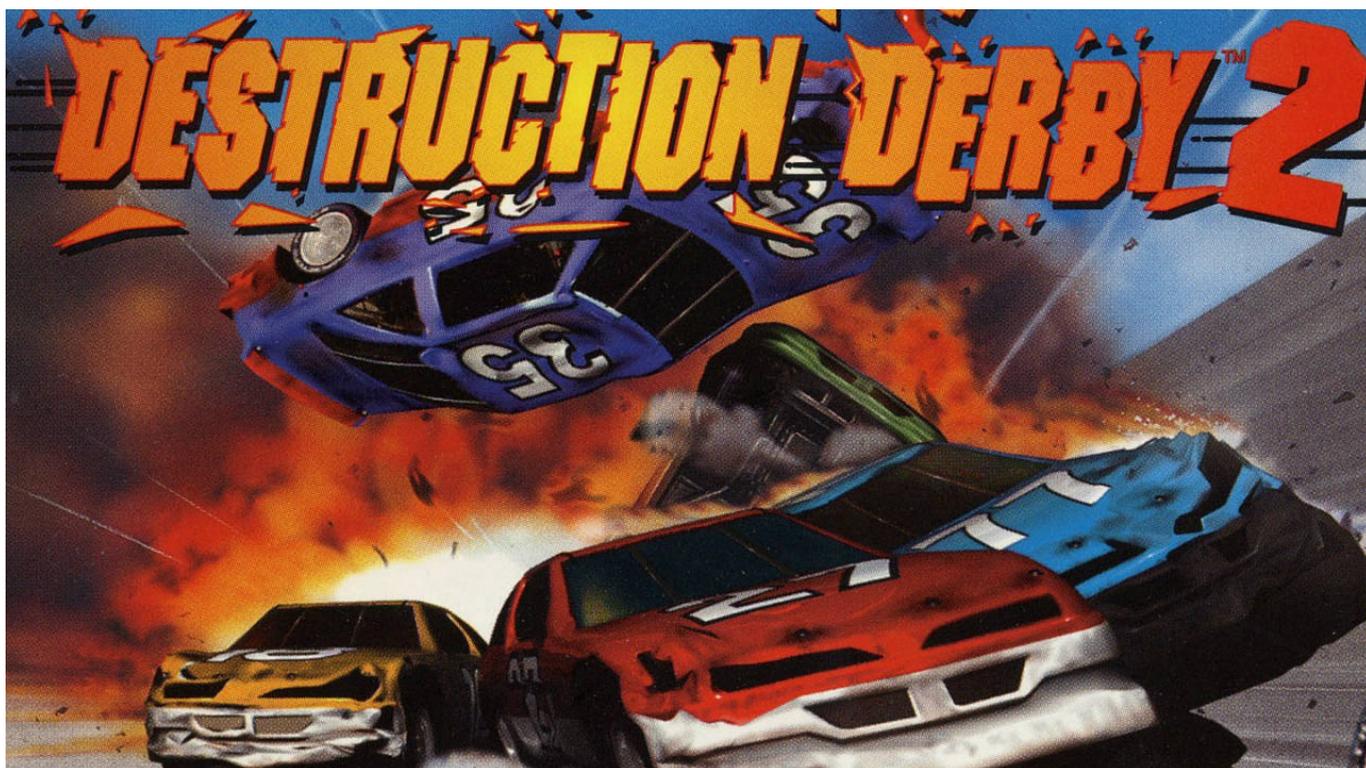


Wreckfest

Se dicessi ***Destruction Derby***, buona parte della nuova generazione di gamer non saprebbe di cosa io stia parlando, ma di sicuro gli “anzianotti” invece - come il sottoscritto - ricorderanno con sommo rispetto uno dei giochi più divertenti di sempre, che si fece spazio nei nostri cuori a suon di sportellate. **DD** era una delle IP più importanti, per l'epoca, di **Ubisoft Reflection**: uscito inizialmente su **PSOne**, potremo considerarlo il capostipite del suo genere, con la sua fisica pazzesca e la gestione dei danni magistrale che fu d'esempio per tutti quelli che furono successivamente i suoi epigoni e surrogati.



