Inizia la Beta pubblica di Star Wars: Battlefront 2

Dopo la closed beta, andata in scena in questi giorni, ***Battlefront 2*** è ora disponibile alla prova a tutti i possessori di **PC**, **PS4** e **Xbox One**.
Quattro sono le modalità disponibili: **Galactic Assault**, il piatto forte del titolo con 40 giocatori sul campo di battaglia, **Starfighter Assault** in cui saremo a bordo dei caccia stellari, modalità **Strike** e infine **Arcade**, una modalità offline.
La beta durerà fino al **9 Ottobre** mentre, il gioco completo, sarà disponibile a partire dal **17 Novembre**.

Per Andrew House il modello Switch non è da imitare

L'arrivo di **Nintendo Switch** ha cambiato le carte in tavola nel settore gaming: la console ibrida ha subito riscosso successo, non solo in terra natia ma anche nel resto del mondo.
Ad ammetterlo è anche il **CEO** di **Sony Interactive Entertainment**, **Andrew House** che, in un'intervista rilasciata a **Bloomberg**, non solo ha evidenziato come la strategia Nintendo sia vincente, ma ha anche confermato che Sony, dal canto suo, non lancerà alcuna console concorrente (ibrida) e soprattutto nessuna possibilità di vedere **PlayStation Vita 2** nei prossimi anni.
A detta sua infatti, il mondo è cambiato e, l'entrata sul mercato di smartphone e tablet sempre più performanti ha drasticamente ridotto il mercato per console portatili. È per questo motivo che Sony si sta impegnando – come Nintendo del resto – alla realizzazione di contenuti su piattaforme **Android** e **iOS**, creando **ForwardWorks**, una compagnia indipendente che si occuperà dello sviluppo e rilascio di servizi mobile ma, almeno per il momento, **soltanto per il mercato asiatico**.

Dishonored: la morte dell'Esterno – Uccidi che ti Passa

L'arrivo sui nostri schermi di ***Dishonored***, nel 2012, segnò positivamente l'ascesa di **Arkane Studios**, software house francese di mamma **Bethesda**, che negli ultimi anni è riuscita a ritagliarsi un grosso spazio tra gli studios del settore. Il primo capitolo vinse addirittura il premio **VGA** come **miglior gioco dell'anno** e questo, diede linfa per lo sviluppo di un secondo che, pur essendo comunque di alto livello, non seppe rapire il cuore dei fan come l'originale.
Seguendo la strada intrapresa per ***Uncharted: l'eredità perduta***, anche *Dishonored* possiede il suo contenuto aggiuntivo stand alone: ***La morte dell'Esterno*** è infatti un DLC con una nuova

protagonista, **Billie Lurk**, concludendo la saga dedicata a **Corvo Attano** e il **Regno di Dunwall**.

La fine di tutte le cose

Se c'è una cosa che accomuna tutti i fatti – perlopiù negativi – in tutti i *Dishonored* è la presenza, silenziosa e ambigua dell'**Esterno**, una misteriosa entità venuta da una dimensione denominata **Oblio** e che, in qualche modo, ha influenzato gli eventi storici degli ultimi 4000 anni, creando misteriose reliquie e donando poteri a uomini e donne a sua scelta. In questo universo narrativo, questa figura è sempre stata affascinante: un amico, un custode ma con quella puzza sotto il naso che riesce ad instillare dei dubbi, cercando di capire se ci siano, o no, secondi fini. A questo dovranno rispondere **Daud** e soprattutto **Billie Lurk**, nuovo personaggio che impersoneremo. Il primo sappiamo benissimo chi è: ne ***Il pugnale di Dunwall***, uno dei DLC del primo capitolo, strinse l'arma che uccise l'Imperatrice, scatenando gli eventi successivi alla quale abbiamo partecipato. Billie è la nostra compagna/scorta per le vie di Karnaka, in *Dishonored 2*, finendo con un *plot twist* niente male.
Ecco quindi Billie Lurk, qualche anno dopo gli eventi del secondo capitolo e decisa a porre fine alla vita dell'Esterno, riconosciuto come colpevole del caos esploso nel regno da qualche anno a questa parte. La sua fine dovrebbe riportare tutto alla normalità ma, non sarà così semplice, ne dal punto di vista fisico che ideologico. Durante i **cinque capitoli** del titolo, saremo protagonisti di molte vicende al quale non sapremmo reagire con decisione visto che, la storia, è ricca di tante sfumature di grigio: come per l'ultimo ***Prey*** infatti, le vicende narrate non solo arrivano dal plot principale ma anche dalla miriade di documenti, conversazioni tra gli abitanti e lettere che raccontano una storia più grande, con tanti dettagli che faranno luce su elementi non del tutto chiari. Questo fa sì che il mondo di gioco sia vivo, facendoci partecipare ad eventi che sono già cominciati anni prima.
Billie continua ad essere quella che abbiamo conosciuto sulla **Dreadful Wale**, nave/hub delle nostre avventure: al contrario degli altri protagonisti, non ha mai raggiunto i ranghi più alti della società, stando sempre nell'ombra e nell'anonimato. Questi fatti hanno reso la nostra protagonista "meno umana" rispetto a Corvo o Emily, giustificando in parte il gameplay, come vedremo in seguito.
La morte dell'Esterno continua e conclude dunque quanto di buono visto in *Dishonored*: una trama dalle mille sfaccettature e contornata da personaggi carismatici, con le loro ideologie e a volte difficili da inquadrare; finalmente, inoltre, vengono messi in luce tutti gli avvenimenti accaduti fin ora, segnando la fine – o forse un nuovo inizio – per uno dei migliori lavori Arkane.

Il caos, non è equo

Caos. Non è solo quello presente per le vie di Karnaka, ma anche una meccanica che influenza il mondo di gioco e lo svolgersi delle vicende. Già presente in *Dishonored*, questa feature faceva sì che ogni omicidio e/o fatti non proprio etici, influissero sul prosieguo delle missioni: più o meno soldati per strada, più o meno mosche del sangue, pulizia o decadimento fino all'incupirsi o illuminarsi del finale. Questo sistema influiva – e non poco – sulle scelte dei videogiocatori che, alla ricerca di un finale idilliaco, cercarono di evitare morti futili, rendendosi i più invisibili possibile. Ovviamente ciò rendeva tutto più complicato, ma era questo il bello di questa meccanica.
Quì, dimenticatevi tutto questo: la morte non ha conseguenze particolari e quindi, niente vincoli. Siamo liberi di approcciarci come vogliamo senza preoccuparci di modificare il finale. Tutto quindi risulta più "divertente" e leggero ma senza perdere le virtù di un gameplay stratificato come abbiamo imparato a conoscere. Innanzitutto cambiano i poteri a disposizione e la modalità di ricarica del **mana**: niente più pozioni particolari quindi e via libero alla ricarica automatica dei tre nuovi poteri.
Torna il teletrasporto, denominato per l'occasione **Dislocazione,** che permette a Billie non solo di spostarsi istantaneamente da un luogo ad un altro entro un certo raggio ma anche di creare un clone di se stessa e visibile a tutti. Le sue reali potenzialità non sono immediate e servirà un po' di pratica per prenderci la mano. Un potere davvero utile e **Preveggenza**, permettendoci di congelare il tempo e abbandonare il corpo per esplorare l'area, con la possibilità di targettare nemici e oggetti utili. Affascinante è invece **Somiglianza**: rubare l'identità di qualcuno per passare inosservati è una dote che una certa **Arya Stark** apprezzerebbe e ne *La morte dell'Esterno* è una feature che si rivela essere una delle più complesse e ricca di possibilità di tutta la saga. Assassinare un obbiettivo facendogli credere di essere un suo uomo di fiducia non ha prezzo. Tutti questi poteri consumeranno l'intera barra mana nel tempo e, come detto poc'anzi, non dovremmo preoccuparci di ricaricarla.
Tutto il nostro arsenale è volutamente improntato all'offesa e, nonostante sia ancora presente una

certa dose di componente steath e possibilità di stordire gli avversari, saremo più invogliati a proseguire in maniera diretta, falciando via via tutti i nemici sul nostro cammino.
Rientrano in gioco anche gli **amuleti d'osso**, con la possibilità di crearne di nuovi e il meraviglioso **level design**, ormai caratteristica intrinseca di Arkane Studios. Tutto è studiato per garantire la massima libertà d'azione e, in mancanza del Caos, questo assume altri significati: siamo più liberi di esplorare, conoscere zone nascoste e di conseguenza approfondire ancora di più trama e mappe.
Insomma, nonostante ci troviamo di fronte ad un gameplay diverso, più diretto e semplificato, il bello di Dishonored permane, regalando uno delle migliori esperienze degli ultimi anni.

