Darksiders III – Chi Dice Donna Dice Ahi!

Una frase che sta bene su tutto come «sembrava impossibile, ma ce l'abbiamo fatta», è adatta anche a un franchise dalle grandi potenzialità e ben visto dalla critica come ***Darksiders***, che sembrava destinato ai più bassi gironi dell'Inferno. Dopo la fine di **Vigil Games** le speranze di vedere un nuovo capitolo dedicato a uno dei quattro Cavalieri dell'Apocalisse sembrava impossibile sino a quando, una flebile luce apparve all'orizzonte; non una luce divina, ma quella targata **Nordic Games**, che acquisì tutti gli asset a disposizione, mettendosi al lavoro sul nuovo capitolo. Sono passati anni da allora ma finalmente il progetto ***Darksiders III*** è arrivato tra noi, sotto tutela di **Gunfire Games**, che a suo tempo si occupò della remastered di *Darksiders II*, denominata ***Deathinitive Edition***. Come da tradizione i cambiamenti sono molteplici e la nuova protagonista, Furia, riserva alcune sorprese.

Un'anima in tempesta

Dopo aver raccontato le vicende di **Guerra** e delle macchinazioni di **Inferno** e **Paradiso**, dopo aver raccontato di **Morte** e di quanto sia disposto a fare per il fratello in catene, ora tocca all'unica donna del quartetto di **Nephilim** a portare avanti le vicende di *Darksiders*: **Furia**. Come accaduto per il secondo capitolo (e come accadrà per l'eventuale sequel) la storia si svolge nel periodo tra l'arrivo dell'Apocalisse e l'entrata in scena di Guerra sul campo di battaglia, mentre quest'ultimo si trova in catene accusato di aver dato inizio al Giudizio Finale prima del tempo stabilito. Al contrario dell'"affettuoso" Morte, Furia è un personaggio ***Tsundere***, che nella cultura giapponese indica un carattere arrogante e presuntuoso ma che nasconde il suo esser affettuoso e generoso. In ***Darksiders III***, molto più dei precedenti capitoli, lo sviluppo caratteriale di Furia segue sì dei classici stilemi narrativi ma del tutto efficaci, mostrando una naturale evoluzione di un personaggio

discretamente complesso e con la giusta dose di sfaccettature adatte al contesto. La caccia ai **Sette Vizi Capitali** dunque, non è solo la risoluzione di un problema dell'**Arso Consiglio** ma un pretesto, un viaggio nella psicologia del Cavaliere in grado di mostrare tutte le sue fragilità.
Questo percorso sarà facilitato grazie all'incontro di vecchie conoscenze come **Vulgrim**, l'avido demone mercante e **Ulthane**, un Creatore che sarà ben di più di un semplice fabbro, ma sarà anche ostacolato dai "sette", più o meno riusciti per caratterizzazione estetica e non: personaggi come **Avidità**, **Lussuria** e **Superbia** spiccano sugli altri, vantando non solo un design forse più ricercato, ma anche le loro attitudini e capacità. Tutti gli altri purtroppo, non riescono a bucare lo schermo come dovrebbero, presentandosi come generici boss e nulla più, come se si fosse svolto un semplice compitino. Questo può essere spiegato con un **budget a disposizione piuttosto basso** rispetto a quelli disponibili per i capitoli precedenti e soprattutto la mancanza di **Joe Madureira**, fumettista che ha dato vita al design dell'originale e del suo sequel. Se, fortunatamente, il design dei Quattro Cavalieri dell'Apocalisse era già stato deciso (dunque Furia e Conflitto sono assolutamente frutto del suo lavoro), non lo è stato per un terzo capitolo che non era più previsto nei piani di "Joe Mad!" e questo, lo si nota anche negli ambienti di gioco che mancano in qualche modo di quella "magia" post-apocalittica alla quale eravamo abituati.
Nel complesso dunque, narrativamente, *Darksiders III* funziona, approfondendo i sotterfugi e i motivi dietro la fine dell'umanità, presentando una Furia più complessa rispetto ai suoi fratelli.

Ora ti percuoto!