Qualcuno di voi ricorderà invece **Bugbear Entertainment** come la software house che ha sviluppato una delle IP più folli di sempre: **Flatout**, una serie di corse automobilistiche **puramente arcade**, pubblicata nel 2004 sui sistemi PS2 e Xbox, per arrivare poi nel 2017 con il quarto capitolo, **Flatout Total Insanity**.



Oggi il team di **Bugbear**, in collaborazione con **THQ Nordic**, ci sta riprovando lanciando sul mercato **Wreckfest**, un motoristico totalmente **off-road** - o quasi, se non fosse per qualche lingua d'asfalto presente qua e là - che rimane sì in linea con il vecchio brand, ma aggiungendo un po' di "serietà" racing (più che altro stilistica e fisica) alle sfrenate corse che hanno da sempre contraddistinto le loro produzioni.



A tutto gas!

In **Wreckfest** esiste un solo mantra: **A TAVOLETTA!**

Di fatto difficilmente farete uso del freno in questo gioco; infatti basterà semplicemente togliere il piede dall'acceleratore e dosare un po' di freno a mano per riuscire a sfruttare al meglio la corda della curva (fondamentale, se non vorrete avere nuovamente alle calcagna i vostri rivali).

L'**IA** dei concorrenti non è niente male, ben bilanciata, bastarda al punto giusto e mai scontata. Frequentemente ci capiterà di venire ribaltati o di finire fuori pista a causa di un comportamento scorretto ma chi si lamenta? Questo è **Wreckfest!**

Sin da subito avrete la possibilità di lanciarvi nella mischia online ma, vi assicuro, sarà un bell'azzardo: **il livello dei player online è infatti altissimo** e le auto sono quasi del tutto potenziate, se vi andrà bene riuscite a terminare la gara senza essere doppiati e restando tutti interi. Per questo è doveroso consigliare prima un piccolo training, con l'altrettanto divertente modalità single player/carriera. Un percorso, quello della carriera, che vi condurrà ad affrontare diverse discipline in tantissimi tracciati - anche se sono tanti, alla lunga sembrerà di correre quasi sempre nello stesso luogo, probabilmente a causa dei percorsi off-road che non si distinguono molto l'uno dall'altro - guadagnare stelle in base alle prestazioni in pista e agli obiettivi portati a termine, in modo da poter sbloccare gli eventi successivi. Affrontare le gare è importante soprattutto per iniziare a guadagnare anche valuta di gioco (dollari, nel dettaglio), per poter acquistare nuove e più potenti auto o modificare quelle già in vostro possesso per rosicchiare secondi preziosi sul tempo in pista.

Il gioco risulta molto alla mano anche per chi non è avvezzo ai giochi motoristici.

Personalmente ho giocato il titolo con la mia postazione di guida, con volante **Thrustmaster T300RS**, e dopo tanta pazienza il gioco si è comportato molto bene; ho dovuto perdere un po' di tempo per regolare il punto morto dello sterzo che inizialmente risultava essere troppo sensibile, influenzando negativamente sulla giocabilità, ma una volta trovato il giusto compromesso **Wreckfest** mi ha davvero regalato ore di puro divertimento. Per correttezza e completezza, ho deciso di giocarlo anche con il joypad e il risultato è il medesimo, semplice, intuitivo e divertente (sicuramente di più facile utilizzo).



Le gare vanno dalle semplici corse su pista, agli scontri in arena - i miei preferiti - in cui vincerete solo resistendo senza venire distrutti fino alla fine.

La personalizzazione delle automobili è davvero originale, sia per quanto riguarda le livree, perfettamente in linea con lo stile "dirty" del gioco, sia per quelle estetiche, in egual modo interessanti e accattivanti: chi non vorrebbe un V8 con gli scarichi aperti sulle fiancate?



Che bella carrozzeria!