Un dipinto a olio… Di palma

Arkane Studios porta avanti il suo stile anche in questo DLC, utilizzando il **Void Engine** già visto in ***Dishonored 2*** e nel nuovo ***Doom*** di ***Id Software***. Pur non vantando dettagli da far strabuzzare gli occhi, il titolo mostra una vista d'insieme piacevole e arricchita da sempre ottimo comparto artistico che con i suoi elementi ***steampunk*** riesce a caratterizzare con forza il mondo di gioco. Facendo più attenzione purtroppo qualche nodo viene al pettine e non basta l'utilizzo di filtri atti a riprodurre graficamente qualcosa a un dipinto a olio: texture molte volte non all'altezza degli anni che stiamo vivendo e mole poligonale appena sufficiente sono solo due degli aspetti poco piacevoli se si vuol fare i puntigliosi. Anche i vari *shader* e soprattutto i filtri non svolgono un egregio lavoro ma almeno, rispetto al secondo capitolo, tutto questo e ben ottimizzato. Gira su quasi tutte le macchina e risulta facilmente configurabile grazie all'ottimo menu dedicato.
La parte audio invece, è sempre di ottima fattura con il cambio della doppiatrice di Billie Lurk che, per una volta, è una manna dal cielo. Musiche sempre orecchiabili e contestuali con, prima dei titoli di coda, una dedica a **Daniel Licht**, storico compositore della saga, scomparso recentemente.

In conclusione

Dishonored: la morte dell'Esterno è un DLC che conclude degnamente tutte le vicende lasciate in sospeso, aprendo le porte a future storie che speriamo un giorno, verranno raccontate. Tutte le novità introdotte funzionano così come l'abbandono del sistema Caos che svincola noi tutti dalle possibili conseguenze delle nostre azioni, regalandoci più libertà d'azione nel contesto di un level design tra i migliori su piazza.

Conan Exiles

Quando si parla di **Conan** la prima cosa che viene in mente è il film con **Arnold Schwarzenegger** del 1982. Ma la storia di questo personaggio ha origini molto più antiche, risalenti agli anni trenta, in una serie di romanzi scritti da **Robert Ervin Howard**.
Il mondo nel frattempo è andato avanti e oltre a libri e film, ritroviamo Conan il Barbaro anche nel videogioco a lui dedicato: ***Conan Exiles***. Il progetto **Funcom** – ancora in early access – si presenta come un **survival-open world**, dove, da esiliati e condannati a morte, dovremo riuscire a sopravvivere in mondo quanto mai pericoloso.

Fin troppa libertà

I nostri primi passi nel mondo di gioco cominciano non appena scesi dalla croce alla quale siamo appesi, in mezzo al deserto. Ma prima di questo abbiamo l'occasione di creare il nostro personaggio, sia maschile che femminile, sfruttando un **editor** che permette una buona personalizzazione: la razza, caratteristiche del volto, corporatura fino alla quantità di "grazie" da mostrare in bella vista. Oltre a questi, ci accompagna una pergamena su cui sono scritte le nostre colpe e il motivo per cui siamo finiti in quella croce. I nostri misfatti sono a scelta, anche se, non sembra influire sul mondo di gioco, almeno per il momento.
Una volta in piedi, ci troviamo più o meno nudi, in mezzo al deserto: da questo punto in poi possiamo dirigerci dove vogliamo, per lo meno entro la zona delimitata da una specie di scudo energetico che, una volta oltrepassato, ci condurrà alla morte. Proprio la caratteristica da survival esce prepotente fin da subito, in cui abbiamo la possibilità di salvare i nostri progressi solo se abbiamo la possibilità di costruire un riparo in cui riposare. L'andare dove si vuole all'interno di un enorme mappa è una gioia per gli occhi, anche perché il mondo di gioco è caratterizzato da diversi ambienti ben caratterizzati e mai fuori contesto. Il rischio è quello di imbattersi immediatamente in nemici dal livello eccessivamente alto e di conseguenza impossibili da eliminare. La fuga diventa, in questo caso, l'unica via d'uscita, anche se i nemici, non sono l'unica cosa a cui prestare attenzione: rimanere a corto di cibo e acqua significa morte certa per cui, bisognerà stare attenti a quanto ci muoviamo e per dove. Questi elementi vengono accompagnati da **elementi RPG classici**, con presenza della **stamina**, **punti esperienza** e di un **menu di "soulsiana" memoria**, dove possiamo utilizzare ciò che troviamo lungo il cammino, ma anche costruire vestiario o armi, a patto di trovare gli elementi giusti. Qui viene influenzato anche il peso trasportabile e se aggiungiamo anche l'influenza della temperatura esterna sulla nostra salute, capiamo molto bene che *Conan Exiles* non è un titolo semplice. Le morti saranno frequenti e se non saremo in grado di costruire un rifugio, per avere il tanto agognato **checkpoint**, dovremmo rifare tutto dall'inizio.
Una volta andati avanti e aver progredito, si aprirà un enorme ventaglio di possibilità: potremmo ingrandire il nostro accampamento e schiavizzare NPC (personaggi non giocanti ndr) per fare in modo che lavorino per noi. Questo non farà altro che aumentare la nostra influenza e la possibilità di aumentare le nostre risorse. Un altro elemento importante è ovviamente il sistema di combattimento, che sarà punto focale del gioco. Il *moveset* è abbastanza basilare, costituito da colpi leggeri e pesanti e diverse armi, tra cui appartenenti alla mitologia creata da Howard, adatte ai diversi frangenti.
Un elemento che però fa la differenza rispetto alla concorrenza è il lato narrativo che, sfruttando le storie all'interno dei romanzi, crea un mondo con una sua identità, con un suo passato, dando un contesto a ciò che vediamo su schermo. La storia si presenterà con testi trovati in giro per mappa e ognuno di essi farà parte di una storia ancor più grande. Ma i dubbi cominciano a farsi strada macinata qualche ora di gioco: benché si tratti pur sempre di un **accesso anticipato**, con **uscita prevista per inizio 2018**, il titolo fatica ad appassionare. Sono tanti i giochi che sfruttano le stesse meccaniche e, nonostante gli sforzi si vedano, cercando di creare ambientazioni uniche e variegate, la sensazione di già visto è molto forte. Resta dunque da attendere la pubblicazione finale per trarre le dovute conclusioni.
Il titolo è giocabile anche in **co-op** anche se non c'è stato modo di trovare altri giocatori con cui condividere una partita.

Contiamo i granelli di sabbia

Nonostante manchino mesi al lancio finale il titolo, almeno tecnicamente, si presenta abbastanza bene. Il colpo d'occhio generale è molto buono e i diversi ambienti sono riprodotti con sufficienti dettagli; sono realizzati con una buona mole poligonale e accompagnate da texture e shader di discreta qualità anche se, a volte si notano difetti come **eccessivi pop-up e pop-in**. Gli ambienti, soprattutto dove la natura ha preso il sopravvento, sono ricchi di vegetazioni e creature diverse, anche ben animate e senza limiti di inseguimento: se infatti infastidissimo una di queste, ci darebbe la caccia per tutta la mappa se non incontrasse ostacoli insormontabili.
Filtri che fanno il loro lavoro e un comparto luci che non fa gridare al miracolo completano la parte visiva del titolo che comunque può vantare fin da ora un'ottimizzazione di buona fattura, anche su PC di bassa fascia.

In conclusione

Conan Exiles è uno di quei titoli che potenzialmente durano qualche centinaio di ore. Se all'inizio però si è invogliati a proseguire, spinti anche dalla voglia di accrescere il proprio personaggio, alla lunga l'interesse comincia a scemare, notando la mancanza di collegamento tra le nostre azioni e il mondo di gioco. Sia ben chiaro però, *Conan* non è un brutto gioco, anzi, sembra bene strutturato, con un mondo affascinante e che sfrutta a pieno le storie scritte da Howard in tutto e per tutto. Il problema è che, ora come ora, non riesce a spiccare rispetto alla concorrenza, mostrandosi come un titolo sì dalle enormi potenzialità ma che non vengono sfruttate adeguatamente.
Appuntamento dunque al 2018 con la recensione della versione finale del gioco, sperando che tutto sia stato sistemato a dovere.

Nei cicli di Dark Souls

Ci sono dei videogiochi che hanno fatto della narrativa il loro punto di forza, facendo breccia nel cuore degli appassionati e diventando dei veri e propri cult. Titoli come ***BioShock***, ***Metal Gear***, ***Mass Effect***, hanno tenuto milioni di videogiocatori incollati allo schermo, incantati dalla caratterizzazione dei personaggi e dalla trama che, piano piano, si dipanava facendosi strada verso un finale da ricordare.
In questo marasma di titoli, la serie ***Souls*** si è ritagliata uno spazio nel cuore di chi li ha giocati, vissuti e soprattutto, sudati.

Cominciamo questo viaggio attraverso i cicli e le terre di **Lordran**, **Drangleic** e **Lothric** cercando di mettere assieme tutti i pezzi del puzzle che, con l'avvento dell'ultimo DLC ***The Ringed City***, pare aver trovato una sua conclusione.
Seguiranno **grossi spoiler**, al fine di trovare un senso compiuto delle vicende narrate.

