# 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 sopreso 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

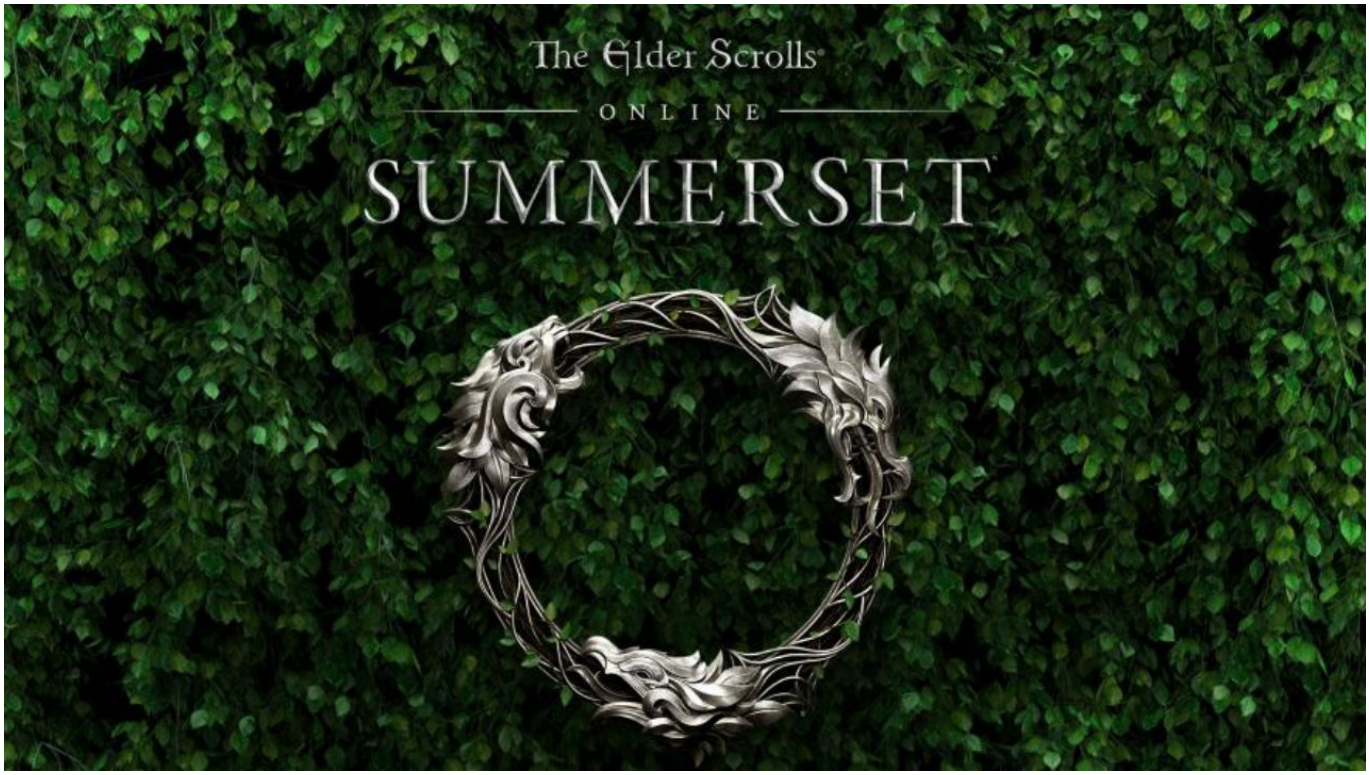
**Francia**, 1348: la Guerra dei Cent'anni è alle prime fasi, mentre i ratti portatori della **peste nera** stanno decimando gran parte della popolazione europea. In tutto questo, **Amicia** e **Hugo De Rune**, giovani ereditieri di una ricca famiglia, vedranno le proprie vite assumere una svolta pericolosa, 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.

---

# Speciale E3 2018: Conferenza Bethesda

Si è tenuta questa notte con start alle **3:30**, la conferenza che ha tenuto incollati alle poltrone, me e il buon **Marcello Ribuffo**. Si conosceva già gran parte di quello che è stato annunciato ma ciò non toglie che la conferenza **Bethesda** ci ha lasciato positivamente colpiti. Uno dei titoli più attesi e discussi, ***Rage 2***, ha aperto le danze, presentato direttamente dalla band musicale che ne ha composto la colonna sonora. Uno scioccante fps adrenalinico di palese spunto arcade, che vede nel suo gameplay forte e chiara la presenza dell'affiancamento ad **Avalanche Studios**.

