X018: la formica Microsoft

L'**X018** di Microsoft era molto atteso, soprattutto dopo un E3 interessante e che ha posto ottime basi per la prossima generazione. E proprio come una formica, che in inverno deposita risorse per il prossimo periodo florido, Microsoft effettua altri piccoli passi per cambiare un'immagine che forse si era un po' distaccata all'essenza del gaming. Tanti sono stati gli annunci ma soprattutto, si è intravista la voglia di rimboccarsi le maniche, mettendo subito in chiaro l'intento della casa di Redmond: si gioca, prima di tutto. E **Lawrence "Larry" Hryb** ha cercato sin dall'inizio di mostrare come la divisione gaming di Microsoft sia pronta a dar battaglia a Sony e Nintendo nel prossimo futuro, confermando anche l'acquisizione esclusiva dei servigi di **Obsidian**. Ecco dunque tutte le novità mostrate a Città del Messico.

Si comincia con ***Playerunknown's Battlegrounds***, che entra nel **Game Pass** a partire dal **12 Novembre**. Aggiunta interessante, considerando che tra un mese il battle royale arriverà su PlayStation 4, approfittando dunque ancora di questo mese d'esclusiva.

La prima **World Premiere** arriva dagli ex di **Irrational** (**Blue Manchu**) e disponibile subito sul Game Pass dal day one, un **roguelike**, simile a ***Prey: Mooncrash***: ***Void Bastard*** si presenta completamente in cell shading e ispirato da pezzi grossi come ***Bioshock*** e ***System Shock 2***. Questo shooter in prima persona arriverà come esclusiva temporanea sulla console di Redmond.

Crackdown 3 è già leggenda, forse per i motivi sbagliati ma qui, all'X018, è stato finalmente mostrato con un trailer a dir poco fuori di testa. **15 Febbraio 2019** (nel Game Pass dal day one) è la data di rilascio, scelta infelice considerando l'uscita di numerosi AAA molto attesi. Il multiplayer (denominato ***Wrecking Zone***) vede due **squadre 5vs5** affrontarsi in un ambiente completamente distruttibile. Ovviamente tutto risulta estremamente frenetico ma visivamente interessante una volta cominciato a devastare l'intero ambiente di gioco. Le perplessità permangono ma, nonostante tutto, la sua uscita è giù una buona notizia di per sé. Contento anche **Phil Spencer**, che forse si è liberato di un peso.

L'altra **World Premiere** riguarda ***Sea of Thieves*** e il suo nuovo DLC ***The Arena***, un PvP dedicato al combattimento tra team per recuperare tesori inimmaginabili. *The Arena* sarà **disponibile gratuitamente agli inizi del 2019** come riferito anche dai producer **Craig Duncan** e **Joe Neate** sul palco. *Sea of Thieves* è stata la riscossa di **Rare** e questa introduzione, richiestissima dai fan, non è altro che la dimostrazione di come il team dia molta importanza ai feedback dei giocatori. Ogni match si presenterà diverso e avvincente, cambiando modo di approcciare il titolo. Nuove informazioni arriveranno nei prossimi giorni, facendo il punto sui prossimi aggiornamenti.

Jump Force trova il suo spazio grazie a un nuovo trailer in anteprima, presentando le versioni **SSGSS** di **Goku** e **Vegeta**, oltre alla trasformazione **Gold** di **Freezer**. Dunque anche ***Dragon Ball Super*** trova spazio nel nuovo picchiaduro che racchiuderà i combattenti di **Weekly Shonen Jump**, che ha sfornato la maggior parte dei nostri eroi preferiti. È probabile che i Saiyan non saranno gli unici a sfruttare questo tipo di boost; attenderemo notizie in merito prossimamente. Anche qui, uscita prevista per il **15 Febbraio 2019**.

Non poteva mancare ovviamente ***Just Cause 4***, probabilmente il gioco più "caciarone" del momento.

