

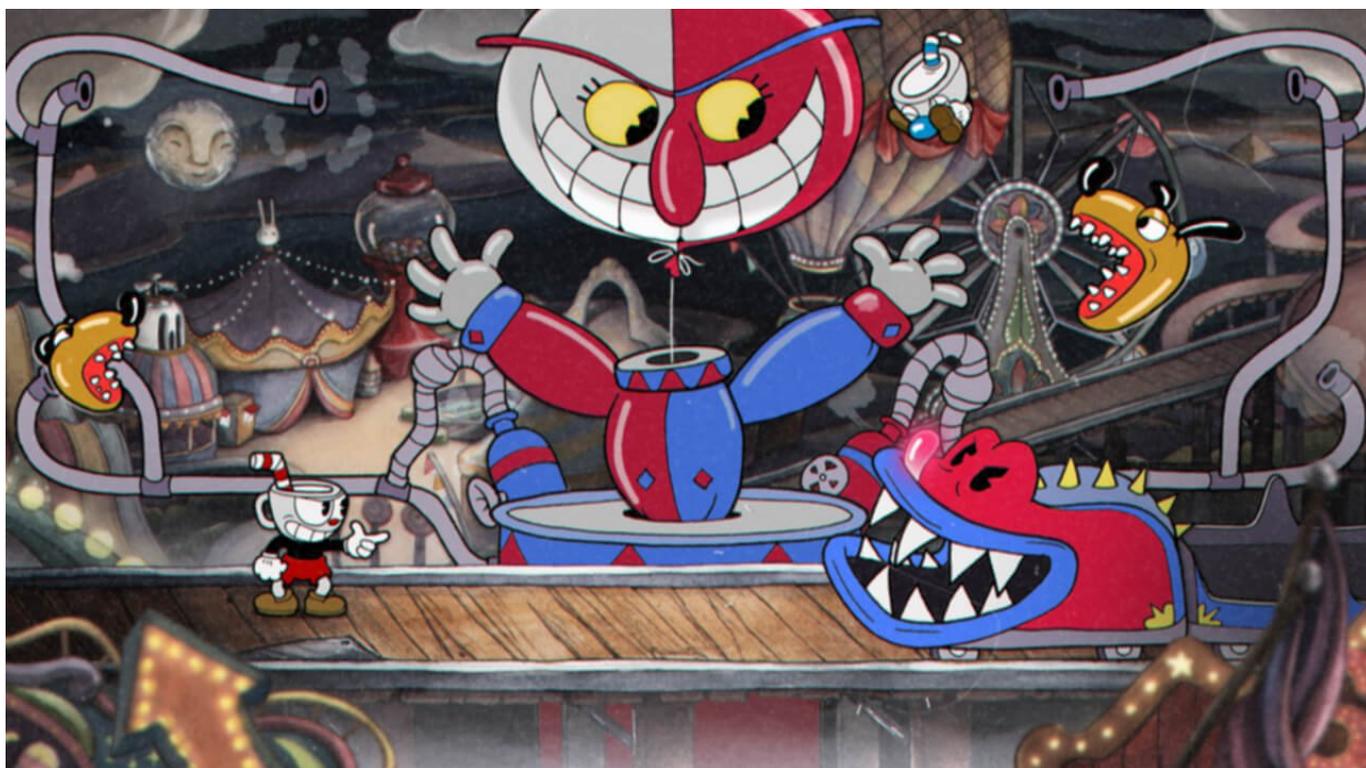
## Top 5: i Migliori Giochi di Aprile 2019

Ad aprile il tempo migliora e le giornate si fanno più lunghe, ma non sono mancati i giorni di pioggia: in entrambi i casi, ogni clima è adatto per dedicarci al nostro hobby preferito! Vediamo quindi quali sono i migliori giochi usciti questo mese.

### #5 Cuphead

Cominciamo con un porting, ma di qualità: l'apprezzato *run n' gun* di **Studio MDHR**, con grafica ispirata ai cartoni degli anni '30, arriva anche sull'ibrida **Nintendo: Cuphead**, dopo aver ammaliato i giocatori di **Xbox One** e **PC**, convince anche su **Switch**, in quella che è probabilmente, la versione migliore del titolo.