I vari *Darksiders* si presentano con caratteristiche proprie, cercando di sfruttare le peculiarità di ogni Cavaliere. Se il primo era un **hack'n'slash** puro e il secondo vantava una forte componente RPG, *Darksiders III* verte verso un indirizzo più ***souls like*** ma con le uniche caratteristiche permanenti del franchise che permangono: l'essere un **metroidvania** con caratteristiche che ha reso

grande la saga di ***The Legend of Zelda***.
In questo capitolo dunque l'approccio appare diverso, a cominciare dall'inquadratura del personaggio molto più ravvicinata (quasi da action/adventure) e un combat system meno frenetico e per certi versi più complesso, anche se alcune scelte di design risultano un po' discutibili, quasi a segnalare il travagliato sviluppo del titolo. Una delle caratteristiche principali di Furia è il poter sfruttare **quattro differenti poteri (Hollow)**, ognuno dei quali accompagnato da una specifica arma. Tutto questo si presenta in maniera del tutto simile a ***God of War III*** dove, questa apparente semplificazione, si trasformò in uno dei punti di forza del capitolo finale dedicato a Kratos, con la possibilità di cambiare armi e poteri senza soluzione di continuità durante ogni combattimento. In questo caso purtroppo, questo risulta difficile: il passaggio da un potere all'altro manca di quella fluidità necessaria per permettere diversi approcci non solo al combattimento, ma anche all'esplorazione; ad esempio il potere delle Fiamme permette di compiere salti più ampi mentre quello Elettrico di planare; qualora volessimo raggiungere un appiglio distante, concatenare le due caratteristiche risulta impossibile, visto che ogni passaggio di potere e compimento dell'azione voluta avviene con fin troppa meccanicità, con un azione che in poche parole interrompe l'altra. Inoltre, potrebbe apparire lapalissiano che l'utilizzo dei vari poteri comporti anche **danni elementali diversi**, anche in corrispondenza di ambienti e nemici specifici: prendendo di nuovo come esempio la nostra Elettricità, ogni colpo inferto contro nemici acquatici o comunque in ambienti umidi non comporta assolutamente alcun boost di potere, enfatizzato tra l'altro dall'assenza di qualsivoglia debolezza elementale da parte dei nemici. La quantità di danno inferto dunque dipende **solamente dal tipo di colpo e dalla potenza dell'arma**, potenziabile attraverso l'uso di **Adamantiti**, alla stregua delle Titaniti di *Dark Souls*.

Nonostante queste mancanze però, *Darksiders III* è in tutto e per tutto un *Darksiders*, in grado di sorprendere e divertire come ogni capitolo del franchise. Al contrario di Guerra e della sua **Divoracaos** (uno spadone) e di Morte e delle sue ovvie Falci, Furia utilizza una **Frusta**, che si dimostra incredibilmente utile sia negli sconti a media distanza che a distanza ravvicinata: il suo moveset (così come quello delle altri armi a disposizione) non è estremamente complesso ma

comunque efficace, mostrando una buona varietà. Come precedentemente detto, andare alla carica contro decine di nemici non è più consigliato, anche perché, ogni nemico sin da quello base, può fare molto male. La natura *souls like* entra in scena in questi frangenti, quando lo scontro con i nemici deve esser portato avanti con attenzione, cercando di schivare nel miglior modo possibile i colpi avversari; come Morte infatti, anche **Furia non dispone di parata** per cui, schivare col giusto tempismo è la chiave per uscire vittorioso da ogni combattimento. Oltre ai colpi fisici, Furia dispone anche di magie, ognuna corrispondente ai quattro poteri a disposizione, consumando l'apposita barra. Anche qui purtroppo, non è possibile concatenare i vari colpi magici, visto che il potere non potrà essere cambiato sino al consumo totale della barra della Collera. I vari poteri a disposizione, trasformano Furia nella "**maga**" del gruppo, permettendole un approccio più vario agli scontri e la possibilità di esplorare e raggiungere zone inaccessibili per ognuno dei suoi fratelli. Questo perché *Darksiders III* vanta **uno dei migliori level design degli ultimi anni**, presentando una mappa vasta suddivisa in dungeon collegati tra loro in maniera praticamente perfetta. L'esplorazione diventa dunque fondamentale, non solo per scovare oggetti rari ma anche per raggiungere **boss fight segrete** in grado di rilasciare ottime ricompense, anche se qui, si denota una certa "legnosità" dei movimenti di Furia, fin troppo "vecchia scuola".
Tutta l'esperienza accumulata e l'avanzamento di livello è suddivisa in due tronconi principali: attraverso le anime donate a Vulgrim, che ci permetteranno di aggiungere un grado e una percentuale a Salute, Danni e Danni Arcani, oppure attraverso dei manufatti potenziabili e associabili a scelta a ogni arma disponibile, valorizzando diverse caratteristiche di Furia.
Ovviamente torna anche la **Forma Caotica**, ovvero la vera sembianza di un Cavaliere dell'Apocalisse, potentissima e attivabile non appena l'apposito contatore raggiunge il livello massimo. A differenza delle precedenti però, questa forma è **influenzata dalla forza elementale** di Furia per cui, se non potenziata a sufficienza, potrebbe causare meno danni rispetto alla nostra frusta. Ma tutto questo non importa, attivarla è sempre un piacere immenso.