Gli inizi

La serie ***Souls*** venne alla luce dal genio di **Hidetaka Miyazaki** che, dopo aver lavorato intensamente alla serie ***Armored Core***, decise che i tempi erano maturi per lavorare al suo progetto più ambizioso, un RPG dalle tinte fantasy che avrebbe sfruttato appieno le potenzialità di **PlayStation 3**. Non era la prima volta che **From Software**, società di cui Miyazaki è presidente, si cimentava in questa categoria di videogiochi: proprio nel lontano 1994, sempre su PlayStation, venne pubblicato ***King's Field***, antesignano dei *Souls*, che ebbe un discreto successo e diversi seguiti. A contraddistinguerlo prima di tutto, oltre al lato artistico, era soprattutto la difficoltà che rendeva questo RPG una vera e propria sfida per i videogiocatori. Proprio questa esperienza pose le basi per quello che sarebbe diventato la punta di diamante di Miyazaki e che, di lì a poco, gli diede la fama come uno dei migliori **Game Author** degli ultimi decenni: ***Demon's Souls***.
Tra le ispirazioni più o meno visibili nei suoi lavori troviamo soprattutto le influenze di ***Berserk***, celebre manga, ancora in corso, di **Kentaro Miura** e dell'architettura sia occidentale che asiatica, tanto che la celebre **Cattedrale di Anor Londo**, presente in *Dark Souls*, trae ispirazione proprio dal Duomo di Milano.

Demon's Souls

Siamo nel 2009 e finalmente viene pubblicato, come esclusiva PlayStation 3, ***Demon's Souls***. Il titolo ebbe subito un notevole successo sia di critica che di pubblico, vincendo numerosi premi, nonostante tecnicamente non eccelso e presentando caratteristiche non idonee a un pubblico generalista come il tipo di narrazione e la difficoltà. Proprio quest'ultima fu alla base di numerose critiche, presa come una scelta puramente pubblicitaria ma, proprio Miyazaki stesso, la giustificò come parte fondamentale e integrata all'interno della ***lore***, con l'intento di dare uno scopo, un senso di realizzazione capace di spingere i giocatori ad elaborare nuovi modi per affrontare il mondo di gioco. Quest'ultimo caratterizza maggiormente ***Demon's Souls***: Tutto ciò che vediamo su schermo è pura narrativa così come i nemici, gli attacchi, gli oggetti e soprattutto i boss, ostacoli quasi insormontabili e che rendono questo titolo uno dei più appaganti sulla console Sony.
Ma le ambizioni di Hidetaka sono ancora più grandi e nonostante il successo di *Demon* si rimise subito a lavoro per portare a più persone possibile la sua idea, nella saga che lo consacrerà definitivamente: ***Dark Souls***.

Le ere di Dark Souls

Nel 2011 su **PlayStation 3** e **Xbox 360** e nel 2012 anche su **PC**, arriva il successore spirituale di ***Demon's Souls***: ***Dark Souls***.
I lavori per questo titolo furono spediti, partendo dall'ottima base del predecessore, in cui tutto fu potenziato dal punto di vista tecnico–artistico e soprattutto nel gameplay con molte novità che vedremo in seguito.

Tutto ha inizio in una landa desolata, grigia, perennemente immobile fino a quando, dal nulla, comparve una fiamma, la **Fiamma Primordiale**. Con l'avvento di essa e del fuoco si avviò una lunga serie di distinzioni fino ad allora sconosciute come la percezione di caldo e freddo, vita e morte, luce e oscurità. Assieme a questa fiamma apparirono i **Lord** e quattro di essi trovarono qualcosa di potente, talmente tanto da renderli divini: le **Anime**. Ma esse non erano tutte uguali: uno dei Lord, il **Nano furtivo**, ne trovò una ricca di oscurità e con essa decise di generare l'umanità.
Una grande guerra era alle porte e gli altri Lord, **Nito**, la **Strega di Izalith** e soprattutto **Gwyn**, convinti di essere diventati invincibili, decisero di porre fine al regno dei **Draghi** che fino a quel momento avevano dominato queste terre incontrastati, di pietra, immortali e privi di un'anima, ma fu proprio uno di loro, **Seath il Senzascaglie** che, invidioso dei suoi simili, rivelò ai lord l'unico modo per sconfiggerli: il **fulmine**. Grazie a questo tradimento cominciò una nuova era, l'**Era del fuoco**, un'era prospera che però, prima o poi, doveva finire. Si scoprì che poco alla volta la fiamma andava affievolendosi e Lord Gwyn, divenuto ormai Re, decise di sacrificarsi vincolando la Sacra Fiamma, alimentandola e prolungandone così la vita. Fu allora che Lord Gwyn divenne il primo **Lord of Cinder**.
Ma mille anni dopo, il momento in cui entriamo in scena, la fiamma rischia di spegnersi di nuovo e servirà qualcun altro per alimentarla, definitivamente. La leggenda narra che un giorno, un non-morto abbandonerà il castello ove rinchiuso e si recherà a **Lordran**, per succedere a Gwyn e salvare così la Prima Fiamma.
Il lungo e tortuoso viaggio partirà dal suono delle **campane del risveglio**, dopo aver sconfitto i primi due boss e aver fatto la conoscenza di quel **Solaire** divenuto ormai un *must* per tutti i seguaci dei Dark Souls. Dal suono delle campane si risveglia uno dei **serpenti primordiali**, abitatori

dell'Abisso dove furono creati i primi uomini, con il nome di **Frampt** che, avvalendosi di quella leggenda, ci spingerà verso **Anor Londo**, la città degli dèi dove avremo a che fare con una delle boss fight che hanno segnato un'epoca: il cannibale **Smaug** e l'**ammazzadraghi Ornstein**. La loro sconfitta ci permetterà di vedere per la prima volta una dei tre figli di Gwyn, **Gwynevere** che, donandoci (finalmente) la capacità di teletrasportarci tra le varie zone della mappa, ci fornisce indicazioni su come accedere alla **Fornace della Prima Fiamma**: uccidere i Lord e privarli della loro anima. Questo ci porterà a sconfiggere Nito, il primo dei morti, la Strega di Izalith che, provando a salvare la fiamma creò la stirpe dei demoni e sicuramente peggior boss fight del gioco e del traditore Seath il senza scaglie e creatore della stregoneria.
Alla loro sconfitta la Fornace si aprirà davanti a noi e sarà proprio Lord Gwyn, divenuto ormai un non-morto, ad aspettarci. A questo punto abbiamo una scelta, se vincolare il fuoco e sacrificarci come fece il Lord oppure, mettere fine al ciclo, lasciare che la Fiamma si spenga una volta per tutte e cominciare così una nuova era: l'era dell'oscurità.

Ma perché questa scelta? In *Dark Souls* non è tutto ciò che sembra, infatti, c'è molto di oscuro nella storia degli ultimi mille anni. Frampt non sarà l'unico serpente primordiale che incontreremo. **Kaathe** ci narrerà un punto di vista diverso, di come in realtà la tanto acclamata leggenda non sia altro che un espediente per indottrinare i non-morti e far continuare a prosperare l'era degli dèi. Proprio uno dei figli di Gwyn, **Gwendolyn – La Luna Oscura**, creò questa storia al fine di salvare Lordran, Anor Londo e il resto delle terre nate in quest'era. Perfino la radiosità di Anor Londo è tutta finzione, dando modo ai prescelti di pensare di essere arrivati nella casa degli dei e che questa casa sia ancora prospera, il tutto raffigurato dall'illusione raggiante di Gwynevere al nostro primo incontro. Questo rovescio della medaglia ci fa capire che non esiste nessun prescelto e starà a noi decidere non solo il futuro di Lordran ma soprattutto il nostro.
Con l'espansione ***Artorias of the Abyss*** si è aggiunto un ulteriore tassello alla storia. Mentre Lord Gwyn si arrendeva al suo destino varcando la Fornace della Prima Fiamma, il mondo stava per essere inghiottito dall'**Abisso**. Solo uno dei suoi quattro cavalieri tentò di fare qualcosa, **Artorias**, che però nel tentativo di fermarne l'avanzata rimase corrotto e solo noi, dopo un'estenuante boss fight, daremo la pace alla sua anima tumultua. Ma sarà **Manus**, il Padre dell'Abisso, il protagonista di questo DLC. Colui è il creatore della razza umana ed un tempo anche lui lo fu, il primo, che dopo aver perso i suoi cari, ricordati attraverso un ciondolo a lui sottratto, si abbandonò all'oscurità,

cambiando per sempre. Alla sua sconfitta avremo una grande aggiunta alla trama di Dark Souls ed è per questo che Artorias of the Abyss è il più apprezzato tra i DLC usciti per questa saga. Da segnalare anche il ***Mondo Dipinto di Ariamis*** dove avremo a che fare con la figlia illegittima di Gwynevere e Seath il Senzascaglie, **Priscilla**, nascosta dal Drago alla vista di Lord Gwyn proprio all'interno del quadro. Ci servirà in seguito.

