa; e, infine, la terza modalità chiamata **"Wave defense"** dove saremo impegnati ad abbattere le orde di nemici che cercheranno di sopraffarci.

La **quantità d'armi** tra le quali scegliere è abbastanza soddisfacente, come del resto il grado di personalizzazione di ogni personaggio. È inoltre possibile aggiungere vari accessori. Gli sviluppatori hanno lasciato ampia libertà riguardo la personalizzazione, si potrà modificare il proprio personaggio dalla testa ai piedi. Per poter acquistare i vari componenti avremo bisogno della valuta di gioco. La **grafica** del titolo suona un po' datata, i modelli poligonali utilizzati all'interno del gioco risultano superati da tempo e non sono minimamente in grado di farlo competere con altri titoli dello stesso genere; anche il **comparto sonoro** non registra alcun punto degno di nota.

Se questo è quel che troviamo nel single player, è arrivato ora il momento di parlare della modalità multigiocatore.

ERROR 404 : MULTIPLAYER NOT FOUND

Cos'è successo? Non c'è neanche un cane all'interno della modalità online di questo gioco: giorni e giorni a provare, server deserti.
Non ce la sentiamo di consigliare un titolo a cui non giocano neanche gli stessi sviluppatori, e che purtroppo soffre proprio in quello che dovrebbe essere il proprio punto forte. Se ciò non bastasse da sè, insieme non riesce a raggiungere neanche la sufficienza e il gioco, in queste condizioni, non riesce a rendere congrui neanche gli 8 euro richiesti all'acquisto.