Nel segno della continuità

Come detto, l'assenza di Joe Madureira si sente, ma nonostante ciò, il feeling visivo resta immutato, sfruttando le basi dei precedenti capitoli. Il mondo, letteralmente post-apocalittico, si presenta nella maniera consona a un *Darksiders*, in grado di mischiare sapientemente strutture reali a elementi fantasy tanto cari al franchise. Anche i personaggi secondari e i vari nemici non sono da meno nonostante evidenti alti e bassi, soprattutto per quanto concerne i **Sette Vizi Capitali**, i boss principali del titolo; solo pochi di loro però vantano un design quantomeno "memorabile", lasciando nel dimenticatoio tutti gli altri. Tutto questo si svolge in un contesto tecnico che non fa gridare al miracolo, traducendosi in un'opera funzionale e ben ottimizzata, anche per PC meno performanti.
Come di consueto (anche se per questo capitolo non era poi così scontato), *Darksiders III* vanta un'ottima localizzazione in italiano, con **Stefania Patruno** in grado di restituire tutte le sfaccettature di Furia. Anche il resto del cast fa un buon lavoro nonostante effetti sonori e soprattutto l'accompagnamento musicale, non sono all'altezza della produzione.

In conclusione

Darksiders III rappresenta quasi un miracolo: nonostante tutti i problemi di sviluppo e un basso budget a disposizione, riesce a restituire il feeling di una delle saghe migliori degli ultimi anni, con una **Furia** più complessa di quanto ci si aspetti. Purtroppo, alcune scelte artistiche e di game design – a uno sguardo più attento – si fanno sentire, ma comunque nulla in grado di compromettere l'esperienza.
L'arrivo del prossimo capitolo però, con protagonista **Conflitto**, non è così scontato. Si spera dunque che questo terzo episodio raggiunga un buon successo, grazie anche al ricco supporto post-lancio promesso.

Processore: Intel Core I7 4930K
Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB
Scheda Madre: MSi X79A
RAM: Corsair Vengeance 16GB
Sistema Operativo: Windows 10.

Top 5: Novembre 2018

La fine di questo 2018 videoludico è ormai vicina e il mese di Novembre ci ha regalato alcuni dei titoli più importanti di tutta l'annata. Andiamo a vedere quali.

#5 Fallout 76

Il titolo **Bethesda** era uno dei più attesi dell'anno: dopo la pubblicazione di ***The Elder Scrolls Online*** gli sviluppatori americani si lanciano nel loro primo **MMORPG**, un prequel narrativo ambientato nel 2102, venticinque anni dopo la guerra nucleare che ha devastato il mondo. Noi impersoneremo un abitante del **Vault 76** atto a riconolonizzare il territorio. Attualmente il titolo soffre di qualche problema con i server e probabilmente ingranerà dopo qualche patch correttiva e un po' di mesi di rodaggio, quindi è da considerare come un investimento a lungo termine.

#4 Football Manager 2019

Nuova interazione per l’amata saga manageriale calcistica di **Sports Interactive**: quest’anno il team ha voluto cambiare faccia, con una nuova interfaccia grafica e una rinnovata attenzione sul lato tecnico-tattico. Mai come quest’anno sarà fondamentale trovare il giusto assetto e progettare bene la sessione di allenamenti, facendo attenzione a non strafare ed evitare di esser falcidiati dagli infortuni, esattamente come nella realtà. Probabilmente uno dei migliori capitoli della serie, ottimo anche per chi non ne ha mai giocato uno e vorrebbe iniziare ad emulare le gesta di **Allegri**, **Guardiola** o **Mourinho**.

#3 Battlefield V

Il nuovo capitolo del popolare sparatutto di casa **DICE** fa buon uso delle critiche arrivate nel periodo della beta, regalandoci uno dei migliori titoli della saga: abbandonato il periodo della **Prima Guerra Mondiale** di ***Battlefield 1*** si ritorna sui campi da battaglia della **Seconda Guerra Mondiale**, prendendo i punti di forza del predecessore e ampliandoli in un gameplay frenetico e fluido. ***Battlefield V*** è anche uno dei primi titoli che sfrutta appieno le potenzialità della serie di schede grafiche **RTX** di **Nvidia** con la tecnologia **ray tracing**, capace di avvicinarci sempre di più al fotorealismo. Manca ancora l'attesa modalità **battle royale** in arrivo a breve, ma al momento il titolo pubblicato da **Electronic Arts** ha fatto centro.