Dark Souls porta avanti quanto visto in *Demon's Souls*: una narrativa soprattutto visiva, capace di coinvolgere chi sa ascoltare e quindi non per tutti. Ogni statua, ogni oggetto con descrizione unica, l'anima dei boss, insomma, tutto ciò che appare su schermo, ci narrerà la storia, contornati con alcuni dialoghi che ci aiuteranno a capire cosa stiamo facendo e soprattutto cosa dovremo fare. Nei *Souls* sono i dettagli a fare la differenza, a cominciare dall'editor del personaggio che oltre a scegliere le caratteristiche fisiche ci permette di scegliere la classe che influenzerà in modo sostanziale il nostro stile di combattimento. Quest'ultimo, ulteriormente raffinato, prevede una maggiore difficoltà rispetto al predecessore: trappole, imboscate, nemici, tutta l'enorme mappa aperta procura nel giocatore l'ansia e la paura di veder comparire a tutto schermo la famosa scritta "**sei morto**" e dover ricominciare tutto da capo. Sarà fondamentale migliorarsi e migliorare il proprio equipaggiamento spendendo le anime accumulate faticosamente o prendendo oggetti dai nemici sconfitti. Un ulteriore passo avanti è stato fatto dal comparto Online che permette non solo di sfidarsi ma anche di affrontare il gioco in cooperativa e rende *Dark Souls* un vero e proprio **hub** per i videogiocatori più smaliziati e in cerca di sfide.
Se, come detto, dal punto di vista tecnico non fa gridare al miracolo, è la direzione artistica il vero fiore all'occhiello del titolo **From Software**. Nella vastità di Lordran troveremo terre completamente diverse l'une dalle altre, caratterizzate non solo da una particolare luce ma anche dai nemici e dalla loro tipologia d'attacchi. Ogni elemento ci parla, realizzato minuziosamente nei dettagli accompagnato poi da un **comparto sonoro** di buona fattura ma che vede nelle musiche, soprattutto nelle sfide contro i boss, il loro apice di epicità.

Hidetaka Miyazaki è anche un bontempone: nella descrizione degli oggetti da scegliere prima di cominciare l'avventura è presente un pendente, senza una reale utilità. Proprio egli stesso affermò che quel pendente serviva per scovare un muro illusorio ma senza dire dove… Fatto stà che migliaia di giocatori, accompagnati da questo pendente, colpirono ogni muro con la loro arma finché

Hidetaka confessò che si trattava soltanto di uno scherzo. Ma le ire dei giocatori scaturite da questa affermazione non impedirono comunque a *Dark Souls* di vincere diversi premi tra cui **Miglior GDR** dell'anno ai ***VGA*** (Video Game Awards) e **miglior trailer dell'anno** da parte di ***Game Trailers***.
Da questo successo partiranno i lavori per il secondo capitolo ma come vedremo, non tutto è andato per il verso giusto.

Dark Souls II

Sempre ai VGA, ma l'anno dopo, viene presentato al pubblico ***Dark Souls II*** preparando il pubblico alla clamorosa notizia che il produttore dei *Souls*, Hidetaka Miyazaki, non sarebbe più stato coinvolto direttamente nel progetto. A sostituirlo, per scelta di Namco Bandai, saranno **Tomohiro Shibuya** e **Yui Tanimura** che sfrutteranno l'opportunità per portare tantissime novità, non solo dal punto di vista del giocato ma soprattutto di narrativa con una storia del tutto nuova e che in molti casi va in contrasto con la lore del predecessore. Ma andiamo con ordine.

Innumerevoli cicli dopo gli eventi narrati in *Dark Souls* le vicende si svilupperanno per vie di **Drangleic** governata da **Re Vendrick** insieme a suo fratello **Aldia** dopo una moltitudine di vittorie sui campi di battaglia. Dopo la nostra comparsa nel mondo di gioco ci troveremo davanti a tre delle ultime **Guardiane del Fuoco**, ovvero coloro che aiutano il non morto a compiere il suo destino tranne qui, dove verremo sbeffeggiati senza rispetto alcuno. A guidarci sarà l'**Araldo dello smeraldo**, un tentativo di Vendrick e Aldia di ricreare qualcosa che potesse essere collegato ai vecchi falò e alle *estus*, ma questo fu uno dei tanti esperimenti fatti dai due. Il ciclo di *Dark Souls II* è l'unico a non aver avuto un Lord of Cinder in quanto Vendrik decise, invece di vincolare o spegnere la fiamma, di spezzare in qualche modo questo ciclo di maledizione. Sono stati fatti diversi tentativi fino quando il Re e il fratello decisero di intraprendere strade diverse: lo studio delle Anime e degli antichi Lord da parte di Vendrick e lo studio e il ricreare la Prima Fiamma da parte di Aldia.

L'Araldo, alias **Chanalotte**, ci guida per un motivo: trovare un nuovo monarca in grado di vincolare

la fiamma. Questo potrà avvenire solo trovando quattro grandi Anime, le più potenti di Drangleic e incontrare Re Vendrick ma, quando lo faremo, sarà ormai un non-morto vuoto, privo di senno, lontano ricordo di glorie passate. La maledizione della non-morte subita da Vendrick ha un nome, **Nashandra**, che, ottenuta la grazia del Re e presa in sposa, lo convincerà ad iniziare una guerra contro i **Giganti** per il controllo della reliquia più importante: il **Trono del Desiderio**. Si scoprirà che Nashandra non è altro che una delle reincarnazioni dell'anima oscura, vera e propria figlia di Manus che, con l'inganno, voleva portare a spegnimento la Fiamma e cominciare così un regno dove l'Abisso potesse regnare. Saputo dell'inganno, Vendrick, lasciò il regno portando con se l'unica chiave in grado di far accedere al Trono sperando che un giorno Chanalotte, potesse incontrare il vero monarca che spezzasse il ciclo di maledizione. E proprio quando sconfiggiamo Nashandra il Trono del Desiderio si aprirà dinanzi a noi capendo che esso non è altro che la Fornace della Prima Fiamma e che per vincolare il fuoco dovremmo diventare un Lord of Cinder.

In *Dark Souls II*, notiamo che ad ogni ciclo le Anime non mutano, cambiano forma magari ma l'essenza della loro natura rimane. Ad ogni ciclo le scelte sono sempre le stesse a segnalare quasi l'ineluttabilità del destino e che in fondo si prolunga di poco solo quello che sarà inevitabile. In tutti i *Souls* è l'unica volta in cui il personaggio che controlliamo arriva ad un tale livello di importanza, un **Lord of Cinder**, e l'unico veramente in grado di spezzare la maledizione della non morte definitivamente ma, tagli dell'ultimo minuto hanno fatto in modo di mitigare queste speculazioni togliendo addirittura un elemento distintivo dal Trono del Desiderio, la **Fiamma**, capace di farci capire cosa stava effettivamente per accadere. Ed è solo uno dei tanti tagli, cambiamenti di descrizione e incongruenze che hanno portato un po' di confusione non solo tra i semplici appassionati ma anche tra i più ardenti speculatori dei titoli From Software. Difficoltà produttive e mancanza di una direzione precisa han fatto sì che *Dark Souls II* sia il titolo meno avvincente della saga dove in quasi tutta la terra di Drangleic si sente la mancanza del genio produttivo di Miyazaki.
Se da un punto di vista narrativo si è fatto un passo indietro, abbandonando malamente la lore del primo capitolo, sul fronte del **gameplay** si è fatto altrettanto, facendo sì che il **moveset** di ogni arma sia dipendente dalla sua categoria e non dall'arma in sé. Niente moveset unici e quindi appiattimento generale che mina pesantemente quel senso di magia ed eccitazione nello scovare una nuova arma e vederne i suoi effetti. Altro punto dolente sono poi le Boss Fight molto simili tra loro e che non lasciano tanto alla strategia. Insomma, i passi indietro sono evidenti ma dal punto di vista tecnico-artistico si è fatto il contrario. Tecnicamente abbiamo un deciso **boost** per quanto concerne texture, luci, modellazione contornate da una direzione artistica sempre di ottima fattura. Questo grazie anche all'impiego del nuovo motore grafico che ha permesso una gestione migliore della fisica e delle animazioni oltre all'introduzione di nuove feature come le dual, nuovo inventario e una nuova intelligenza artificiale dei nemici. Inoltre cambiamento sostanziale avviene nel loro **respawn** al falò con un limite massimo di dodici. Raggiunto questo numero, il nemico di turno non apparirà più sulla mappa eliminando così la possibilità di **farmare** anime. Viene inoltre portata un'ottima innovazione da questo punto di vista al **new game+**, dove vengono aggiunti più e nuovi nemici oltre a un maggiore impiego di invasori da altri mondi, e soprattutto nuovi oggetti altrimenti inaccessibili.

La storia di *Dark Souls II* si amplia con una trilogia di DLC denominati ***Crown of the Sunken King***, ***Crown of the Old Iron King*** e ***Crown of the Ivory King***, fino alla riedizione ***Scholar of the first sin*** che prevede tutti i DLC usciti e un miglioramento sostanziale di tutti gli aspetti del gioco come nuovi nemici, nuovi eventi narrativi e miglioramenti al gameplay.
È sicuramente il titolo più controverso e questo porterà Miyazaki a riprendere le redini del progetto e creare il miglior capitolo della saga: ***Dark Souls III***.

Dark Souls III

Siamo nel 2016 e finalmente esce *Dark Souls III* ed è quasi tutto ciò che ci aspettavamo e volevamo. Dopo un altro successo, ***Bloodborne***, tutti erano in trepidante attesa.