A seguire è stata presentata la già conosciuta edizione ***Summerset*** di ***The Elder Scrolls online***, che includerà **nuove ambientazioni, missioni e razze**, espandendo ancora di più il già enorme mondo di ***TES Online***. All'interno del Summerset verranno inclusi due DLC, ***WolfHunter*** e ***MurkMire***, ambientato nella regione di Blackmarsh in cui ci si addentrerà nella lore degli argoniani.




Senza perdere altro tempo è toccato al pacchetto **DLC *Mooncrash***, disponibile già da oggi al prezzo

di € **19,99**, in arrivo con l'ultimo aggiornamento di ***Prey***, che vedrà **Morgan Yu** alle prese con la fuga da una base lunare. Oltre al **DLC** ci sarà anche un aggiornamento del titolo che aggiungerà le seguenti feature: **New Game+** e il **Survival Mode**. Solo successivamente verrà rilasciato anche l'interessante modalità multliplayer **Typhoon Hunter**, modalità nella quale potremo impersonare uno dei mimic; quest'ultima potrà essere giocata anche con in **VR**.

Insieme al **DLC** di ***Prey*** viene presentato anche un futuro **DLC** per ***Wolfenstein II***, dal titolo ***Youngblood***, un interessantissimo **add-on cooperativo** che vedrà le due figlie di **William Blazkowicz** alle prese con i nazisti. Questa nuova avventura sarà possibile giocarla in modalità **co-op** con un amico per migliorare l'esperienza di gioco. Oltre questa piccola grande novità, arriverà anche la modalità **Cyberpilot**, giocabile in **VR**, che darà ai giocatori la possibilità di pilotare le **war machine**.

Durante la conferenza è stato dato spazio anche il nuovo ***Quake Champions***, che non sembra aver aggiunte significative rispetto alle sue precedenti versioni, ma  promette di essere l'FPS più veloce e adrenalinico di tutti i tempi. ***Quake*** è disponibile già adesso in **early access** e sarà scaricabile gratuitamente per tutta la settimana.

**Marcello Ribuffo,** a inizio conferenza aveva avanzato una previsione,  al quale non diedi tanto peso,

ma che effettivamente si è dimostrata corretta, contro tutte le aspettative: è stato infatti presentato ***Doom 2*** (ufficialmente chiamato ***Doom Eternal***). Purtroppo **Bethesda** non ha mostrato alcun gameplay al momento ma un solo trailer in cui vengono mostrati angoscianti ambientazioni e mostri terrificanti, tipici e degni eredi del ***Doom*** che tutti conosciamo.

A smorzare un po' l'hype ci ha pensato il porting su console domestica di ***The Elder Scrolls Legends***, un titolo **free to play** e **card game** approdato sul mercato mobile nel **2017.** Un porting che non aggiunge nulla di nuovo al gioco ma che potrebbe aumentare il già corposo numero di utenti.

La conferenza è andata poi come previsto, con l'annuncio e il rilascio della data di uscita ufficiale di ***Fallout 76***, il **14 Novembre 2018**. L'eccentrico **Todd Howard**, di Bethesda, con la sua infinita simpatia tra una battuta e l'altra, ha annunciato il titolo, accompagnato dalla clip che avevamo già visto alla conferenza **Microsoft** qualche ora prima, ma alla quale viene aggiunto anche un'inedita porzione di gameplay e una carrellata di informazioni riguardo tutte le nuove e interessantissime **feature** del gioco: tra tutte, emerge la possibilità del gioco in **co-op fino a 4 giocatori**, la possibilità di costruire strutture che hanno come unico limite la nostra immaginazione e quella più interessante – quella che ci ha fatto letteralmente sobbalzare dalle poltrone – ossia la possibilità di scovare dei siti nucleari sparsi nella zona contaminata per **poter lanciare dei missili** su diversi punti della mappa con tutte le conseguenze del caso. Inoltre è stata annunciata la futura **collector's edition** che pare essere ricca di contenuti.