#2 Darksiders III

Terzo attesissimo capitolo della saga di ***Darksiders***, il primo dopo il fallimento di **THQ** e il passaggio a **THQ Nordic**: questa volta vestiremo i panni di **Furia**, uno dei quattro cavalieri dell'Apocalisse, atta a distruggere le impersonificazioni dei sette vizi capitali.
Pur mantenendo l'aspetto action-adventure con elementi RPG dei predecessori, ***Darksiders III*** aggiunge degli elementi **hack and slash** e **soulslike** al mix, rendendo il titolo sviluppato da **Gunfire Games** un gradito ritorno.

#1 Red Dead Redemption II

Il titolo di **Rockstar Games** era uno dei più attesi dell'anno e non ha deluso le aspettative: ***Red Dead Redemption II*** ci riporta negli impolverati sentieri del Far West, dove impersoneremo **Arthur Morgan**, leader di una banda di fuorilegge che dovremo gestire e dirigere come ogni buon capo che si rispetti. Ogni nostra mossa avrà un impatto sulle cittadine e sugli NPC che incontreremo lungo l'avventura, siano essi nella storia principale che durante le fasi di free roaming, e sotto questo punto di vista il lavoro di **Rockstar** è enorme: la già grande base del precedente capitolo viene ampliata a dismisura, restituendo al giocatore un titolo open world vivo e capace di evolversi come poche volte si è visto nella storia dei videogiochi, rendendo ***Red Dead Redemption II*** non solo uno dei migliori titoli del 2018, ma probabilmente uno dei migliori degli ultimi anni.

Red Faction: Guerrilla Re-Mars-tered Edition – Comunisti su Marte

Sin dal 2001, la serie ***Red Faction*** non si è mai distinta particolarmente nel panorama videoludico, non solo a livello qualitativo ma soprattutto di vendite. Per ben quattro capitoli, i lavoratori di Marte hanno lottato per i propri diritti, portando in salsa fantascientifica la Rivoluzione d'Ottobre al suo compimento ultimo, anche se probabilmente **Karl Marx**, avrebbe sperato in esiti meno roboanti. Ha quindi incuriosito questa remastered, non dei primi capitoli ma del terzo, quel ***Red Faction: Guerrilla*** (2009) che nonostante qualche buona idea non riuscì a far breccia tra i videogiocatori. Che **THQ Nordic** stia tastando il terreno per un eventuale nuovo capitolo? Non c'è dato saperlo, ma il suo arrivo potrebbe segnare la svolta.

Zone of the Enders

Marte. Questo pianeta probabilmente è il nostro prossimo passo, ma già qualche scrittore si è portato avanti col lavoro, immaginando la nuova colonia umana come fonte di futuri problemi. L'indipendenza di Marte dalla Terra è stata trattata in così tante salse che non basterebbe questa recensione per elencarle tutte, eppure in questa terza versione di ***Red Faction*** possiamo trovare delle particolarità: nel 2075 parte la colonizzazione del Pianeta Rosso grazie alla **Ultor Corporation** che, vedendo le risorse della Terra pian piano sparire, decide di sfruttare fino al midollo la nuova colonia. Dopo un processo di terraformazione, migliaia di coloni si trasferiscono, pentendosene ben presto. I lavoratori infatti, vengono sfruttati così tanto da richiedere l'intervento dell'**EDF** (Earth Defense Federation) per ripristinare l'ordine. I salvatori diventano così però i nuovi tiranni, e per i lavoratori di Marte l'unica speranza risiede in **Alec Mason**.
Questo è l'incipit di ***Guerrilla***, la cui narrazione è affidata a cutscene (semplicemente "ripulite") e molti dialoghi, alcuni di questi interessanti e presenti solo in incarichi secondari. Purtroppo sia la scrittura che la caratterizzazione dei protagonisti non eccelle, non si ha mai la sensazione di fare qualcosa d'importante, nonostante si operi per cambiare le sorti di un intero pianeta. Ma la particolarità – dicevamo – risiede nella simbologia, che sta tutta appunto nella riproposizione di quanto avvenuto il secolo scorso in Russia, quanto nei simboli, addirittura con le musiche di sottofondo, come vedremo in seguito. Questa è la vera nota dolente, perché sarebbe bastato davvero poco a rendere il tutto un po' più intrigante e memorabile. A questa campagna se ne aggiunge una "mini", un prequel che racconta la storia dei **Marauder**, popolo che ha deciso di rendersi indipendente dalla comunità marziana e che risulta interessante solo per il diverso equipaggiamento a disposizione.
A completare l'offerta interviene la massiccia dose di **multiplayer**, con sette modalità diverse e tutte all'insegna della distruzione. A dir la verità trovare una partita a disposizione non è facile, forse a dimostrazione del fatto che le vendite non stiano andando poi così bene.

Wolverine!