Impersoneremo **Cuphead** (e **Mugman** in caso di campagna cooperativa) nella lunga battaglia contro il **Diavolo**, che ha vinto al tavolo da gioco le loro anime. Sarà un lungo viaggio, tra livelli lineari classici dei platform 2D e boss variopinti e unici per design e comportamento. Un titolo originale nel panorama videoludico odierno, capace di regalare emozioni a raffica anche in portabilità.



## #4 Anno 1800

Dopo i non esaltanti **Anno 2070** e **Anno 2205**, torna la serie gestionale di **BlueByte** con quello che è il suo miglior episodio dai tempi di **Anno 1404**, ma non solo: infatti **Anno 1800** si dimostra essere anche uno dei migliori gestionali degli ultimi anni.

Il titolo è ambientato durante la rivoluzione industriale, diviso tra una **campagna narrativa**, dove cercheremo di scoprire l'assassino di nostro padre oltre a sviluppare la nostra isola abbandonata, e una modalità **sandbox**, come da prassi per il genere. **Anno 1800** convince soprattutto per l'interfaccia, non più colma di menù e schede, ma più snella e intuitiva, dove spicca la pianificazione per la futura costruzione di edifici, vero e proprio toccasana per il genere. Un ritorno che convince, per una serie che aveva il disperato bisogno di tornare ai gloriosi fasti di un tempo.



## #3 Katana Zero

Opera prima dello studio **Askiisoft** e distribuito dalla solita **Devolver Digital**, sempre molto attenta verso questo tipo di produzioni, **Katana Zero** si presenta a noi come un action bidimensionale frenetico e molto violento.

Guai a definirlo un clone di **Hotline Miami**: il titolo creato da **Justin Stander**, è un concentrato di estetica fatta di neon e colori accesi, ispirata dalla moda *synthwave* e del revival anni '80, oltre che di serratissimo gameplay senza pause. Ma ciò che sorprende è la cura per la narrazione, fatto di scelte multiple con possibilità di interrompere i dialoghi degli NPC, che rappresenta più che un mero

intermezzo tra uno stage e l'altro. **Devolver Digital** si conferma faro della scena indie e **Katana Zero**, è la prima sorpresa videoludica di questo 2019 per i possessori di **PC** e **Nintendo Switch**.



## #2 Days Gone

Un'epidemia zombie scoppia nel bel mezzo dell'**Oregon**, e il biker **Deacon St. John**, si ritrova catapultato in un vero e proprio inferno: questo è l'incipit di **Days Gone**, titolo **Bend Studio** uscito in esclusiva per **PlayStation 4** dopo uno sviluppo travagliato.

Il gioco prende ispirazioni da serie quali **The Walking Dead** e **Sons of Anarchy** e pone le sue basi su uno sviluppo narrativo tipico di titoli **Sony** come **The Last of Us**, ma occhio a considerarlo un esercizio di stile: si tratta di un viaggio di crescita, tra orde di furiosi mostri da contrastare e vari gruppi come la setta religiosa dei **Ripugnanti** o i soldati della **NERO**, capaci di rendere complicata la nostra vita.

**Days Gone** è un titolo che centra il punto, nonostante la sua genesi non proprio tranquilla, e che potrebbe risultare un piacevole *divertissement* in attesa di titoli più blasonati.



## #1 Mortal Kombat 11

Il picchiaduro più violento di sempre torna nella sua undicesima iterazione, probabilmente la migliore finora: infatti **NetherRealm** ha alzato l'asticella per questo **Mortal Kombat 11**, puntando tutto sul sistema di combattimento che, a suon di novità come i **Krushing Blow** e i **Fatal Blow**, restituiscono al giocatore un feeling impareggiabile non solo per la saga, ma anche rispetto ai precedenti giochi della casa di **Ed Boon**, come **Injustice**.