La **Prima Fiamma** è stata vincolata innumerevoli volte, troppe, ed ormai sta per estinguersi definitivamente. La fine del mondo è vicina e tutti i regni di tutte le ere convergono verso l'ultimo di essi, **Lothric**, dove ormai la distorsione spazio-temporale è evidente. Solo le anime dei precedenti Lord of Cinder può ravvivare la fiamma e dare luogo così a nuovi cicli di vita: i **Guardiani dell'Abisso**, **Yorm il Gigante**, **Aldrich il divoratore degli dei**, il **Re Lothric** e **Ludleth** che troviamo già all'**Altare del Vincolo**, hub delle nostre avventure. Noi siamo una fiamma sopita, qualcosa di così scarso potere che non può interagire in nessun modo con la fiamma. Sarà la nostra Guardiana del Fuoco a fare da tramite.
Durante il nostro viaggio scopriremo che *Dark Souls III* riprende a piene mani la lore per primo capitolo mettendo un punto sulle molte speculazioni fatte sino a quel momento. Le vicende del regno di Lothric si basano su una codardia, sulla non voglia del principe primo genito, cresciuto soltanto per adempiere al suo destino, di vincolare la fiamma. Il Principe restò inamovibile sulla sua posizione nemmeno dopo l'incontro con gli altri Lord che cercarono di convincerlo ma invano. Il principe, probabilmente plagiato dal suo mentore, uno dei due Saggi di Cristallo, decise che era meglio per tutti che la fiamma si spegnesse per sempre e accettare così inevitabile. I Lord tornarono al luogo di appartenenza, tranne uno, Aldrich. Egli, diacono delle profondità, è forse il Lord più interessante in quanto la sua brama di potere lo spinse a praticare cannibalismo e a divorare gli dei rimasti ad Anor Londo. Ed è proprio subito dopo aver divorato Gwendolin che lo incontreremo per la prima volta, con

il potere della luna oscura al suo servizio. Questa è solo una delle tante storie riguardanti i vari Lord, ognuno con le proprie motivazioni e desideri.

Visto che loro sono ormai disinteressati dal ravvivare la Fiamma, spetterà a noi, costringerli a farlo eventualmente sotto forma di tizzoni atti ad alimentare il fuoco.
Dopo la loro dipartita assorbiremo il loro potere attraverso la guardiana del fuoco e solo in questo momento saremo in grado di vincolare il fuoco. Veniamo trasportati all'altare della Prima Fiamma e sarà qui che tutte le speculazioni fatte prenderanno forma: il tempo è distorto e tutti regni ormai sono prossimi a convergere in un unico punto. Resta soltanto una cosa da fare adesso ma, mentre ci accingiamo all'ultimo falò notiamo una figura che si rivela essere **l'unione delle anime di tutti i Lord of Cinder precedenti**. Dopo una dura battaglia possiamo quindi decidere il destino di tutti i cicli: vincolare il fuoco nuovamente, soffocarlo definitivamente oppure, seguendo la quest di **Yuria** della chiesa nera di **Londor**, divenire signore dei vacui assorbendo il potere della fiamma.

Dark souls III colmerà diversi quesiti lasciati irrisolti e delle chicche collegate direttamente alla lore di Lordran. Una su tutte è la boss fight sulla **Vetta dell'Arcidrago** dove sfideremo un certo **Re Senza Nome**. La battaglia sarà tosta ma alla sua sconfitta, attraverso una sola riga di testo veniamo a sapere che egli non è altro che il figlio primo genito di Gwyn, alla quale tolse il nome e ogni possibilità di ricordarlo per la sua alleanza con i draghi. Oltre a questa sono innumerevoli le storie da prendere in considerazione, come quella su **Oceiros**, **Sullyvan** e tanti altri. Ma non finisce qui. Successivamente arrivano per completare l'arco narrativo due DLC: ***Ashes of Ariandel*** e ***The Ringed City***. Sono due contenuti collegati tra loro ma sarà quest'ultimo a cercare di chiudere il cerchio su quanto visto finora anche se, non riuscendoci appieno. Il dipinto di Ariandel è un mondo a se stante, che vive parallelamente a quello di Lothric e probabilmente in stretta correlazione, se non lo stesso dipinto, con quello di Ariamis presente nel primo capitolo. Ariandel si presenta corrotta e putrida a partire dalle sue fondamenta e mentre molti auspicano un fine che implichi anche una liberazione c'è chi, come **Sorella Friede**, sorella di Yuria di Londor, protegge questo mondo da chi cerca di distruggerlo/ purificarlo con la fiamma. Dopo una dura battaglia con ella e suo padre Ariandel però il mondo dipinto è ancora lì. Sarà una bambina, forse erede di Priscilla, che completerà l'opera con il proprio dipinto, ma solo avendo tutti i colori a disposizione. Manca proprio il nero che **Gael**, suo zio e colui che ci ha condotti li, a cercarlo nella Città ad Anelli. Prima di

arrivare alla città ci troveremo davanti il Cumulo di Rifiuti, un luogo che ci fa capire che siamo davvero alla fine dei tempi, molto in la nel futuro rispetto agli eventi originali e qui troveremo non solo frammenti di Lothric ma frammenti di tutte le ere passate come Drangleic e Lordran. Veniamo a conoscenza di **Filianore** che veglia sulla città in un profondo sonno, proteggendola con un incantesimo dal passare del tempo. Ella non può essere disturbata per decreto reale. Proprio il potere reale di Gwyn esce fuori con prepotenza per le vie della città. Egli la costruì per confinare gli antesignani degli esseri umani, una sorta di prigione dorata, ma che all'occorrenza poteva essere utilizzata come mezzo per temporanee alleanze. Si scopre ad esempio che proprio gli umani affiancarono Gwyn durante la guerra contro i Draghi. Giunti da Filianore, probabilmente un'altra figlia di Gwyn di cui non si conosceva l'esistenza, tocchiamo il guscio che ha tra le mani. Il guscio va in frantumi e l'incantesimo che proteggeva la città ad anelli si spezza. Improvvisamente veniamo catapultati ben aldilà dell'età del fuoco, dove tutto è in rovina e coperto di cenere. Proprio in questa valle desolata affronteremo Gael, ormai corrotto dall'Anima Oscura, recuperata divorando i Re della Città ad Anelli e pigmento richiesto dalla pittrice di Ariandel. Gael vorrà anche la nostra parte di Anima lanciandosi come una furia verso di noi in una coreografica boss fight ma sarà il suo sangue rappreso a diventare il pigmento tanto desiderato dalla pittrice. Con esso creerà un nuovo mondo oscuro, freddo e familiare, il tutto mentre Ariandel comincia a bruciare.

Molti di noi si aspettavano una degna conclusione della trilogia, qualcosa che mettessi dei punti alle tante storie aperte e mai concluse. Invece Miyazaki ha deciso di mettere ancora carne al fuoco, producendo figure di cui non vi era notizia alcuna e lasciando un po' di delusione e amarezza allo spuntare dei titoli di coda. In quest'ultimo terzo capitolo si fa sentire molto l'esperienza maturata con ***Bloodborne*** su PS4. Il salto generazionale ha portato in dote un veste grafica migliorata sotto tutti i punti di vista rendendo *Dark Souls III* anche il titolo più bello da vedere. Il gameplay raggiunge il picco qualitativo con migliori animazioni, più fluide e soprattutto con una migliore risposta ai comandi. Ritornano i moveset speciali per ogni arma ed entra in scena una terza barra oltre alla stamina e alla fondamentale barra vita: la barra azione. Con essa è possibile effettuare colpi speciali con arma, scudo o arco equipaggiato oppure per stregonerie, piromanzie e miracoli. Menzione d'onore per le musiche, davvero epiche soprattutto durante le Boss Fight, vero fiore all'occhiello del titolo From.

Il futuro

Dopo una fake news che ci raccontava di come Miyazaki e il mangaka di *Berserk*, Miura, avrebbero collaborato per realizzare un nuovo titolo, i progetti futuri restano molto vaghi. Si è sempre parlato di un futuro capitolo di ***Dark Souls***, il quarto, ma il presidente From Software non si è mai sbottonato da questo punto di vista affermando soltanto che sta lavorando a diverse idee, probabilmente ***Bloodborne 2*** del quale non si ha perora notizia. Noi aspetteremo con ansia novità e nel frattempo, con nostalgia, riprenderemo con mano i suoi capolavori che non stancano mai di emozionarci, come se rivivessimo ogni giorno il primo bacio. Grazie Hidetaka e alla prossima.

Le origini di Destiny

Destiny è probabilmente uno dei titoli più ambiziosi mai creati. L'opera di **Bungie** – sviluppatore conosciuto soprattutto per la serie in esclusiva Xbox ***Halo*** – ha avuto un percorso lungo e travagliato già dagli albori, quando la software house americana mosse i primi passi nel mercato videoludico.