L’ambiente di gioco, suddiviso in **sei settori**, è teatro delle nostre battaglie e distruzioni. Tutto il gameplay fa perno sull’essere “caciaroni” e il **passaggio alla terza persona** (avvenuto appunto con *Guerrilla*) non fa altro che esaltare il tutto. Diversi sono gli incarichi che, una volta completati e raggiunto l’azzeramento delle forze EDF, permetteranno di conquistare l’intera zona e liberare quindi il popolo marziano dalla tirannia. Questo è in sostanza il da farsi, suddiviso tra incarichi primari e secondari abbastanza vari per natura ma tutti tendenti alla ripetitività: ogni settore, infatti, verrà liberato con quasi le stesse modalità e, salvo la parte finale, in cui accade qualcosa di realmente nuovo, tutto è all’insegna della “imperfezione di Matrix” (déja vù). Un minimo di varietà è regalato solo dagli incarichi principali, anche se inficiati da una cattiva e imprecisa **gestione dei checkpoint** che, a volte, vi costringerà a rifare un’intera missione da zero nonostante cambino alcune modalità d’azione. Gli **incarichi secondari** invece si suddividono in una manciata di missioni che vanno dalla guerriglia per conquistare determinati avamposti alla distruzione caotica senza fare domande. Capiterà inoltre di trovarci di fronte a incarichi random come la difesa dei rifugi o catturare dei traditori. Insomma, siamo di fronte a un titolo che propone tante ore di gioco ma anche divertimento se approcciato col giusto spirito. Ovviamente non poteva mancare il ***gunplay,*** arricchito da numerose bocche da fuoco e diversificate per natura e potenza. Rimanere a corto di munizioni non è difficile, per cui sarà importante raccogliere armi e proiettili dai nemici sconfitti. **L’intelligenza artificiale** è su livelli standard e fa specie pensare che dal 2009 sia cambiato poco su questo fronte: i nemici cercheranno di aggirarvi per mettervi in difficoltà mentre, i vostri compagni, non saranno che carne da macello. Mal che vada c’è sempre il nostro **martello** ad accompagnarci: come dei novelli **Thor**, potremmo colpire con brutalità i nostri avversari ma soprattutto distruggere interi edifici. La distruzione è dunque un punto cardine e può avvenire in diversi modi, sfruttando appunto il martello ma anche esplosivi, disgregatori e, perché no, auto.
Red Faction: Guerrilla è anche un **open world** e spostarsi da un luogo all’altro può divenire tedioso senza un mezzo a disposizione, tutti con un modello di guida basilare ma abbastanza

diversificato. È possibile prendere possesso anche di mezzi EDF come enormi carri armati o Exo-Suit militari o da lavoro. Questi mezzi regalano forse i momenti migliori, scatenando un putiferio ***GTA-style*** in grado di regalare grosse soddisfazioni.
Per essere un titolo del 2009 dunque riesce a intrattenere, ma dal punto di vista strettamente ludico sente il peso degli anni, un po' come nel comparto tecnico.

Rosso ruggine

Questa remastered ha apportato diversi miglioramenti ma, nonostante ciò, gli anni passati dall'uscita del titolo originale si sentono, eccome. Il gioco adesso **supporta il 4K** ma già a 1080p si notano tutti gli upgrade, a cominciare da un **framerate molto stabile** con **texture più definite** e un **aumento dei poligoni** su diversi elementi. Se a un primo colpo d'occhio le differenze posso risultare minori, basta guardare i dettagli per capire come l'**impianto luci sia stato potenziato**, restituendo ambienti più credibili e ombre più realistiche in tutte le condizioni, essendo presente anche un **ciclo giorno-notte**. È un peccato che dal punto di vista artistico non si sia fatto di più: nonostante la maggiore distanza dal Sole e due piccole lune (Phobos e Deimos), Marte sembra fin troppo simile alla Terra, ma rossa. Stessa questione si può aprire per la gravità (0,4 rispetto quella terrestre), elemento non considerato e forse troppo complesso da replicare. Va bene la terraformazione, ma la massa del pianeta rimane comunque invariata…
Tutto è comunque incorniciato da **filtri migliori** e soprattutto da un'**occlusione ambientale più precisa** che cambia visibilmente la visione degli interni. Ma la particolarità tecnica di *Guerrilla* risiede nel suo motore fisico, innovativo e capace di restituire ottimi feedback. Il **GeoMod 2.0** garantisce la massima distruttibilità ambientale, non solo dei vari edifici ma anche di vetture, piccole strutture e oggetti.
Come si comprende, dunque, si tratta di una "rimasterizzazione", e quindi di un miglioramento di