I match sono divertenti e tattici come non mai, e se le modalità offline non deludono, l'online presenta una doppia faccia: nonostante un netcode pulito e completo come raramente si è visto nel genere, delude la modalità **Krypta**, ridotta a un mero *grinding*, che spinge i giocatori verso le **microtransazioni**. Nonostante questo difetto, che si spera venga limato in futuro grazie al supporto della community, **Mortal Kombat 11** si presenta a noi come una Fatality brutale e spettacolare, esattamente come il suo gameplay, meritando il primo posto del mese di aprile.



## [Call of Duty: Black Ops 4 e la presa di coscienza](#)

Sono passati dieci anni da quando il primo *Call of Duty: Black Ops* arrivò sui nostri schermi, riuscendo a sorprendere critica e pubblico per un single player accattivante e un multiplayer che però, con i successivi capitoli, venne stravolto, sfruttando elementi fantascientifici che ne minarono la qualità.

*Call of Duty: Black Ops 4* era atteso, soprattutto per avere conferma alle tante dicerie susseguitesì in queste ultime settimane. «È il CoD più ricco e rigiocabile di sempre»; questa è stata la frase più ricorrente nella conferenza di presentazione dedicata direttamente alla community. *Black Ops 4* dunque rivoluziona il franchise e forse, è il primo di una nuova stirpe di FPS, completamente dedicata all'online. Partiamo proprio da qui, da quell'**abbandono della classica campagna** che essenzialmente, risponde un po' alle mode del momento. Lo stesso **David Vonderhar** (Game Designer Director di **Treyarch**) non si è sbottonato più di tanto sui perché di tale assenza, forse in fin dei conti, non ce n'era bisogno: sentiamo da mesi, forse anni, che il single player così come lo conosciamo, non si sposa più con le esigenze della massa. Fortunatamente le eccezioni esistono (basti vedere *Prey* o *Wolfenstein II: The New Colossus*), ma la tendenza è ormai segnata.

Questo non vuol dire però che *Call of Duty: Black Ops 4* non sarà dotato di impianto narrativo: il tutto sarà ambientato tra il secondo e terzo capitolo, con linee sottili di trama che collegheranno tutto l'impianto ludico del titolo. Tutto si baserà su degli incarichi che fungono da pretesto per prendere confidenza con le novità, scoprendo nel frattempo, piccoli retroscena sui vari personaggi. Ma basterà a darne un senso?

## Tutti giù per terra

È inutile girarci intorno: la novità più apprezzata dalla community è sicuramente l'**abbandono del jetpack**. Nonostante sia sempre ambientato nel futuro, *Black Ops 4* segna un netto distacco col passato, favorendo un gameplay più classico e sicuramente meno frenetico. Tutto ciò ovviamente non avrà un minimo di fondamento narrativo - e ci mancherebbe... - e sancisce una volta per tutte come la community di un videogioco sia fondamentale nello sviluppo di un nuovo titolo.

Se a prima vista, tutto sembra esattamente com'era, facendo attenzione si scorgono tante piccole novità, a cominciare da un numero più elevato di specialisti e abilità che portano il gioco ad avvicinarsi a concorrenti un tempo distanti: è possibile utilizzare onde d'urto in grado di spazzar via i nemici o estendere in men che non si dica barriere in grado di difendere noi e i nostri compagni; queste e altre migliorie, portano il titolo a essere più tattico, anche se sempre legato a vecchi stilemi, fatti di frenesia e pluri uccisioni come Steven Segal insegna. Modifiche sostanziali sono intervenute nel feeling con le armi e al loro rinculo, reso sicuramente più accentuato e meno "arcade" nella sua gestione. Questo porta a rivedere le proprie considerazioni sulle armi in dotazione: *Black Ops 4* avrà la più vasta gamma di armamenti mai vista in un CoD, contando su tutte quelle presenti nei capitoli precedenti più, ovviamente, le novità presenti in questo. Con una così vasta scelta, e il loro aggiornato comportamento, sperimentare tutto l'armamentario presente porterà ancora più profondità o magari riscoprire l'utilizzo di qualcosa che prima scartavamo a priori.