Il **comparto grafico** di *Wreckfest*, risulta essere stato molto più curato rispetto alle precedenti produzioni di *Bugbear*. Il team di sviluppo ha concentrato le proprie energie per cercare di sfornare qualcosa di diverso dal loro standard, pur rimanendo concentrato sul progetto nella sua totalità e devo dire che ci sono riusciti egregiamente. Effetti grafici all'altezza di ogni situazione, scontri, ribaltoni, sportellate ed esplosioni non fanno che aumentare la spettacolarità delle corse per la loro ottima qualità. Difficilmente mi stupisco per certe chicche grafiche, ma se c'è una cosa che è riuscita a colpirmi più d'ogni altra in *Wreckfest* sono il **fango** e il comportamento delle **gomme** delle automobili a contatto con esso, davvero molto realistico, fondamentale su giochi di questo genere. In precedenza solo *Mud Runner*, altro titolo dal carattere forte e al contempo "ignorante" come pochi, era riuscito ad impressionarmi a tal proposito.

Note positive anche per il **comparto sonoro**: rombo dei motori molto fedele, pieno e cattivo, riesce a entusiasmare durante le sgasate per mantenere la curva; forse potrebbe diventare "fastidioso" in gare un po' più piatte, con poche curve e tanti rettilinei, dove la macchina raggiunge in breve tempo la velocità massima facendoci sentire solo il motore a palla. Colonna sonora invece semplicemente pazzesca, **si sgomma a suon di punk-rock** di prima scelta.



In conclusione tirando... il freno a mano

Wreckfest è un ottimo gioco che sicuramente regalerà parecchie ore di divertimento agli amanti del genere arcade, soprattutto per chi, come il sottoscritto, da tempo attendeva il ritorno di un dignitoso erede di *Destruction Derby*.

Consigliato a tutti **gli amanti delle corse off-road** per l'altissima qualità dei circuiti, delle vetture e degli effetti grafici ad hoc.

Ah e mi raccomando! Se doveste acquistarlo... **niente freno!**

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.

Assolutamente 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).



[Gravel: Milestone fornisce dettagli sulla Modalità Carriera](#)

L'uscita di **Gravel**, nuova IP del team di Milestone, è ormai imminente. Dettagli sul racing game sono stati forniti tramite varie puntate del **Dev Diary** pubblicato sul canale youtube dello sviluppatore italiano, dove sono stati raccontati momenti della lavorazione del gioco e spiegati i perché di alcune scelte che hanno portato alla realizzazione finale del titolo.

In attesa dell'uscita a Febbraio, **Milestone** ha diramato il seguente comunicato a cui accompagna un trailer che illustra la modalità Carriera, nella quale ogni giocatore potrà far crescere il proprio pilota:

Se l'ultimo Dev Diary aveva svelato tutti i segreti e il concept dietro la realizzazione tecnica delle Off-Road Masters, le gare più estreme di sempre, adesso è finalmente giunto il momento di alzare il sipario e dare un'anteprima di quello che ci aspetta nella Modalità Carriera di **Gravel**.

La formula è semplice, ma il risultato è davvero esplosivo: scegli il tuo percorso, fai crescere la tua reputazione guadagnando skills e batti l'Off-Road Master in carica.

Protagoniste assolute saranno le location più suggestive, le macchine più potenti e, naturalmente, i piloti più veloci e aggressivi riuniti insieme per darsi battaglia nell'Off-Road Show più competitivo di sempre.

Riuscire a confermarsi come il protagonista di ogni episodio delle Off-Road Masters TV Show significa partecipare ad una serie di eventi che ruotano attorno ad ognuna delle quattro discipline, classificarsi al primo posto e battere, nel corso dell'Episodio Speciale, il Master. La vittoria sul campione di riferimento sarà la condizione necessaria per progredire nella corsa verso il titolo finale e affrontare l'Off-Road Master in

carica.