Il nuovo trailer World Premiere ha visto susseguirsi sul palco **Francesco Antonini**, creative director di questo titolo targato **Avalanche**. Il **rampino**, introdotto nel terzo capitolo, torna ulteriormente potenziato, trasformando il titolo in una festa per youtuber e streamer di varia natura. Il **4 Dicembre** è il giorno prefissato per trasformare l'**isola di Solìs** nel nostro parco divertimenti.

Devil May Cry 5, previsto per l'**8 Marzo 2019**, si arricchisce di una nuova modalità, denominata **The Void**, praticamente la modalità allenamento. Lo storico ideatore **Hideaki Itsuno** e **Matt Walker**, il producer, hanno unito le forze per creare l'atmosfera perfetta per il team a lavoro sul quinto capito della saga dedicata a Dante & Co.

Kingdom Hearts III ha il suo trailer all'X018, presentando un nuovo personaggio: **Winnie the Pooh**. Il trailer presenta anche alcuni elementi di trama, con i piani malvagi di **Maestro Xehanort** e dell'**Organizzazione XIII**. L'uscita è sempre prevista per il **29 Gennaio 2019**.

The Forge è il primo DLC di sette di ***Shadow of the Tomb Raider***. Sul palco, il narrative director **Jason Dozois** e il senior associate producer **Jo Dahan** hanno commentato le nuove **meccaniche co-op**. L'espansione è prevista per il **13 Novembre**.

Il **13 Dicembre** sarà il turno della prima espansione di ***Forza Horizon 4***, denominato ***Fortune Island***, in cui verranno implementati nuovi tracciati e nuove vetture. Ambientato nelle isole nordiche della Gran Bretagna, questo DLC metterà alla prova i videogiocatori con condizioni meteorologiche avverse, tra tempeste e persino aurore boreali. Inoltre, anche **Ken Block** tornerà protagonista con **cinque nuove vetture** che faranno sfoggio nel prossimo video *Gymkhana*.

Infine, piccola carrellata delle altre notizie:

- ***State of Decay 2***, si espanderà il **16 Novembre** con un nuovo DLC gratuito denominato **Zedhunter Pack**, contenente nuove armi e aggiornamenti al gameplay.
- **Give With Xbox** è la nuova campagna di beneficenza Microsoft, creata per la raccolta fondi destinati a **Gamers Outreach**, **SpecialEffect**, **Child's Play,** e **Operation Supply Drop**. Per partecipare basta inviare un'immagine con il tag **#givewithxbox**, sfruttando il tema dello stare insieme. Per ogni immagine, Microsoft, destinerà cinque dollari fino a un totale di **1 Milione di dollari** agli enti sopracitati.
- Dalla prossima settimana, tutti gli utenti Xbox potranno contare sul supporto di **tastiera e mouse**. Ovviamente il focus è destinato principalmente agli sparatutto (e cross-platform) come ***Fortnite***, che sarà uno dei primi a sfruttate tale novità. Inoltre, **Razer** (nuovo patner Microsoft) realizzerà specifiche tastiere e mouse per console, presentate al prossimo CES di Las Vegas.
- **Xbox Game Pass** si arricchirà di 16 nuovi titoli nei prossimi mesi:***Hellblade: Senua's* Sacrifice**, ***Agents of Mayhem***, ***Ori and the Blind Forest***, ***PlayerUnknown's* Battlegrounds**, ***Mutant Year Zero***, ***Void Bastards*** e molto altro, proveniente dalla scena indipendente. Inoltre per i nuovi abbonati, sarà possibile provare il primo mese del servizio a solo un dollaro.
- Richiesta da moltissimi utenti, anche **Xbox Game Pass** avrà la sua **App**: sarà possibile sfogliare la libreria Microsoft, selezionare e mettere in download i titoli interessati, al fine di trovarli già pronti sulla propria console. Disponibile ovviamente sia per Android che iOS.