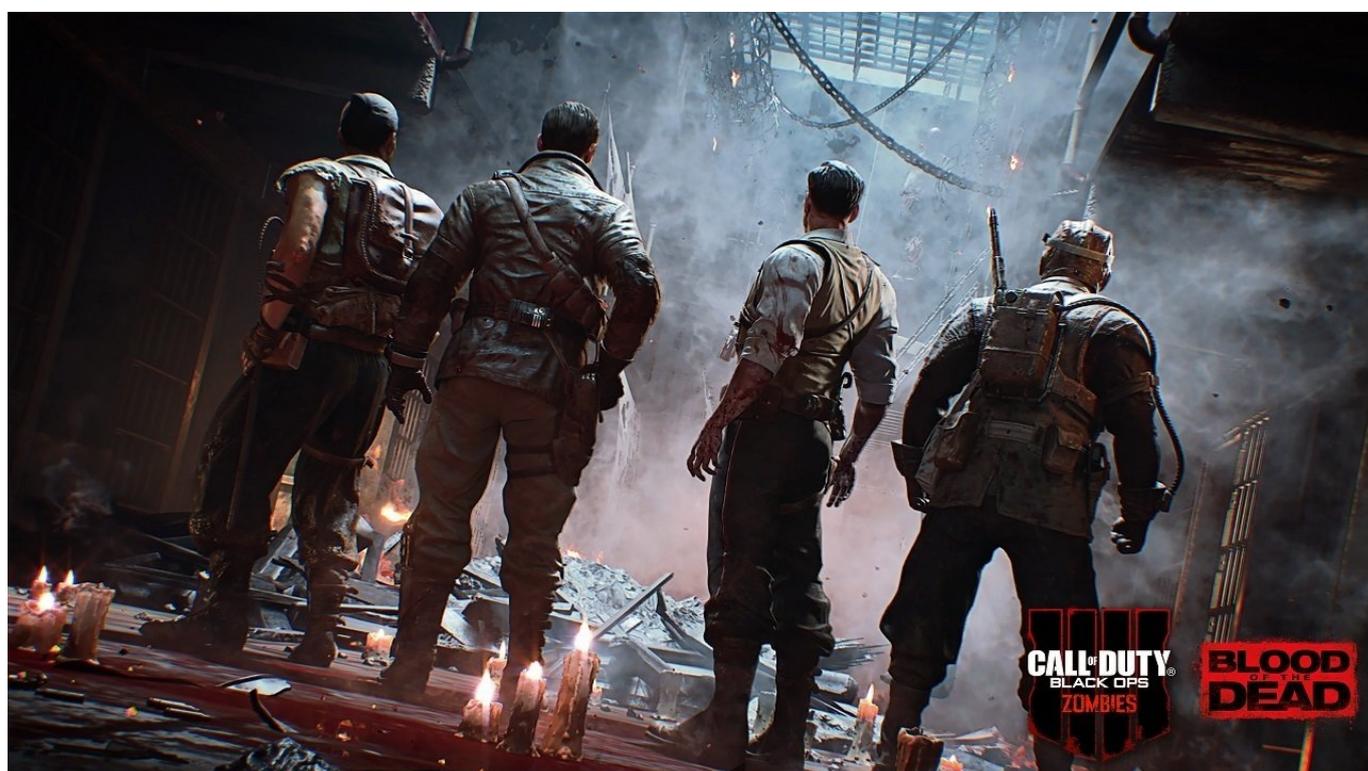


## Benvenuti a Zombieland

Prima di arrivare al piatto forte delle novità, dobbiamo fare una sosta in una delle modalità più sorprendenti di *Call of Duty*: la **modalità Zombie**. Elemento più caciaronone dell'offerta, questa modalità si è districata tra tanti capitoli e via via ha riscosso sempre più successo; era naturale un'ulteriore e massiccia evoluzione in *Black Ops 4*. Prima di tutto partiamo dalla mole di contenuti, ben **tre campagne disponibili già al lancio**, più altre rilasciate tramite DLC successivamente. Probabilmente, l'aver lasciato da parte la modalità single player, ha permesso di usufruire di maggiori risorse e questo, lo si vede soprattutto nel gameplay, con maggiore enfasi dato al *melee* e alla maggiore fisicità.