Se cimentarsi negli eventi ambientati negli Stadium Circuits significherà mandare il pubblico in visibilio e gareggiare contro il Boss di questa disciplina Scott Parker, allo stesso modo, lanciarsi nelle corse più sfrenate legate agli eventi delle Wild Rush vorrà dire battere il campione Ryan Carter.

James Watanabe sarà il nemico numero uno negli eventi Speed Cross, mentre nelle Cross Countries ci si troverà faccia a faccia con Justin Evans.

Per scalare la classifica si dovrà competere negli eventi degli Stadium Circuits, delle Wild Rush , delle Speed Cross e infine delle Cross Countries: non importa a quanti e quali eventi parteciperai, perché la strada verso la consacrazione porterà sempre alla Final League contro il campione assoluto Sean Walker, che farà qualsiasi cosa per mantenere il proprio titolo di campione in carica.

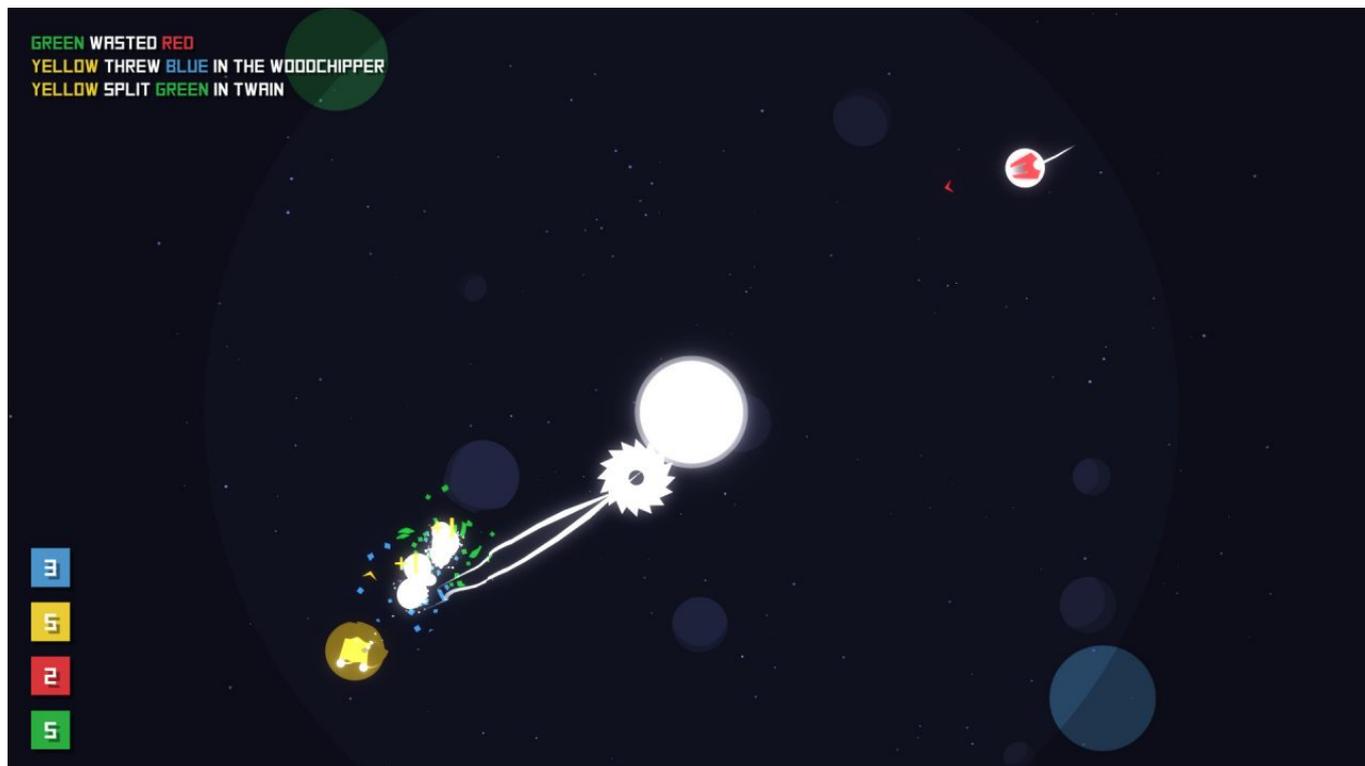
Gravel sarà disponibile a partire dal 27 Febbraio 2018 su PS4, Xbox One®, the all-in-one games and entertainment system e PC/STEAM™.