- ***Final Fantasy XIII***, ***Final Fantasy XIII-2*** e ***Lightning Returns: Final Fantasy XIII***, saranno inseriti nel catalogo retrocompatibilità Xbox a partire dal **13 Novembre**. Come da abitudine, i titoli subiranno un boost tecnico, per usufruire al meglio della potenza di Xbox One X. Arriveranno nel catalogo anche *Final Fantasy VII*, *Final Fantasy IX*, *Final Fantasy X* e *X-2* e *Final Fantasy XII*.
- Ci avviciniamo al **Black Friday** e ovviamente Microsoft non poteva starsene con le mani in mano. Con un video à la **Roberto Da Crema**, "Il Maggiore" **Lawrence "Larry" Hryb**, ha presentato le nuove offerte: meno 100 dollari sulle console, e sconti a partire dal 35% sulla maggior parte della libreria Microsoft.
- **InXile Entertainment** entra a far parte della famiglia Microsoft, conosciuti soprattutto per ***Wasteland 2*** e altri lavori di natura RPG. Lo studio potrà lavorare autonomamente ma potendo contare sulle ingenti risorse del colosso di Redmond.
- Come per il calciomercato, bisogna aspettare l'ufficialità prima di poter crederci. **Obsidian Entertainment** è ufficialmente di proprietà Microsoft. Fondata nel 2003 e creatori, tra gli altri, di ***Fallout: New Vegas*** e ***Pillars of Eternity***, il nuovo team è subito a lavoro su un nuovo progetto, che probabilmente potremmo vedere solo tra qualche anno.

E3 Real Time: Conferenza Microsoft

La **conferenza Microsoft** di questo 2018 parte a bomba con il trailer di ***Halo: Infinite***, che si annuncia già la grande novità della serata. Tutto si limita però a un breve trailer, che basta già per infiammare il pubblico: entra quindi Phil Spencer a far gli onori di casa, preannunciando **50 videogiochi, 18 esclusive e 15 world premiere**.

Si parte subito con ***Ori and the Will of the Wisps***, ancora una volta sviluppato da Moon Studios. Il secondo episodio della serie era già stato annunciato e non risulta una sorpresa. Non c'è ancora una release date, ma un orizzonte d'attesa si profila: entro il 2019 il titolo dovrebbe essere disponibile su PC e Xbox.

Ed ecco la prima world premiere della serata: ***Sekiro: Shadows Die Twice***, nuovo souls-like di **From Software** di cui si era visto un video rivelatore mesi addietro. Si svela dunque il mistero del teaser con i kanji sullo sfondo. Non *Bloodborne*, non *Tenchu*, ma una nuova IP, che non sembra abbandonare la sua forte impronta Miyazaki.

Entra dunque **Todd Howard**, game designer di **Bethesda** che introduce il nuovo ***Fallout 76***, che sarà quattro volte più grande di un normale titolo della serie. I pre-order si apriranno il prossimo **15 giugno**, come dice il trailer che segue sulle note di ***Country Roads*** di **John Denver**:

Segue il trailer di ***The Awesome Adventure of Captain Spirit***. L'art-style vi ricorda qualcosa? Già, ***Life is strange***, e siamo proprio da quelle parti: il gioco in questione è uno spin-off sviluppato sempre dai tipi di **Dontnod**, e sarà rilasciato a fine mese, già il **26 giugno**, e sarà **gratuito** (avete letto bene: gratuito).

Il momento che molti aspettavano: ***Crackdown 3***, in uscita il **22 Febbraio 2019**, qui in un trailer che vede **Terry Crews** distruggere qualunque cosa gli capiti sotto tiro.

Anticipata da un leak, è confermata: ***Nier: Automata*** con tanto di DLC Become As Gods che uscirà su Xbox One. E c'è la data d'uscita: **26 giugno 2018**.

Trailer bomba di ***Metro Exodus***, con colonna sonora dei Massive Attack, in uscita il **22 febbraio 2019**.