Tutto si basa sui viaggi nel tempo e sull'inedità *crew* estremamente diversificata. Abbiamo avuto modo di vedere **ambientazioni all'interno del Titanic e nell'antica Roma**, estremamente diverse sia nel level design che negli obiettivi.

Sembra esserci tanta carne al fuoco, ma bisognerà verificare l'effettiva varietà e il supporto post-lancio.



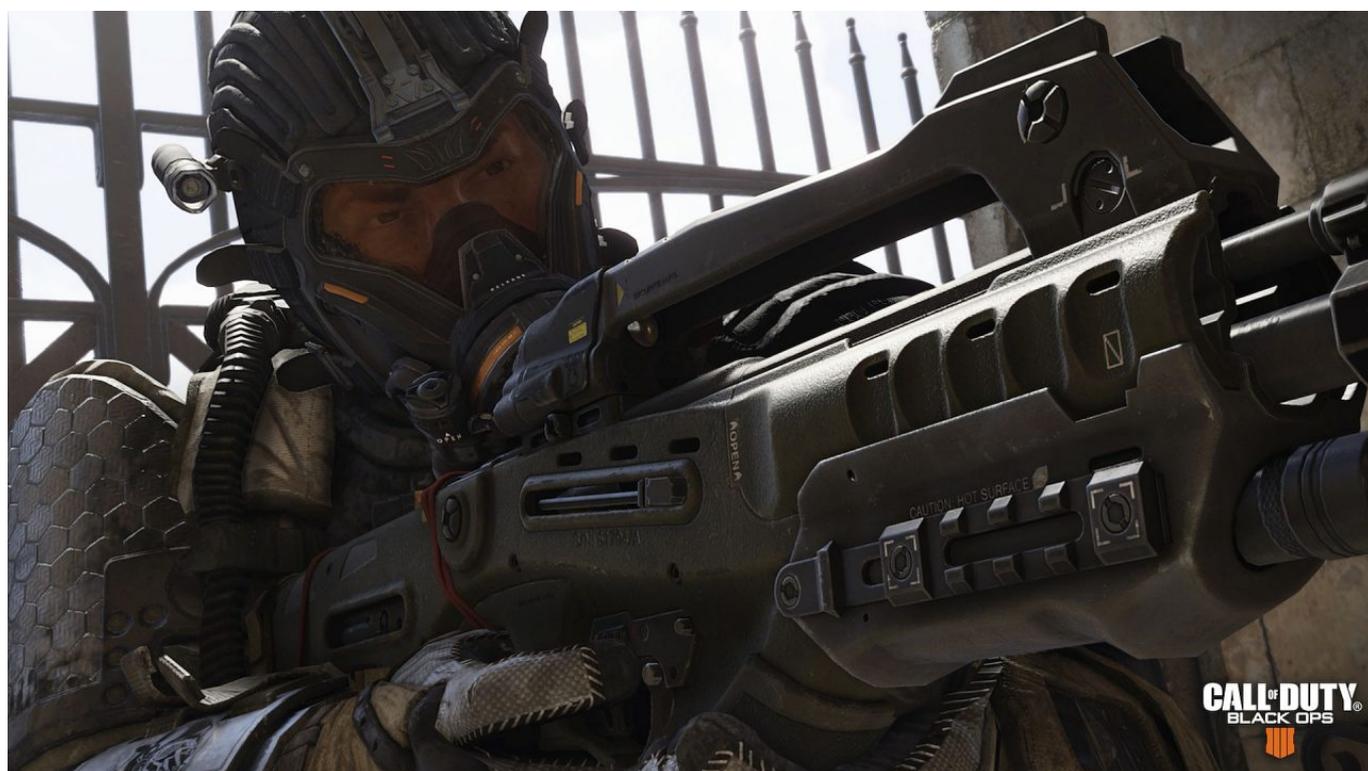
## Quello che volevate (e che meritate)

Siamo in piena era battle royale e ovviamente questo successo, non poteva che minare le basi su cui poggiano i franchise più importanti. Il primo a cedere alla moda del momento è dunque *Call of Duty: Black Ops 4* che, con la sua modalità **Blackout**, vuole dire la sua in questo difficile campo di battaglia.