Dall’inizio al destino

Dopo la creazione di ***Gnop!***, vero e proprio clone del celebre ***Pong***, nel 1990, si decise di passare a qualcosa di più complesso, uno sparatutto bidimensionale denominato ***Operation Desert Storm*** che contribuì alla creazione della Bungie, così come la conosciamo oggi. Ma il titolo della svolta fu ***Pathways into Darkness***, sparatutto in prima persona che ebbe un forte impatto sul mercato, divenendo uno dei titoli più venduti nel 1993.
Bungie finalmente crebbe in popolarità e grandezza, aprendo delle succursali in grado di ampliare il lavoro. Questo portò alla creazione di ***Oni***, primo titolo su console che, nel 1999 vinse il **Game Critics Award come miglior gioco azione/avventura**. La pubblicazione effettiva avvenne però nel 2001, su **PlayStation 2**, **PC** e **MacOS** e consisteva nell’unione – inedita sino a quel momento – di sparatutto in terza persona e combattimenti corpo a corpo. Prendeva ispirazione da capisaldi della fantascienza come ***Ghost in the Shell*** ma, nonostante ciò, fu un flop commerciale, tanto che la succursale californiana di Bungie fu costretta a chiudere dopo soli quattro anni.
Il nuovo millennio avvenne un fatto importante: **Microsoft** decise di acquistare la software house statunitense per 30 milioni di dollari. Questo diede vita ad una delle partnership più fruttuose degli ultimi anni, ponendo le basi al progetto più ambizioso fino a quel momento: ***Halo***.
Halo: Combat Evolved fu un titolo che segnò un’epoca e da allora, gli sparatutto in prima persona, non furono più gli stessi. Fu in tutto e per tutto una *killer application* per la nuova **Xbox** e portò tantissime innovazioni nel genere che oggi si danno per assodate, come l’utilizzo di mezzi sul campo, l’HUD posto direttamente sull’arma e un’IA fuori dal comune. Il successo di *Halo* però non impedì al fondatore di Bungie, **Alex Seropian**, di lasciare il posto, sentendosi ingabbiato sul piano creativo da una casa pressante come Microsoft. Questo non impedì comunque alla software house di bissare il successo, prima con ***Halo 2***, poi con ***Halo 3***, fino al 2007, anno in cui la partnership cessò.
Bungie voleva assolutamente lavorare su qualcosa di nuovo, di inedito, e fu così che si avviarono i progetti per ***Tiger***, conosciuto successivamente col nome di ***Destiny***.

Un romanzo videoludico

Il progetto ***Tiger*** era già avviato durante l'uscita di *Halo 3*, ma la partnership con **Microsoft** non era ancora del tutto conclusa. Infatti erano previsti altri due titoli dedicati alla saga: ***Halo 3: ODST*** e ***Halo: Reach***. È proprio *ODST* che però comincia a suscitare curiosità da parte del pubblico: proprio all'interno del gioco a un certo punto è possibile osservare un **poster**, in cui sono raffigurate la Terra e quella che, a un primo sguardo, sembrerebbe la Luna. Facendo più attenzione però, ci si accorge che le proporzioni sono del tutto sbagliate e la Luna è molto diversa da ciò che siamo abituati a vedere. La scritta d'accompagnamento "**Destiny Awaits**", non lascia alcun dubbio: Bungie sta portando avanti il suo titolo più ambizioso, che dopo qualche anno vedrà finalmente la luce.
Proprio quella simil-Luna si rivelerà essere **Il Viaggiatore**, figura centrale per la *lore* di Destiny:

Centinaia di anni nel futuro, l'umanità è riuscita a raggiungere e colonizzare l'intero Sistema Solare. È un'epoca d'oro ma un enorme cataclisma, denominato **Oscurità**, costrinse gli uomini a barricarsi sul pianeta natio, anche a causa l'arrivo di numerose specie aliene, cominciando così una lunga guerra. Ma un'entità, **Il Viaggiatore**, combatté contro l'**Oscurità**, permettendo agli ultimi superstiti di salvarsi e rifugiarsi nell'ultima città umana rimasta. Il Viaggiatore sovrasta questa città e alcuni abitanti, i **Guardiani**, usano la **Luce**, potere donatogli dell'immensa e misteriosa struttura, per difendere l'ultima roccaforte umana.

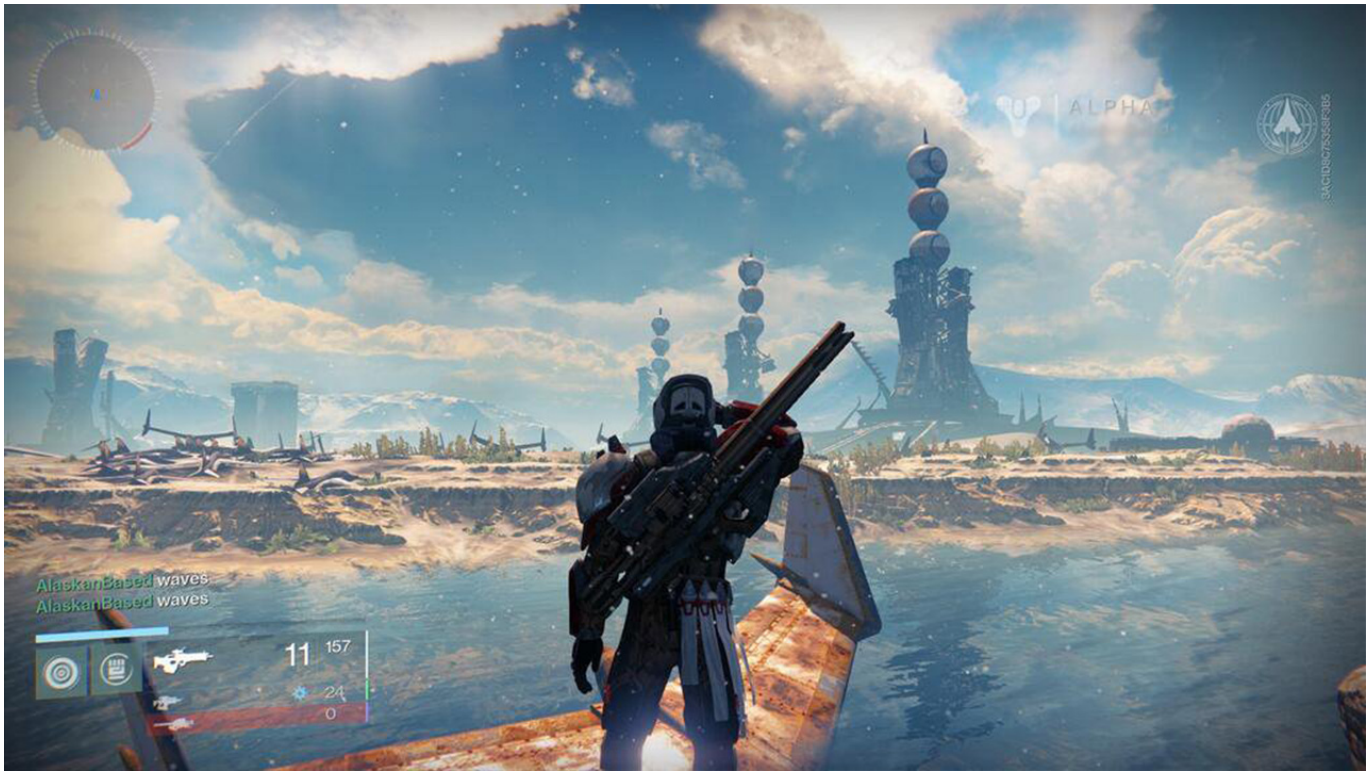
Ma la struttura narrativa di *Destiny* ricopre molti più anni e, come per i titoli **From Software**, è ricca di sfaccettature e profondità. Se, all'inizio del gioco, vediamo un'umanità in continua lotta per la sopravvivenza, gli eventi che hanno dato moto a tutto ciò cominciano miliardi di anni prima, epoca in cui una razza aliena, **l'Alveare**, comincia a combattere in nome dell'Oscurità, compiendo numerose stragi. Influisce anche il declino dei cosiddetti **Caduti**, popolo rigoglioso millenni prima dell'uomo ma crollato in disgrazia per via dell'espansione dell'Impero **Cabal**, che arriverà a lambire

il pianeta Terra, avanzando sui territori marziani.
Tutti questi eventi – e tanti altri – diventano così un'enorme ***Space Opera***, suddivisa in capitoli e potenzialmente infinita.

Per mettere in atto tutto ciò, bisognava erigere una struttura accurata e una direzione artistica che facesse spiccare il titolo tra il marasma di videogiochi presenti. Ecco così che **Christopher Barrett**, il direttore artistico, e **Joseph Staten**, direttore del design, immaginarono un universo che mescolava sapientemente il puro fantasy con elementi di fantascienza caratteristici, come navi e viaggi spaziali e alieni. Il risultato sono ambienti di gioco con una loro personalità, ricchi di dettagli diversi ed elementi al cui il giocatore può interfacciarsi, familiari nonostante il tempo trascorso.
Ma, in un Sistema Solare così espanso l'identità visiva doveva essere univoca: trovarsi sulla Luna o in un satellite di Giove, doveva risultare familiare, dando la sensazione di trovarsi in un mondo coerente e credibile.
Destiny si presenta dunque come un titolo complesso, anche per la scelta del nostro alter ego digitale e per le diverse classi presenti. Si tratta pur sempre di uno sparatutto in prima persona, che ci offre la scelta di vestire i panni dei **Titani**, i più corazzati, dei **Cacciatori**, esploratori e sicuramente più agili dei primi, e degli **Stregoni**, meno corazzati ma in grado di utilizzare al meglio i poteri del Viaggiatore. Anche le armi hanno qualcosa di speciale: disegnate da **Tom Doyle**, uno dei migliori **3D Artist** del settore, fucili, pistole e pugnali, pur essendo un'evoluzione di quelle classiche utilizzate in tutti i FPS, hanno una loro identità e soprattutto contestualizzate alla razza e alla classe che utilizzeremo o affronteremo.
Uno dei punti forti del titolo risiede però nella colonna sonora, realizzata da **Martin o'Donnell** con la partecipazione nientemeno che di **PaulMcCartney**, in due intensi anni di lavoro, con uno studio attento sulle tonalità da assumere, vicino sì agli stilemi della fantascienza ma non troppo, con influenze fantasy e temi corali ed epici che avvolgono il giocatore enfatizzando i momenti adrenalinici e di meraviglia.