Rientra Phil Spencer e, dopo un breve preambolo, lancia il trailer di ***Kingdom Hearts III***, in uscita a **gennaio 2019**. Dal trailer risalta una grafica migliorata, personaggi come **Ralph Spaccatutto** e alcuni della serie ***Frozen***.

Il trailer successivo viene immediatamente annunciato. Si tratta di un'esclusiva già nota, il recente ***Sea of Thieves***, adesso impreziosito da 2 DLC: ***Cursed Sail*** e ***Forsaken Shores***, in uscita rispettivamente a luglio e settembre.

Dopo un rapido trailer di ***Battlefield V***, abbiamo un racing game, uno dei più classici e inossidabili: ***Forza Horizon 4***
Ralph Fulton, creative director di **Playground Games,** ha il compito di introdurlo illustrando varie caratteristiche di gameplay mentre alcuni giocatori testano a video il gioco in multiplayer. L'improvement grafico è lampante, si intravede un gioco fluido ed estremamente dinamico, con ampia varietà d'ambienti e cambi di clima dinamici. Fulton parla di una esperienza di guida completamente nuova, con ampio spazio per le potenzialità creative della community. L'uscita sarà prevista per il **2 ottobre 2018**, e sarà incluso nel Game Pass.

Rientra Phil Spencer, ribadendo ai giocatori di voler rendere Xbox «the best place where you can play». I **Microsoft Studios** si espandono e Spencer annuncia delle vere e proprie bombe di mercato, con l'ingresso di **The Initiative, Undead Labs, Playground Games** e soprattutto di **Ninja Theory**. L'ultimo neo-studio nella lista di quelli che si uniscono a Redmond è **Compulsion Games**, che si concentrerà su giochi molto story-driven, non ultimo quello di cui vediamo il successivo trailer: ***We Happy Few***, in uscita già ad **agosto 2018.**

Parte così il trailer di ***Playerunknown's Battleground***, con 4 nuove mappe ambientate sulla neve, in linea con la prossima uscita: **inverno 2018**.

Ci spostiamo in Giappone, con ***Tales of Vesperia***, RPG targato Namco uscito su PlayStation 3 e Xbox 360 nel 2008 e che qui torna in una interessante **definitive edition**. La release è prevista per il **prossimo inverno**.

Momento che molti aspettavano, arriva ***The Division 2***, con due interessantissimi trailer, il secondo dei quali mostra scampoli di gameplay. Il gioco sembra seguire la falsariga del primo con svariati miglioramenti, a partire dall'impianto grafico, ma anche piccole nuove funzionalità che lo rendono

molto interessante anche per i fan della prima ora.

Entra quindi **Ashley Speicher**, Head of Engineering di Xbox Game Pass, il servizio Netflix-style che si va ancora arricchendo, raccontando di come si è lavorato molto sul machine learning per garantire una miglior esperienza agli utenti. La grande notizia è l'ingresso del **FastStart**, tecnologia che renderà possibile avviare i giochi al doppio della velocità attuale, già da giugno, e un'altra novità: l'arrivo della ***Halo: Masterchief Collection***. Anche ***Forza Horizon 4*** e ***Crackdown 3*** saranno presenti nel servizio già dal giorno della release.
Saranno disponibili da oggi inoltre per Game Pass tre ottimi titoli: ***The Division, Elder Scrolls: Online*** e ***Fallout 4***.

Segue un trailer illustrativo dei migliori titoli che includerà il servizio online di Microsoft, ma soprattutto segue il trailer di ***Shadow of the Tomb Raider,*** titolo sviluppato da **Eidos Montréal** con **Crystal Dynamics** e distribuito da **Square Enix**. Il gioco si presenta in gran forma in questo nuovo trailer cinematico e le attese sono altissime.