Rocket Wars

Rocket Wars è un titolo indie action in 2D, sviluppato da **Archon Interactive** e pubblicato da **Rooftop Panda** su [Steam](#). Armati della nostra navicella spaziale, dovremo fronteggiare all'interno di un'arena altre navicelle per riuscire infine a completare l'obiettivo prefissato.

Rocket Wars dispone di un gameplay abbastanza semplificato: per riuscire a contrastare i nemici dovremo disporre di un'elevata capacità nell'usare le armi che abbiamo a disposizione. Ogni navicella disporrà di un'arma base, alla quale potremo affiancare anche un'arma speciale che si potrà acquisire tramite **power-up** all'interno dell'area di gioco. Potremo quindi disporre di cannoni, mine, bombe nucleari e così via. Questo titolo è stato creato principalmente come **shooter-arena con pvp locale**, ed è infatti possibile giocare con altri utenti (fino a un massimo di 4).

Il titolo però è tutta via privo di pvp multiplayer, e questo è un difetto non da poco, che rende il gioco noioso se non si hanno amici con cui giocarlo.



Nel corso del gioco sarà possibile affidarsi alla coppia tastiera-mouse oppure utilizzare il joypad. Vi consiglio vivamente di usufruire di un joypad, se possibile, la precisione al contrario ne risente molto.

Il gioco possiede un numero sufficiente di modalità di gioco, da scegliere tra sette differenti: **Deathmatch** (free for all), **Survivor** (nella quale ogni giocatore avrà a disposizione 5 vite e dovrà riuscire a tenersele strette il più possibile), **Nuke King** (dove vince chi ottiene il punteggio più alto), **Team Deathmatch** (dove vince il team che ottiene il maggior numero di uccisioni), **Team Survivor** (ogni team ha 10 vite a disposizione e l'obiettivo è quello di non terminarle prima del team nemico), **Team Nuke King** (dove per vincere, bisogna far conseguire al proprio team il maggior numero di punti) e **Free Play** (dove il giocatore può giocare all'infinito senza alcun obiettivo).

Rocket Wars dispone soprattutto di un'**intelligenza artificiale** davvero ben fatta che riuscirà a metterci sempre in difficoltà. La grande intelligenza dei bot rende le partite molto combattute e intriganti.

All'interno del titolo sono presenti ben **12 navicelle** completamente diverse l'una dall'altra. Sarà possibile sbloccharle con l'avanzare dei livelli. Ogni navicella che sbloccheremo avrà un vantaggio e uno svantaggio: ad esempio, alcune avranno una cadenza di tiro maggiore ma avranno una vita minore, altre avranno una velocità superiore a scapito della maneggevolezza. Sbloccare una skin sarà inutile, cambierà l'aspetto della nostra navicella ma non avremo nessun vantaggio in battaglia.

In sé, **Rocket Wars** ha una grafica molto scarna e una colonna sonora abbastanza rilassante e piacevole, che riesce a rendere il gameplay in singolo di certo più avvincente. La mancanza del **multiplayer** penalizza però non poco un titolo che sarebbe potuto risultare molto più interessante, e la presenza della cooperativa locale colma solo in parte questo vuoto che lascia il gioco globalmente monco.

HANGAR

LB SHIPS SKINS RB

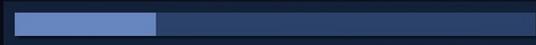
			
			
			

VIPER

This ship originates from a particularly nasty tribe on what was once called Mars. What they lack in the steering department, they certainly make up for in weapons design. This one hits hard.

+ BASIC DAMAGE - HANDLING

LEVEL 9



1350 / 5000

B BACK