

# Top 5: i Migliori Giochi di Maggio 2019

Nonostante il periodo estivo sia alle porte, il bel tempo non si è ancora deciso ad arrivare in pianta stabile e cieli minacciosi hanno turbato le nostre giornate: così non è per quanto riguarda il mondo dei videogiochi che, tra sorprese e delusioni, non manca di entusiasmare. Andiamo quindi a vedere quali sono stati i migliori giochi di questo uggioso maggio.

## #5 Shakedown Hawaii

Da **Vblank Entertainment**, autori del divertente *Retro City Rampage*, arriva **Shakedown: Hawaii**, titolo che, come il precedente, si rifà al primo capitolo di *GTA*. Qui non avremo più citazioni provenienti da *Ritorno al Futuro*, ma impersoneremo un anziano CEO di un'azienda sull'orlo del fallimento a causa della saturazione del mercato tecnologico: starà al figlio cercare di salvare la compagnia... usando soprattutto mezzi illeciti!

Il titolo convince per art-style, ispirato alla **grafica 16 bit** e per la modalità campagna, colma di umorismo becero e violenza a mai finire. Divertono anche le sfide e il free roaming, dove saremo liberi di seminare morte e distruzione a ogni angolo. **Shakedown: Hawaii** è un titolo da non sottovalutare e che potrebbe regalare ore di divertimento sfrenato e sboccato, come da attitudine.



## #4 Dauntless

Un cataclisma ha distrutto il mondo, liberando dei mostri famelici chiamati **Behemoth**, capaci di decimare la popolazione: toccherà ai cacciatori porre fine a questa battaglia. Questo è l'incipit di **Dauntless**, action RPG free to play disponibile su **PC, PS4 e Xbox One**: il titolo si ispira a **Monster Hunter**, arrivando quasi a sfiorarne il plagio, ma rispetto al titolo **Capcom**, l'opera prima di **Phoenix Labs** si distingue per uno stile personale che ben si sposa al mondo di gioco. Affrontare i Behemoth è una sfida ardua e la collaborazione con i nostri compagni di caccia risulterà importante, se non fondamentale. **Dauntless** è un titolo da non sottovalutare vista la sua natura free to play, essendo ben bilanciato anche nelle microtransazioni; inoltre, essendo cross-platform (al momento solamente tra **PC e Xbox One**) può regalare ore di divertimento sia in singolo che in compagnia, soprattutto a chi cerca un'alternativa gratuita a **Monster Hunter**.



## #3 Rage 2

In un mondo selvaggio dominato dall'**Autorità**, fazione senza freni inibitori capace di sterminare l'unico bagliore di resistenza rimasto, starà a noi riuscire a ricostruire tutto da zero, creando alleanze potenti atte a vendicare la nostra fazione. Su questa base poggia **Rage 2**, seguito dell'**FPS** di **ID Software** uscito ben otto anni fa, che questa volta si avvale della collaborazione di **Avalanche Studio** e di **Bethesda**.

Il titolo fa sfoggio di un'estetica a metà tra **Mad Max** e **Dune**, racchiudendo un lore interessante e

ben illustrato nelle differenze tra le varie fazioni. Convince anche il *gunplay* dove, tutta l'esperienza della software house fondata da **Carmack** e **Romero**, viene fuori con un feeling davvero invidiabile. Purtroppo il titolo incespica in due fattori fondamentali come la struttura dell'open world, molto vasto ma anche parecchio vuoto, e la campagna principale della durata di sole otto ore, davvero breve per un titolo di questa caratura. Nonostante tutto, **Rage 2** sfoggia un carisma e una struttura di tutto rispetto, sperando che i prossimi DLC in arrivo riescano a tirare fuori un potenziale non interamente espresso.



## #2 Assetto Corsa: Competizione

Dopo aver sorpreso e sbalordito gli appassionati delle simulazioni di guida, l'italiana **Kunos Simulazioni** torna alla ribalta con **Assetto Corsa Competizione**: messo da parte il format generalista del precedente capitolo, il team con sede a Formello, ha deciso di puntare tutto sul **Blancpain GT 2019** e su una maggiore importanza alla simulazione dura e pura, grazie anche al supporto dell'**Unreal Engine 4**, capace di risaltare ancora di più il motore fisico usato in passato. Non vi sono solamente migliorie tecniche, ma anche nel gameplay, visto che è stato migliorato il supporto ai **joypad**, permettendo così di esser goduto anche da chi non è avvezzo alle simulazioni e chi non è in possesso di volante e pedaliera.