Il trailer successivo è invece un gioco di skate (non è ***Skate 4***) seguito dal trailer del MMORPG ***Black Desert***. Ma è subito dopo che la conferenza si accende, con uno spettacolare video del nuovo ***Devil May Cry 5***, che viene introdotto da un trailer, che anticipa l'intervento di **Matt Walker** e **Hideaki Itsuno**, rispettivamente producer e director dell'ultimo capitolo dell'IP targata Capcom. Itsuno definisce questo capitolo il migliore della sua carriera.

Torna il grandissimo successo indie ***Cuphead***, di cui verrà rilasciato nel 2019 il DLC ***The Delicious Last Course***.

Subito dopo è il turno di un titolo Zelda-like con protagonista una volpe che avevamo già visto, un ***Tunic*** che si mostra come un action-adventure isometrico dallo stile 3D interessante, un gioco creato da un singolo developer, **Andrew Shouldice**, che sta facendo un gran lavoro, come dice orgogliosamente Phil Spencer alla fine del trailer.

È Spencer stesso a introdurre il nuovo titolo di **Bandai Namco**, uno spettacolare crossover che vede insieme ***Naruto, One Piece*** e ***Dragon Ball*** in scenari metropolitani, con incontri spettacolari: ***Jump Force*** , in uscita nel 2019.

"Non c'è nulla di permanente eccetto il cambiamento", recita la frase di Eraclito con cui esordisce il seguito di un noto titolo zombie-survival, ***Dying Light 2*** introdotto da un guest d'eccezione: **Chris Avellone**, creatore di straordinarie IP come ***Planescape Torment*** e narrative designer di questo titolo, che parla della sua nuova creazione mentre scorrono le immagini di gameplay del gioco di **Techland**.

L'incredibile viene subito dopo con un annuncio straordinario: il ritorno di ***Battletoads*** previsto per il 2019. Del gioco si vede ben poco, ma è un momento che non può non emozionare tutti i gamer che ricordano la vecchia IP sviluppata da Rare su NES.

Lanciato il trailer di ***Just Cause 4*** , previsto per il **4 dicembre 2018**, nel quale si vede un pregevole

uso della fisica e una lotta estesa anche contro spaventosi eventi naturali.

Trailer brevissimo, ma molto ben accolto è quello di ***Gears POP!*** , dove le note action figure di Funko si troveranno protagoniste di un interessante shooter.

A presentare il gioco, Rod Fergusson, studio head di The Coalition, che parla di un gioco tattico, con strategia a turni, con una forte ispirazione al primo ***Gears of War*** : viene così introdotto ***Gears Tactics***.

Ma è anche l'occasione per presentare un nuovo titolo della serie ***Gears*** , precisamente il **quinto** della serie principale: ecco a voi ***Gears 5.***

Torna Spencer sul palco e orgogliosamente parla del grande lavoro dei tecnici di Microsoft, in particolare mettendo al centro la **divisione AI**, che si occuperà di rendere ancora migliore l'intelligenza artificiale dei titoli sviluppati, e dichiarando che il team è già al lavoro sulla **prossima Xbox**.
Arriva dunque il momento per la bomba della serata: finalmente arriva ***Cyberpunk 2077***, titolo in lavorazione da anni negli studi di **CD PROJEKT RED**. Il titolo è presentato da un trailer cinematico che introduce al mondo di gioco, un ambiente futuristico, distopico e immancabilmente di genere cyberpunk, uscito da un immaginario affine a Philip K. Dick e ***Blade Runner***. Quello che vediamo ci porta a Night City, in California, e il REDengine 4, motore proprietario di CD PROJEKT RED, mostra un'ottima resa: ma è solo cinematica, del gameplay ancora nessuna traccia, come del resto della release date.