Non si sa ancora molto: la mappa di gioco sarà **grande 1500 volte Nuketown** e conterrà tutti gli elementi che hanno caratterizzato tutte le precedenti mappe. Nella volontà di **Treyarch** c'è quella di voler inserire tutti i mezzi possibili, tra aerei, veicoli su ruote e navali. Tutto ciò si scontrerebbe con

diversi fattori: il primo è il **ritmo di gioco**, ben lontano dalle caotiche partite principali e sarà interessante testare l'efficacia del gameplay da questo punto di vista. Il secondo è quello **tecnico**: si vociferà già delle limitazioni in termine di numero di partecipanti, **massimo 32 giocatori** contro i consueti 100. Siamo ancora nel campo dei rumor, ma di certo gli sviluppatori non aiutano, asserendo che per il momento "non vogliamo parlare di numeri". Staremo a vedere.

Infine, è la piega che potrebbe prendere il **mercato**: sta forse passando un po' sottotraccia, ma in fin dei conti, stiamo assistendo a un colosso come **Activision** adeguarsi alle circostanze, senza provar a far qualcosa di nuovo. Se sul piano economico è un mossa tutt'altro che discutibile, considerando anche che non sappiamo ancora quali siano le effettive novità apportate al genere (ammesso che ce ne siano), fa specie come uno dei più grossi esponenti dell'*industry* non abbia tirato fuori un asso dalla manica, in grado di far vera concorrenza ai vari *Fortnite* e *Player Unknown Battlegrounds*. Forse può essere considerato un segno di debolezza pericoloso, lanciando la tendenza "dell'andare sul sicuro" che rischia di appiattare ancor di più il mercato, preferendo i soldi alle idee. Certo, può anche esser visto nel senso opposto, quello in cui vede Treyarch fare la voce grossa, "dando una bella lezione" ai protagonisti del momento. Anche qui, non ci resta che attendere gli esiti.



**Call of Duty: Black Ops 4** segna dunque un decisivo cambio di rotta per lo sparattutto Activision. Numerose novità, anche azzardate, come l'abbandono del single player, potrebbero segnare una nuova via per gli FPS, aspettando anche il *reveal* del suo concorrente diretto **Battlefield V**. L'interesse più grande ricade soprattutto nella modalità Blackout, che segna l'entrata in scena di *CoD* nelle battle royale, sperando di vedere nuova linfa per il genere.

**Call of Duty: Black Ops 4** arriverà il **12 Ottobre** su PS4, Xbox One e PC, ma non dove ve lo aspettereste. Questo capitolo segna anche l'**addio a Steam per abbracciare Battle.net**. Questo permetterà, oltre a risparmiare il 30% dei ricavi destinati a Valve, anche di usufruire di tutti gli aspetti social del portale. La versione PC conterà inoltre di server dedicati. Anche questo passaggio di consegne è abbastanza rilevante: se da un lato si guadagnerebbe di più, dall'altro, si potrà contare su un numero inferiore di utenti. Ma per questi calcoli, dobbiamo attendere i primi dati.

---

## [The Last of us: Part II è ancora a metà lavorazione](#)

Nonostante siano trascorsi due degli eventi più importanti nel settore videoludico, il **Game Awards** e il **Playstation Experience**, di **The Last of Us: Part II**, non v'è neanche l'ombra. Dopo l'hype dato dall'apparizione con un trailer mozzafiato al **Paris Game Week** il progetto è tornato tra le mura degli studi di **Naughty Dog** e dalle quali non sembra voler ancora uscire. **Druckmann**, il direttore creativo della nota software house, spiega infatti che il sequel è stato lanciato molto prematuramente. Lo sviluppo del gioco è ancora tra il 50% e il 60%, proprio per questo motivo anche la data di uscita è molto lontana, non definita. Ma **Druckmann** ci assicura però che **TLoU2**, sarà sicuramente presente per il prossimo **E3 2018**.