tutti gli aspetti tecnici del titolo. Fa specie dunque poter osservare alcuni **glitch e bug** dovuti essenzialmente alla fisica ma anche all'intelligenza artificiale, per non parlare dell'**eccessivo pop-up** degli elementi in lontananza. Sono difetti che in questo processo pesano molto di più.
Concludiamo con il **comparto sonoro**, abbastanza nella media e purtroppo non implementato in questa versione. **Il doppiaggio, completamente in italiano** tranne l'episodio sui Marauder, risulta di buon livello, anche se si nota un certo riciclo di voci dei vari NPC. Le musiche invece spaziano dall'anonimo all'interessante, e in questo range c'è spazio anche per alcune chicche precedentemente accennate come temi epici che richiamano la grande Rivoluzione d'Ottobre, ma purtroppo l'audio rimane un aspetto poco sfruttato. Come detto, il paragone con la Rivoluzione Russa poteva elevare questo titolo rispetto alla mediocrità generale ma forse questo va rinviato a un futuro capitolo.

In conclusione

Riprendere dopo quasi dieci anni ***Red Faction: Guerrilla*** nella sua versione rimasterizzata è stata una buona occasione per accorgerci di quanto sia cambiato il mondo videoludico, non solo nell'aspetto tecnico ma anche nella gestione di alcune meccaniche o incarichi secondari e non. Nonostante questo però, *Guerrilla* rimane un titolo interessante per chi ama passare le ore a distruggere qualunque cosa venga in mente in attesa, forse, di un futuro capitolo alla quale **THQ** starà probabilmente pensando.

Processore: Intel Core I7 4930K
Scheda video: Nvidia Gigabyte GTX760 4GB
Scheda Madre: MSi X79A
RAM: Corsair Vengeance 16GB
Sistema Operativo: Windows 10.

Gamescom 2018: Biomutant si mostra in una demo

Biomutant, un particolare action/RPG **multipiattaforma**, è stato mostrato con un primo gameplay nella versione dimostrativa. Di proprietà di **THQ Nordic** e sviluppato da **Experiment 101**, ***Biomutant*** ci catapulterà in un **mondo distopico**, in chiave post-apocalittica, popolato da **bizarre creature**, una delle quali, sarà proprio il nostro personaggio. Il gioco offre uno **stupendo motore di editing del nostro alter ego** che sarà in grado di offrire una vastissima quantità di personalizzazioni, grazie ai **parametri per poterne variare la genetica** a piacimento.

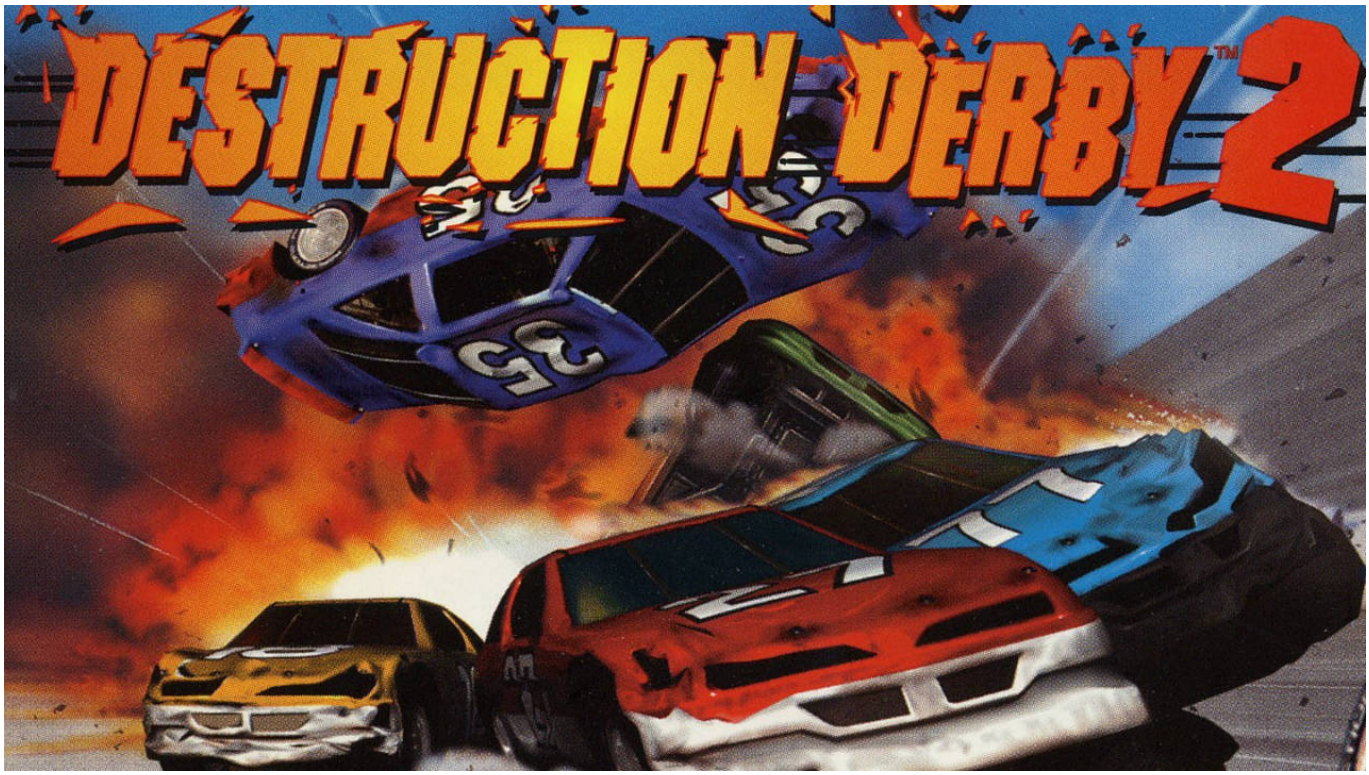
In questo universo immaginario di gioco, ci ritroveremo molto spesso a combattere contro numerosi