Termina così una delle migliori (se non la migliore) conferenze Microsoft di questa generazione. Alcuni messaggi emergono chiari: a Redmond non si sono affatto arresi a un mercato che li vede indietro nei numeri di vendita. Probabilmente consapevoli del fatto che il rapporto di 1 a 2 con il principale competitor, quella Sony che ha venduto **circa 80 milioni di PS4 contro i circa 38 milioni di Xbox One**, è ben difficile da recuperare, Microsoft dà forti segnali al pubblico dei gamer. Tante IP, tanto spazio alle terze parti, ma anche un'attenzione alle esclusive. Investire su **5 nuovi studios**, ognuno con peculiarità e specializzazioni differenti, è un segno importantissimo di riscossa, e soprattutto l'ingresso di un team come **Ninja Theory**, che ha dato ottime prove in questi ultimi tempi, è un avvertimento alla concorrenza. Microsoft c'è e ha intenzione di continuare a servire i gamer. Anche i momenti di speaking sono stati ben calibrati, Spencer ha fatto gli onori di casa equilibrando il marketing e la concretezza, dando spazi ai giochi ma non sottovalutando l'importanza del lavoro sulla AI (sulla quale sta lavorando un team dedicato) e sulla nuova Xbox, che è probabilmente il punto d'arrivo. Sarà probabilmente Microsoft, questa volta, a dettare il cambio di passo. E noi saremo qui ad aspettarlo.

Speciale E3: Microsoft annuncia Crackdown e

un nuovo titolo di Dontnod

La conferenza non si ferma ma abbassa un poco i toni per qualche momento annunciando ***The awesome adventure of captain spirit,*** ultima avventura sviluppata dalla già nota **Dontnod**, che, come per tutti gli altri titoli della casa, darà la possibilità di giocare gratuitamente al primo episodio. La conferenza si riprende poi con l'annuncio di ***Crackdown 3*** per Febbraio 2019.

Spartan

Da pochissimo è arrivato ***Spartan*** su **Nintendo Switch**, un simpatico platformer sviluppato da **Sinister Cyclops Game Studios**, misconosciuto developer con all'attivo questo solo titolo, uscito anche su **Playstation 4** e **Xbox One**. ***Spartan*** si presenta come una sfida old school, un gioco piattaforme non lineare per i più allenati e che attinge, probabilmente, da classici come ***Mc Kids*** o ***Alex Kidd***.

Questo è Spartan!

Siamo nell'**antica Grecia**: scompaiono improvvisamente tutte le armi, le armature e l'oro della leggendaria città-stato e appaiono diversi strani portali in tutta la penisola greca; toccherà dunque al re guerriero **Leonida**, figura ormai resa popolarissima dal film ***300*** (tratto a sua volta dall'omonimo