Destiny è stato un titolo controverso alla sua uscita: le premesse fatte non furono esattamente

rispettate e ci vollero numerosi aggiornamenti e contenuti aggiuntivi prima di veder finalmente realizzato il sogno di **Bungie**, un universo vivo, cinematografico e in grado di far sognare tutti i videogiocatori.



[Videogame nello Stivale: breve storia dei videogiochi in Italia]

Quando si parla di videogiochi, l'**Italia** è tra i paesi industrializzati meno gettonati. Software house poco presenti – e soprattutto una cultura non al passo col resto del mondo– ci hanno un po' penalizzati, anche a livello di mercato. Solo adesso vediamo un po' la luce con SH come **Milestone** e **Kunos** e nuove realtà emergenti come **Caracal Games, 34BigThings, MixedBag, Storm in a Teacup** e altre che stanno cercando di dare un po' di lustro al nostro paese. Nonostante ciò, la storia che riguarda i videogiochi del Bel Paese ha origini più antiche di quanto si possa pensare.

Il principio

Nonostante i cabinati fossero già comuni a partire dagli anni settanta, è dal decennio successivo che il nostro paese comincia realmente a muovere i primi passi all'interno di un mercato in ascesa

costante. Paesi come Stati Uniti e Giappone erano pionieri di una tecnologia digitale che in Italia attecchiva con difficoltà, ma questo non impedì a società lungimiranti di fare i loro primi tentativi, sia nella produzione di hardware che di software. Già nel 1981, la **Zaccaria** costruì il suo primo cabinato, il ***Quasar***. Non solo era una novità in sé ma risultò anche innovativo per via dell'**introduzione del co-op**: infatti due giocatori potevano condividere il singolo schermo entrando nella stessa partita. Questa peculiarità lo spinse al punto di essere uno dei cabinati più apprezzati negli Stati Uniti.
Furono realizzati altri cabinati, che non ebbero la stessa fortuna fino a quando, con l'avanzare della tecnologia delle console casalinghe, cominciarono a sparire del tutto. L'ingresso in campo dell'**Atari VCR 2600** spinse alcune aziende, tra cui la **GIG**, a investire su questo nuovo tipo di videogiochi. Uno dei primi tentativi fu **Leonardo**, una console progettata sulla base della **Bandai Arcadia** che, come la console giapponese, faticò a trovare mercato. Nel frattempo però, oltre alla costruzione di intere macchine da gioco divenne fondamentale entrare nel mercato videoludico con dei software proprietari. Essendo la patria del calcio, uno dei primi videogiochi italiani ad avere un discreto successo fu ***I Play 3D Soccer*** per **Amiga** e **Commodore 64**, sviluppato da **Simulmondo**. Se oggi possiamo giocare a *FIFA* o a *Pro Evolution Soccer* lo dobbiamo anche a questo, in quanto fu uno dei primi giochi di calcio con visuale tridimensionale dall'interno del rettangolo di gioco. Questa software house italiana si dedicò successivamente alla produzione di **avventure grafiche**, fra cui quelle su ***Dylan Dog***, che ebbero un discreto successo.
Nonostante la crisi di mercato di metà anni ottanta, questo settore cominciava a prendere sempre più piede tanto che, in quegli anni, cominciarono ad apparire anche le prime riviste dedicate come ***Video Giochi*** di **Jackson** o ***Zzap*** edita da **Hobby/Xenia**.
Negli anni novanta è sempre il calcio a portarci avanti, e ***Italy '90 Soccer*** di **Bardari Bros**, sfruttando le notti magiche dei Mondiali, seppe ritagliarsi il suo spazio arrivando sulle console più popolari dell'epoca. Oltre a questo, ampio respiro ebbero anche ***Over the Net*** e ***Warm Up***, che resero Bardari la società italiana più affermata.

La crescita degli anni novanta

Se sui software gli italiani cominciavano a prendere spazio, sull'hardware le difficoltà cominciavano a diventare eccessive: l'**8-bit** era ormai obsoleto e nuove e più potenti macchine – tra cui il PC che entrava nelle case – portarono le società italiane a rinunciare alla produzione di proprie console per via dei costi divenuti ormai proibitivi. Ciò nonostante, molte software house cominciarono a muovere i primi passi cercando di sfruttare un mercato che cresceva in modo esponenziale e che non dava segni di resa. Tra i giochi più conosciuti in questi anni vi è sicuramente ***Lupo alberto***, basato sul fumetto creato da **Silver** nel 1973. Fu un titolo di grande successo, sviluppato da **Idea Software** con personale del calibro di **Antonio Farina** e **Simone Balestra** che di lì a poco avrebbero fondato **Graffiti/Milestone**, nel 1994. Proprio la Milestone diventa una delle software house più affermate non solo in Italia ma anche nel resto del mondo, specializzandosi nei titoli motoristi con o senza licenza.
Un'altra figura di spicco in quegli anni è **Christian Cantamessa** che, dopo aver contributo alla creazione di ***The Big Red Adventure*** per **Dynabyte**, divenne – ed è tutt'ora – Lead Designer di **Rockstar Games** per lo sviluppo di ***Red Dead Redemption*** e Level Designer per ***GTA: San Andreas***.
La metà degli anni **novanta** vede l'entrata in campo di nuove e più potenti console come **Sony Playstation** che, con l'utilizzo di supporti ottici, consentiva l'utilizzo di una maggiore quantità di dati. Questo diede modo ad alcune software house come **Trecision** e **PixelsStorm** di sviluppare titoli più complessi, come ***Puma Street Soccer***, un gioco di calcio da strada con una fisica per certi versi innovativa ma che non diede modo al titolo di riscuotere il successo sperato. Altre software house, come **LightShock Software**, si dedicarono allo sviluppo di picchiaduro come ***Pray for Death***, che prendeva molto da ***Killer Instinct*** ma riuscì ad avere una propria identità, diventando un titolo abbastanza controverso per via della musica di sottofondo utilizzata (Techno ndr) e una trama che consisteva nella creazione di un torneo indetto da Lucifero in persona e personaggi che spaziavano da cloni di Bruce Lee a vichinghi e dominatrici. Non siamo al livello di ***Tempesta d'ossa o va all'inferno***, ma ci andiamo vicino.
Tra quegli anni e il nuovo secolo nascono e muoiono infinite SH ma, se c'è un elemento che ha cambiato radicalmente la fama delle società italiane, è sicuramente il **Nintendo GameBoy Advance**, per il quale lo sviluppo di titoli italiani ebbe notevole fortuna. Questo spinse alla creazione – tanto da diventarne pionieri – e allo sviluppo di giochi per handheld che ebbero notevole successo anche fuori dai confini italici.

Un mondo nuovo

Nel nuovo secolo è sempre **Milestone** a fare la voce grossa, collaborando con colossi del calibro di **Electronic Arts**: ***Superbike 2000*** e ***Superbike 2001***, sfruttando la licenza della **SuperBike**, riscossero un ottimo successo internazionale sia di critica che di pubblico, considerati ancora tutt'oggi, tra i migliori giochi sulle due ruote di sempre.
Il 2000 è un anno importante anche per l'entrata in scena del primo studio Ubisoft in Italia, **Ubisoft Milano**, che contribuì a dare i natali a ***Paperino: Operazione Papero***. Lo studio milanese ha aumentato di anno in anno la sua sfera d'influenza, passando dallo sviluppo e la conversione di titoli per le console portatili fino allo sviluppo di interi titoli come l'acclamatissimo – e recentissimo – ***Mario+Rabbits: Kingdom Battle***. La sua mano è presente anche nei recenti ***Assassin's Creed***, ***Rogue*** e ***Liberation***, in ***Ghost Recon: Wildlands*** e ***Just Dance 4***, titoli dall'ottimo successo e che sicuramente danno lustro al nostro paese.
I primi anni del 2000 sono contraddistinti dall'avvento di nuove console come **PlayStation 2** e **Xbox**. Queste console permisero uno sviluppo tecnologico non indifferente e una delle software house che prese la palla al balzo fu proprio l'italiana **Idoru** che, assieme a **Double Jungle**, contribuì a sviluppare titoli su licenza di campionati di Basket o Pallavolo ritagliandosi una notevole fetta di mercato.
In questi anni anche diversi publisher vengono fuori, come **Halifax** o **505 Games**. In stretta collaborazione con **Konami**, **Sega**, **Square-Enix**, o l'italiana **Kunos Simulazioni**, permettono la distribuzione nel nostro paese di titoli dal calibro di ***Pro Evolution Soccer***, ***Assetto Corsa*** o ***Payday 2***.