nemici e il **fighting system** mostrato in demo sembra molto scorrevole e vario.

La data precisa dell' uscita del gioco è ancora un'incognita, ma salvo ulteriori ritardi, dovrebbe attestarsi intorno l'**estate 2019**.

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** comela 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, ***Fl4tout 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 ìriuscirete 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, influendo 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!**

Metro Exodus rimandato al 2019

L'uscita di ***Metro Exodus,*** terzo capitolo della saga ***Metro***, viene rimandato, tramite un comunicato stampa da **THQ Nordic**, ai primi mesi del 2019. Annunciato l'anno scorso, per questo titolo si sono viste ambientazioni lugubri e claustrofobiche, con un comparto tecnico che sembra mettere a dura prova le console di questa generazione. Nonostante l'uscita del titolo era prevista per quest'anno, la sua pubblicazione è stata rimandata senza giustificazioni da **4A Games**; speriamo che questo ritardo porti agli sviluppatori più tempo per dare quel tocco terrificante a una saga che non ha bisogno di presentazioni.

THQ Nordic acquisisce il 100% delle azioni di Experiment 101

In un recente comunicato stampa, è stato rivelato che **THQ Nordic** ha acquisito il 100% delle azioni di **Experiment 101** e, con esso, tutti i diritti del loro prossimo titolo, *Biomutant* che ora fa parte dell'immenso "portafoglio".

Per coloro che non hanno mai sentito parlare di questo titolo, ecco un piccolo recap: quest'ultimo è stato rivelato solo all'inizio di questa estate alla **Gamescom**. Si dice che il gioco abbia un sistema di personalizzazione molto libero, un gameplay ARPG(gioco di ruolo d'azione) con una narrazione

personalizzabile per la storia.

L'acquisizione di quest'ultimo viene gestita da **THQ Nordic**, con sede a Karlstad, in Svezia, mentre le attività quotidiane saranno gestite da **THQ Nordic GmbH**, con sede a Vienna, in Austria.

Biomutant sarà rilasciato su PC, PS4 e Xbox One nel 2018.

Annunciato ufficialmente Biomutant, svelata anche la Collector's Edition

Dopo che una rivista tedesca ha dedicato una pagina dedicata a *Biomutant*, creando molta attesa nei videogiocatori, ieri il gioco è stato ufficialmente annunciato.

THQ Nordic ha, da poche ore, confermato l'uscita di *Biomutant*, un nuovo **Action RPG** con elementi **shooter** con una mappa **Open World**. Il protagonista sarà una volpe il cui aspetto e abilità potranno essere personalizzati facendo mutare geneticamente il protagonista o impiantandogli delle protesi bioniche.
Sono stati anche rivelati il costo e il contenuto della **Collector's Edition**, che avrà, oltre al gioco, anche la soundtrack, un'action figure raffigurante il protagonista e un poster in formato A1, tutto al costo di circa 119$.
Sul sito Amazon la data d'uscita è stata fissata per il **31 dicembre 2018**, ma quasi sicuramente sarà provvisoria: per adesso sappiamo per certo solamente che dovrebbe uscire nel 2018.

Darksiders III sarà pubblicato nel 2018

Dopo la dipartita di **Vigil Games** in pochi si aspettavano un terzo capitolo della serie ***Darksiders***. Ma come un fulmine a ciel sereno, grazie a un *leak* di Amazon, sappiamo che ***Darksiders III*** esiste, con data di pubblicazione prevista per il 2018.
Dopo aver vestito i panni di Guerra e Morte, toccherà a **Furia**, unica donna dei quattro Cavalieri dell'Apocalisse, a riportare l'equilibrio tra Inferno e Paradiso, dando la caccia ai **Sette Peccati Capitali**. Dotata di una frusta e abilità magiche fuori dal comune, ci si potranno aspettare grosse differenze in termini di gameplay rispetto ai capitoli precedenti.
L'E3 è ormai alle porte per cui non ci resta che attendere conferme ufficiali da parte di **Gunfire Games**, sviluppatori del titolo.