fumetto di **Frank Miller**), andare alla ricerca degli oggetti scomparsi e capire chi sta dietro a questo mistero. L'obiettivo di ogni livello è trovare degli **oggetti nascosti** (normalmente **5**), sparsi per tutta l'area di gioco, che servono per attivare il portale e avanzare nell'overworld; sotto questo punto di vista ***Spartan*** tenta di rievocare uno stile di platformer non molto popolare, già visto in giochi retrò come ***Oscar*** o ***Mc Kids*** (entrambi titoli non entusiasmanti e pieni di difetti), la cui caratteristica principale era la non linearità dei livelli e, appunto, il collezionare degli oggetti per poi uscire dal livello; bisogna dare comunque un po' di credito a questo nuovo titolo in quanto le aree di gioco non sono mai troppo confusionarie e, anche se non c'è una mappa del livello e bisogna spesso fare backtracking, è abbastanza facile capire dove si è stati e dove no, specialmente grazie ai checkpoint ben disposti e di cui l'ultimo attivato è raggiungibile in ogni momento premendo il tasto "**X**" nel menù di pausa.
I controlli su Nintendo Switch sono abbastanza semplici: rispettivamente, con "**B**" e "**Y**" si salta e si attacca e con i dorsali "**ZL**" e "**ZR**" ci si difende e si corre; un set di tasti abbastanza semplici ma purtroppo il tutto è rovinato da una sorta di scivolosità nei movimenti che rovina l'esperienza generale poiché non solo molti dei salti devono essere effettuati con precisione ma spesso ci sono anche tanti ostacoli che ci uccideranno in un solo colpo e che, dunque, ci rispediranno al checkpoint. All'inizio gli attacchi e la difesa di **Leonida** ci sembreranno sufficientemente buoni ma, procedendo nel gioco, ci accorgeremo che ci sono degli evidenti sbilanciamenti e che ostacoleranno la nostra esperienza. I colpi di **spada**, come ci aspetteremo, sono corti però i nemici che ci si pongono davanti, all'inizio, sono sempre alla nostra portata e, soprattutto, cadranno con un solo attacco; tuttavia, andando avanti nel gioco, ci si presenteranno sempre nemici sempre più forti, veloci e che ovviamente necessiteranno più di un colpo per cadere giù e qui ci accorgeremo di quanto sia corto il nostro attacco, lento il nostro **Leonida** (nonostante la chiara differenza quando si preme "**ZR**") e inconsistente il nostro **scudo**. La difesa, così come l'attacco, ci sembrerà funzionare a dovere ma tantissime volte non funziona mai come ci aspetteremo; lo **scudo** ha due posizioni di difesa (frontale e alta, richiamabile premendo su) ma, per un'esigenza di animazione, quando si richiama la prima posizione (che è quella di default), si attiverà per un millesimo di secondo la seconda posizione; non sembrerebbe un grande difetto ma lo sarà quando, senza capire il perché, lo **scudo** reagirà diversamente a uno stesso colpo che abbiamo parato in precedenza; in poche parole, se non si capisce questo meccanismo, alcune volte lo **scudo** vi difenderà, altre no. Non sono i soli difetti, poiché, talvolta, lo **scudo** potrà risultare inefficace all'occorrenza (e non per i problemi spiegati pocanzi, ma perché, semplicemente, alcuni attacchi saranno "perforanti") e perderemo inevitabilmente dei punti vita; se affronteremo nemici nell'area di gioco che ci porteranno allo stremo perché la difesa è incostante, che correranno come dei dannati e per i quali saranno necessari almeno 5 colpi per mandarli al tappeto, immaginate com'è combattere contro un boss! *In-game* non è possibile recuperare energia ma ci è permesso cambiare la difficoltà durante il gioco accedendo così a dei "**cuoricini stock**" (3 in tutto, come del resto i punti vita) che ci concederanno di recuperare dei punti vita; dunque un metodo per recuperare energia esiste in qualche modo ma ci chiediamo lo stesso perché non far apparire dei cuoricini dai nemici uccisi? Perché una cosa semplice come recuperare energia deve essere un progetto di scienze?
Vi diciamo solamente che dalla seconda sezione del gioco in poi, in media, completavamo un livello in oltre 30 minuti perché sinceramente abbiamo trovato il level design poco curato da come si può evincere dai troppi ostacoli "*one hit kill*" sparsi un po' dappertutto quasi senza logica; abbiamo giocato a tanti bei giochi indie, difficili "al punto giusto", ma questo, nonostante le buone collocazioni dei checkpoint, risulta poco bilanciato. Tutto questo, misto ai tempi di caricamento lunghissimi (di almeno 20 secondi) fra un menù, l'overworld e un livello, assurdi per un gioco 2D come questo, renderanno ***Spartan*** un gioco infernale, così difficile e astruso da non essere per niente divertente. Tuttavia, non si può dire che il titolo non sia longevo; almeno i **24 livelli**, fra il *trial and error* e i tempi di caricamento, saranno un' "insolita" lunga esperienza.