Da questo momento fino al termine, **Howard** ci ha accompagnato, presentando i rimanenti titoli, come l'annuncio del porting da mobile di ***Fallout Shelter***, già reperibile su **PS4** e **Nintendo Switch**. Non è ben chiaro ancora il motivo della mancanza di **Xbox** all'appello ma non sono stati forniti dettagli in merito. *Shelter* è stato seguito immediatamente dopo da ***The Elder Scrolls Blades***, uno stupefacente ***TES*** in miniatura sviluppato per il mercato mobile, molto ben caratterizzato e con un fantastico comparto grafico se consideriamo che è stato studiato per i dispositivi portatili.

Arrivati quasi al termine della conferenza **Bethesda,** come un fulmine a ciel sereno, ci viene presentato ***Starfield***, una **nuova IP** in fase di sviluppo per la **nextgen**, che si è mostrato in un brevissimo trailer dando un accenno di quello che potenzialmente potrebbe essere la tipologia di gioco, al momento classificabile come **sci-fi**.

A chiudere la sfilza di novità, non poteva che esserci la ciliegina sulla torta, quello che il pubblico – compresi noi in redazione – ha aspettato per anni e su cui **Howard** ha simpaticamente scherzato durante la conferenza: stiamo parlando dell'annuncio ufficiale di ***The Elder Scrolls VI***, accompagnato da una breve clip in cui purtroppo appare solamente il titolo del gioco su uno sfondo paesaggistico.

Tirando le somme, quella di **Bethesda** è stata una rivincita a tutti gli effetti rispetto l'anno precedente, con tantissime novità e **tanto hype** per i futuri titoli della casa statunitense. A questo punto non ci rimane che attendere pazientemente le prossime uscite.

---

# Bethesda annuncia Rage 2

Come promesso, **Bethesda** ha rilasciato il primo trailer ufficiale di ***RAGE 2***. I giocatori si potranno tuffare a capofitto in un mondo distopico privo di società, legge e ordine con la possibilità di andare ovunque, sparare a qualsiasi cosa e far esplodere tutto. Il gioco riunisce due studi di produzione come **Avalanche Studios** e **id Software**, che stanno lavorando insieme per questo progetto. Per quanto riguarda la storia e le informazioni del gioco, Bethesda ha rilasciato un comunicato.

## Trama:

Un asteroide ha annientato l'80% della popolazione terrestre, portando il genere umano sull'orlo dell'estinzione. Bande spietate e assetate di sangue impazzano per le strade e la tirannica Autorità governa con il pugno di ferro. Voi siete Walker, l'ultimo Ranger della Zona devastata e una minaccia al loro potere. Siete stati privati della vostra casa e abbandonati in fin di vita. Dovrete combattere per ottenere giustizia e libertà. Attraversate la crudele Zona devastata tra deliranti battaglie con veicoli e caotici combattimenti in prima persona, affrontando sadiche bande per trovare gli strumenti e le tecnologie necessarie a sfidare l'Autorità e porre fine al suo regime oppressivo una volta per tutte.

## Caratteristiche principali:

## Benvenuti a sparatuttolandia

L'esperienza di id Software con gli sparatutto e la maestria di Avalanche Studios con i mondi aperti si fondono alla perfezione per creare *RAGE 2*. È più di uno sparatutto e più di un gioco a mondo aperto… è sparatuttolandia.

## La zona devastata vi attende

Attraversate innumerevoli ambienti sconfinati, da giungle lussureggianti e paludi infide a deserti arsi dal sole nella vostra battaglia contro l'Autorità. La Zona devastata è immensa e avrete l'arsenale giusto per conquistare ogni centimetro.

## A tutto gas

Dai monster truck ai girocotteri, usate un assortimento di solidi veicoli adatti alla Zona devastata per viaggiare a tutto gas. Se esiste, potete guidarlo.

## L’ultimo ranger

Fate a pezzi i nemici usando una serie di armi modificabili, devastanti **poteri a nanotriti** e il **Sovraccarico**, che vi permetterà di potenziare le vostre armi oltre i loro limiti tecnici.

## Fazioni e nemici

Affrontate fazioni spietate per il controllo della Zona devastata, ognuna con il suo assortimento di pazzoidi, mutanti e mostri assetati di sangue.