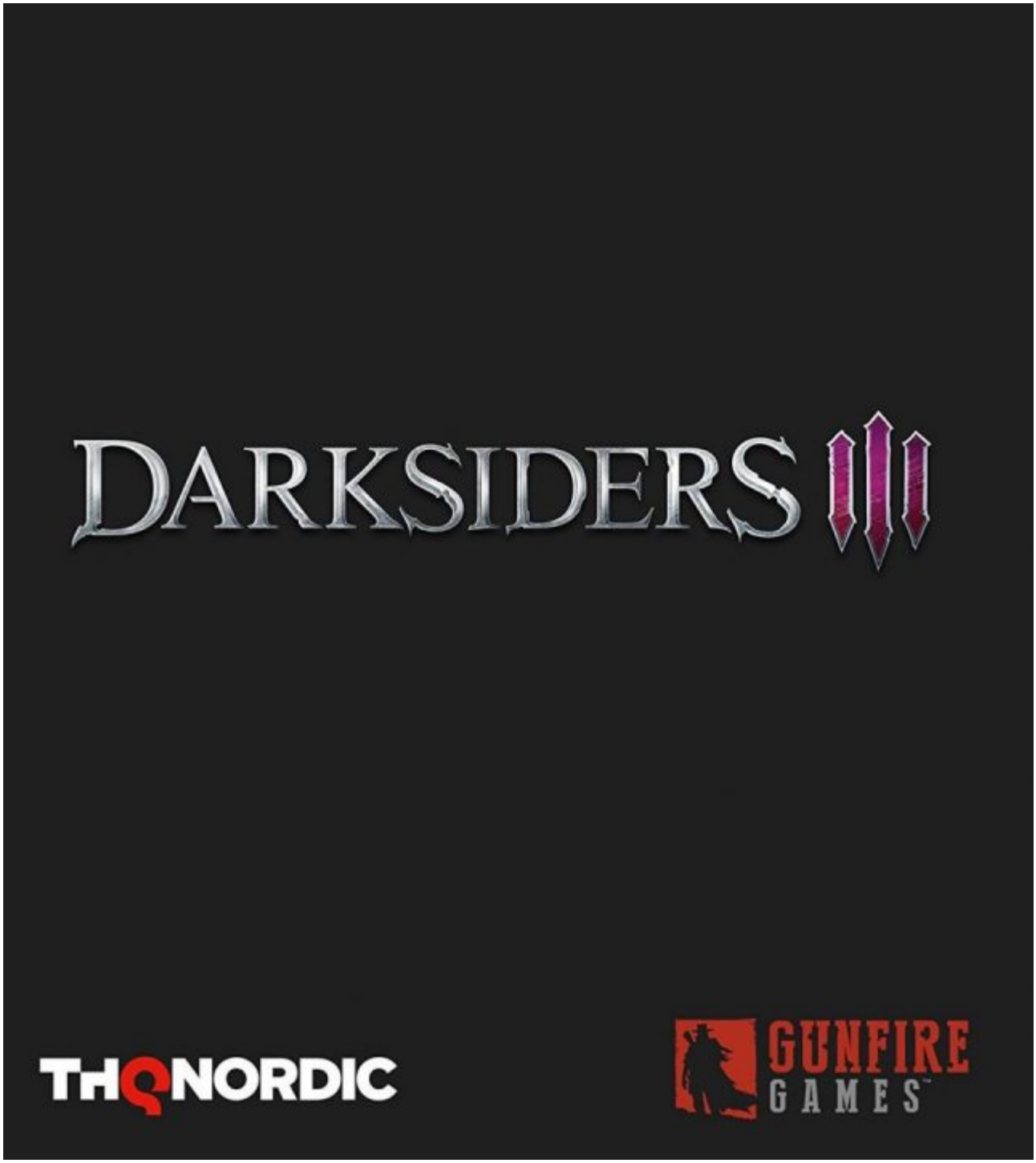
Di seguito le immagini rilasciate.

[Update ore 18:30]

Arriva l'ufficialità con il primo trailer.

https://www.youtube.com/watch?v=Q-QgJ-EFq7A

GOLD
NUGGET
TASTE THE GOLD RUSH
JUNK
LICK!
JUNK


DARKSIDERS III
THQNORDIC
GUNFIRE
GAMES