Un’anima debole

Il gioco presenta una colorata grafica 2D, gli elementi sono distinguibili, ben disegnati e le animazioni molto fluide ma il tutto sembra molto scarno e ricorda quasi uno di quei tanti cloni di ***Super Mario Bros*** per smartphone; quel che stupisce è che l’intero comparto grafico è stato realizzato con **Unreal Engine 4**, il motore grafico di ***Dragon Ball Fighterz***, ***Fortnite***, ***Kholat***, ***Playerunknown’s Battlegrounds***, ***Sea of Thieves*** e il prossimo ***Crackdown 3***, che qui dà risultati risibili, degni dei browser game in flash giocabili su www.newgrounds.com, popolarissimi nella scorsa decade. Insomma… ci saremmo aspettati qualcosina in più sul piano grafico. anche se per fortuna tutto gira su **Switch** in maniera stabile e senza bug rilevanti o rallentamenti.
Le **musiche** riescono a richiamare quell’atmosfera e quelle sonorità tipicamente mediterranee tramite scale e strumenti tipici greci, con giusto una qualche sfumatura moderna, un po’ come accade in giochi “solari” come quelli della saga di ***Shantae***; possiamo almeno dire che la musica lascia almeno una nota positiva in questo gioco un po’ disastrato.

Lasciamo perdere

Il gioco, dai video e dai trailer, sembrava essere interessante, curioso, poteva essere una piccola gemma nascosta in mezzo ai tanti titoli indie dell'**E-shop** ma purtroppo non si rivela all'altezza della competizione, soprattutto su **Nintendo Switch** dove ci sono moltissimi **platform 2D** e **3D** indie degni di nota (basti pensare a ***Celeste***). Il gioco sembra promettere bene, non ha una cattiva presentazione – insomma, giocare nei panni di **Leonida** è fantastico – ma, al di là delle graziose ambientazioni greche e di una non-linearità più o meno ben implementata, ha decisamente ben poco da offrire; se non fosse per i controlli scivolosi, attacco e difesa inconcludenti, lunghissimi tempi di caricamento e un gameplay alla lunga tedioso (e non piacevolmente difficile come sarebbe stato appropriato) dai troppi ostacoli "*one hit kill*", potremmo avere un bel titolo. È bene precisare che non è un problema di mera difficoltà: giochi come ***I Wanna Be the Guy*** risultano ben più ostici, ma le logiche di **trial and error** sono ben bilanciate e inserite in un level design di tutto rispetto, cosa che non avviene in questo titolo. **Sinister Cyclops Game Studio** ha ancora strada da fare come developer, e questo titolo sarebbe anche meglio collocabile titolo sull'**App Store** di **iOS** o sul **Play Store** di **Google**, sempre a patto di ribilanciarlo.
Ci dispiace veramente dire, poiché amiamo i giochi indie di questo genere, che l'ago della bilancia penda di più verso gli elementi negativi e perciò vi consigliamo, visto anche il non meritevole prezzo di 11.99€ sul **Nintendo E-Shop**, semplicemente di provare qualcos'altro. Un'occasione mancata.

Tutte le esclusive Xbox disponibili al lancio di

Game Pass

La rivoluzione di **Xbox Game Pass** ha portato un interessante novità, confermata da **Aaron Greenberg** (General Manager Xbox) sul suo profilo **Twitter**: **g**li abbonati **Xbox Game Pass** potranno giocare con i titoli **Play Anywhere** anche su PC. Sebbene il servizio non sia disponibile in modo ufficiale su Windows, coloro che possiedono un abbonamento attivo **Game Pass** potranno utilizzare anche l'edizione PC di qualsiasi titolo correlato a **Xbox Play Anywhere.** Inoltre, tutte le esclusive uscite fino a ora saranno disponibili al lancio del servizio. Le prime esclusive **Microsoft** disponibili saranno ***Sea of Thieves*** (dal 20 marzo), ***Crackdown 3*** e ***State of Decay 2***. **Phil Spencer** ha inoltre confermato che lo stesso trattamento sarà riservato anche per i nuovi giochi in esclusiva come ***Halo***, ***Gears of War*** e ***Forza***.