Ad addolcire l'amaro boccone ingoiato dai più speranzosi fan della serie, ci hanno pensato **Ashley Johnson** e **Troy Baker**, che interpretano i personaggi **Ellie** e **Joel**, cantando in un duetto unplugged l'OST del videogioco.

Insomma a questo punto probabilmente, visto che c'è ancora molto tempo per il prossimo **E3**, possiamo ben sperare che **Naughty Dog** possa finalmente dare una consistente prova del suo operato con un video gameplay o magari perché no, con una demo giocabile di **The Last of Us: Part II**.

---

## [Spunta in rete il trailer di Call of Duty: WWII - Army of The Dead](#)

<

Con alcuni giorni d'anticipo dalla presentazione ufficiale del 20 luglio al **San Diego Comic-Con**, è stato diffuso in rete un video della modalità Zombie di **Call of Duty: WWII**. Le immagini del filmato richiamano molto la **modalità Z** di **Black Ops 3**, con uno schema composto da 4 personaggi e un'ambientazione simile. La causa dell'apparizione dei non-morti sembra un progetto nazista nucleare fallito, o che al contrario potrebbe aver raggiunto perfettamente il proprio scopo.

L'esercito dei morti viventi sembra comunque ben nutrito e più forte di prima, spetta a voi scegliere se combattere.

Buona Sopravvivenza.

---

# Call of Duty WWII arriverà il 3 Novembre

Da poche ore è stato reso pubblico il nuovo trailer di **Call of Duty WWII**. Un *Call of Duty* che ritorna alle origini e porterà i giocatori per terra e in una situazione storica differente da quella ormai vista negli ultimi anni.

La storia di **CoD WWII** è pensata per la nuova generazione che non ha avuto modo di giocare i vecchi titoli e che potrà vivere parte della **Seconda Guerra Mondiale**.

La Campagna riguarda gli ultimi anni della **Seconda Guerra Mondiale**, cioè il **1944-1945** e sarà ambientata nel **Nord Europa: Normandia, Francia, Belgio** e soprattutto in **Germania**.

La storia racconterà del giovane soldato americano **Ronald Daniels** nei 18 mesi in cui **Ronald** passerà dall'essere solo una matricola a vivere la vera e propria guerra. Durante il suo viaggio farà la conoscenza di altri 11 soldati che faranno parte della sua squadra.

La durata della storia sarà paragonabile a quella degli altri *CoD*.



Per ciò che riguarda le novità sugli **aspetti tecnici**:

Non sarà presente l'interfaccia grafica, non ci sarà fisica e distruttibilità e il comparto **cinematografico** sarà il fiore all'occhiello del titolo perché il team di sviluppo, aiutato da uno storico, ha raccolto informazioni tramite **pellicole e archivi** per riprodurre **fedelmente** armi, ambienti e quant'altro. Inoltre il team si è recato nelle zone che hanno visto protagonista il conflitto

per studiarle e poterle riportare nel miglior modo possibile all'interno del gioco, infatti per rendere quest'ultimo più immersivo sono stati utilizzati ambienti **cupi e tetri**.

La cosa più importante è stata la scelta di raccontare la vera storia attraverso il gioco tramite **fatti veramente accaduti**.

La modalità cooperativa sarà una rivisitazione di zombie: **Nazi Zombie**. In cui **Hitler** ha radunato un esercito di zombie per combattere.

Il team di sviluppo ha affermato che grazie alla potenza hardware di questa generazione, il gioco arriverà a **60 FPS su ogni piattaforma** e che sarà presente un dettaglio grafico molto alto.



*Call of Duty* sarà disponibile, come già annunciato, il **3 Novembre** per **PlayStation 4, Xbox One e PC**. Per chi preordinerà il gioco avrà diritto a far parte della **Beta**, che sarà chiusa al pubblico.