**Kunos Simulazioni** ha intrapreso la più difficile delle strade, essendo **Assetto Corsa Competizione** un titolo più specialistico e meno indicato verso il pubblico generalista, riuscendo comunque a offrire una simulazione automobilistica meritevole di esser nominata regina del genere.



## #1 A Plague Tale: Innocence

**Francia, 1348:** la Guerra dei Cent'anni è alle prime fasi, mentre i ratti portatori della **peste nera** stanno decimando gran parte della popolazione europea. In tutto questo, **Amicia** e **Hugo De Rune**, giovani ereditieri di una ricca famiglia, vedranno le proprie vite assumere una svolta pericolosa, a causa dell'inquisizione cattolica alla ricerca del giovane ragazzo. Così inizia **A Plague Tale: Innocence**, action-adventure in terza persona che segnala anche l'entrata diretta nel mondo videoludico di **Asobo Studio**.

Il titolo si ispira fortemente a due capisaldi del genere come **The Last of Us** e soprattutto **Brothers: A Tale of Two Sons**. Controlleremo principalmente **Amicia**, che dedicherà la sua vita a proteggere il fratellino dai pericoli di una delle ere più cupe della storia umana. Il titolo brilla per una narrazione di qualità, che ben racconta lo sviluppo dei personaggi e la pericolosità dei cattivi, ma anche per un gameplay vario e completo, capace di passare da fasi puramente stealth, a sezioni di *puzzle solving*, quest'ultime uno dei punti di forza del titolo d'Oltralpe. Nonostante qualche lieve incertezza tecnica, **A Plague Tale: Innocence** convince per la varietà del gameplay e per l'atmosfera lugubre che ben restituisce i cupi tempi medioevali, risultando una sorpresa ben gradita nel panorama ludico attuale.



## [Il futuro dei free to play passa da Dauntless](#)

Dopo quattro anni dall'apertura degli studi di Vancouver, gli sviluppatori canadesi di **Phoenix Labs** sono pronti per il lancio del loro primo gioco: **Dauntless**, un action RPG *free to play*, con elementi che richiamano una "hit" odierna come **Monster Hunter World**. Il gioco è attualmente in *closed beta*, a cui è possibile partecipare solamente tramite invito o comprando uno dei pacchetti "founder" che partono da 40\$ fino a arrivare ai 100\$.

Grazie anche ad alcuni sponsor come **Sapphire Ventures**, **GGV** e **Ridge**, lo studio ha attraversato una rapida fase di crescita, tanto da aprire un secondo studio a San Mateo, California. Tutto ciò ha permesso al co-fondatore e CEO della compagnia, **Justin Houston**, di ripensare il metodo di monetizzazione del gioco, **eliminando le loot box**.

Ecco la sua spiegazione a riguardo questo argomento:

«Esistono ottimi sistemi di *loot box* che ti fanno pensare "ho un po' di soldi in tasca, potrò prendere qualcosa di figo?"; Ma quando il tuo desiderio è una parrucca rosa... Non pensavamo di dare davvero ai nostri utenti ciò che desideravano. Abbiamo cominciato quindi a pensare un sistema che ti faccia dire "voglio quest'oggetto e l'ho comprato".»

Gli sviluppatori hanno messo in chiaro che la monetizzazione di **Dauntless** riguarderà solamente la parte cosmetica. Così come dichiarato da Houston:

«Vogliamo stare lontani da tutto ciò che può essere percepito come *pay to win*. Se vedete un

**personaggio con un'armatura e una spada figha, vogliamo che il giocatore sappia che quell'utente l'ha guadagnata giocando e uccidendo la creatura da cui si ottiene tale *loot*. Vogliamo concentrarci sull'offrire delle belle esperienze per la community, piuttosto che trovare il miglior modo per ottenere i loro soldi.»**

Per quanto riguarda le discussioni con i partner finanziari a riguardo del sistema di monetizzazione:

**«Ho ricevuto più domande sul gameplay, le armi e i mostri rispetto al sistema di monetizzazione da usare, se le *loot box* o acquisto di oggetti precisi. Sappiamo che le microtransazioni sono uno degli aspetti cruciali di un gioco, che sia *free to play* o no, e non vogliamo essere penalizzati dal non implementarle come si usa fare oggi.»**

Houston, lo scorso anno, aveva previsto che il futuro dei *free to play* occidentali fosse legato a doppio filo con le *loot box*. Adesso vuole puntare tutto sul sapere cosa si acquista, eliminando il "caso" che porterebbe a frustrazione molti utenti. Fortunatamente sembra che gli investitori siano d'accordo con le visioni dei tre ex sviluppatori di **Riot Games**, creatori del successo globale di **League of Legends**.

Ne sapremo di più quando **Dauntless** arriverà in **open beta** nel corso dell'anno.