Ci siamo anche noi

E dunque arriviamo a oggi. Chi si ritaglia ampio spazio nel settore è sicuramente **Milestone** che, sfruttando licenze come quella del **Moto Mondiale**, conquista ogni anno grandi consensi da parte di critica e pubblico nonostante tecnicamente non proprio al passo coi tempi. I motoristici sono il suo pane e titoli come i vari ***WRC***, ***MXGP*** e un titolo come ***Ride***, che con la nomea di "***Gran Turismo* delle moto**" ha avuto un grandissimo successo, e ulteriormente migliorato col secondo capitolo, hanno contribuito a far sì che Milestone sia una delle software house più apprezzate a livello globale.
Chi ha mosso i primi passi in questi anni – e molto bene anche – è **Kunos Simulazioni** che dopo aver sviluppato simulatori di guida come ***NetCar Pro*** e ***Ferrari Virtual Academy***, ha portato – e sta ancora portando avanti – il progetto ***Assetto Corsa***, apprezzatissimo simulatore di guida non solo dalla critica e dal pubblico ma anche da case costruttrici come **Ferrari**, **Lamborghini** o **Porsche**. L'utilizzo del **laser scan** e migliori tecnologie per la raccolta dati delle vetture hanno reso *Assetto Corsa*, il più preciso simulatore di guida sul mercato. L'avvento del titolo su console, seppur con qualche problema, ha portato questa piccola software house, con sede nel Circuito di Vallelunga, a rivaleggiare con i pezzi grossi nel settore, come **Turn10** e **Polyphony Digital**, facendosi ben valere.
È una delle maggiori realtà italiane e anche questo sta contribuendo alla crescita di piccoli team di venir fuori, fra cui, oltre a quelli citati all'inizio, c'è anche **Ovosonico** che ha appena sfornato il suo piccolo capolavoro ***Last day of June***.
Il futuro sembra quanto più roseo e dopo un lungo e tortuoso percorso, siamo riusciti finalmente a ritagliarci il nostro spazio nell'immenso universo dei videogiochi.

F1 2017 – L’unico Modo per far Vincere Ferrari

La **Formula 1** è il campionato motoristico per eccellenza, uno sport d’elité con i piloti migliori del mondo a bordo delle auto più veloci del mondo. Da quando **Codemasters** detiene i diritti di questo brand, ha avuto il merito di riportare in auge questo sport anche a livello videoludico e, da allora – a parte il tonfo della versione 2015 – si è sempre ben comportata, facendo uscire ottimi titoli. In un anno in cui nella realtà si è arrivati a uno stravolgimento dei regolamenti, con auto completamente diverse e sicuramente più performanti, ecco che la casa inglese si è dovuta adeguare, portando con ***F1 2017*** tutte le novità di questa stagione; ma non solo.

L’imbarazzo della scelta

Ovviamente il fulcro principale dell’offerta risiede nel **Campionato di Formula 1 ufficiale**, in cui, una volta scelto il team d’appartenenza, gareggeremo in ognuna delle 20 piste presenti nel calendario. Tutto parte dalla creazione del nostro alter ego digitale, scegliendo conformazione del volto, nazionalità e il casco. La scelta del team non sarà banale: se è vero che siamo liberi di scegliere qualsiasi auto sin da subito, gli obbiettivi di ciascuna squadra differiscono in base al blasone e ai risultanti ottenuti nel campionato reale; risulta quindi più semplice partire con una

Renault piuttosto che con una **Mercedes**, in quanto, scegliendo la “Stella d’Argento”, saremo costretti a puntare sempre al podio per tenerci il posto in squadra.
Ma le modalità presenti sono davvero tante: tralasciando il classico **multiplayer**, dove non ci sono novità particolari rispetto gli anni precedenti, possiamo confrontarci con gli **Eventi**, una serie di piccole gare a tema, che riproducono azioni salienti avvenuti durante la stagione in corso. Gli eventi a disposizione vengono continuamente aggiornati e potremmo cimentarci ad esempio nella rimonta di **Sebastian Vettel** al Gran Premio del Canada, in cui dalla 18esima posizione, rimontò sino alla quarta. Sono eventi che avvicinano ancor di più il videogioco alla controparte reale, diventando un titolo estremamente consigliato a tutti gli amanti di questo sport.
Se ciò non bastasse abbiamo a disposizione **una serie sterminata di campionati** ai quali partecipare, tutti di natura diversa grazie anche alla **presenza di vetture che hanno fatto la storia della Formula 1**, dalla **McLaren di Senna**, alla **Ferrari F2004 di Michael Schumacher**, che permettono una varietà di situazioni altrimenti inaccessibili. Sono presenti campionati che prevedono solo circuiti cittadini, altri l’utilizzo di vetture di una certa annata e così via. Oltre a questi vi sono **eventi specifici** dedicati a tali vetture, che si interpongono anche tra i vari weekend del campionato ufficiale. Questi eventi, definiti “per gli sponsor”, sono gare dalle caratteristiche particolari in cui dovremmo cimentarci in gare di sorpasso o d’inseguimento.
Concludono l’ottima offerta le classiche **gare veloci** che permettono di cimentarsi con qualunque vettura, sia contemporanea che classica, in tutti i circuiti presenti, compresa qualche variante più corta. Anche queste gare non saranno mai banali, in quanto potremmo regolare un’infinità d’impostazioni, al fine di creare l’evento che più ci aggrada.
F1 2017, conscia dei passi falsi fatti nell’ultimo biennio, porta così una grande varietà di contenuti single e multiplayer che vi terranno incollati allo schermo fino all’uscita del prossimo titolo.

1000 CV tra le mani

Una volta scesi in pista notiamo subito una novità intrinseca di questo titolo: **le vetture 2017** sono **più grandi**, **più potenti** e **con un *grip* maggiore** rispetto all'anno precedente. Cambia, quindi, l'approccio, ma, se è vero che possiamo affrontare curve a maggiore velocità, l'uscita da esse diventa sempre un fatto di preoccupazione in quanto, ad un accelerazione vigorosa, molte volte corrisponde un testacoda. Inoltre, nemmeno la **rinnovata larghezza delle auto** è da sottovalutare: i circuiti cittadini, come **Monaco** o **Singapore**, potrebbero diventare un incubo, soprattutto sotto pioggia battente. Bisogna quindi fare attenzione a così tanti parametri da sentirsi realmente un pilota di Formula 1, digitale almeno.
Già a partire dalle prove libere, dovremo effettuare una serie di prove diverse, atte a raccogliere più dati possibili su tracciato e vettura. La **familiarizzazione del tracciato** ci permetterà di studiare le giuste traiettorie di gara, prove di **gestione di carburante e gomme**, test sui **giri da qualifica** e **prove di costanza** diventano fondamentali non solo per studiare bene il circuito, adeguare l'assetto della vettura ed elaborare strategie, ma anche per collezionare dei punti necessari allo **sviluppo della vettura**. Come nella realtà infatti, le vetture di Formula 1 sono dei veri laboratori su ruote, in continua evoluzione: lo **sviluppo di nuove componenti** si attua su un reticolo di potenziamenti da installare che spaziano dall'aerodinamica, alla meccanica, sino al controllo finale di qualità necessario per avere l'ok finale al montaggio del nuovo pezzo. Una volta aggiunti nuovi componenti potremmo acquisire dei vantaggi di prestazioni rispetto alla concorrenza, aiutandoci così ad ottenere risultati migliori.
Ritorna anche la gestione della ***Power Unit***, l'insieme di motore a combustione e tutte quelle componenti elettriche atte al recupero dell'energia cinetica come **MGU-K** e **MGU-H** che man mano che si andrà avanti subiranno problemi di efficienza dovuti al consumo e che quindi di volta in volta andranno sostituiti, rispettando però il regolamento, visto che il numero di queste componenti è limitato.
Anche la **gestione della rivalità** col compagno di squadra sarà un elemento da non sottovalutare, in quanto **diventare Primo pilota**, in base ai risultati ottenuti, ci permetterà di ottenere nuovi componenti sviluppati per primi e usufruire così dei vantaggi ottenuti.
Dopo aver quindi effettuato prove e qualifiche ecco che ci si ritrova in gara, sulla griglia di partenza. Potremo scegliere se effettuare il cosiddetto giro di ricognizione in cui controllare il tracciato e scaldare le gomme, fino alla tanta adrenalinica partenza: pigiare la frizione, salire coi giusti giri motore, e rilasciare al momento giusto, farà la differenza tra guadagnare o perdere posizioni sin dal via.
Comincia così una lotta serrata, in ogni Gran Premio, per ogni posizione, ostacolati da una più che **buona intelligenza artificiale** che ci darà filo da torcere ma stando attenti ad evitare inutili contatti.
Un aiuto prezioso arriva dal **computer di bordo**, quest'anno strapieno di parametri a cui stare attenti: alla sola pressione di un tasto, di volta in volta, potremmo verificare condizioni di gomme, freni, power unit, gestire la densità della benzina e il suo stato, ripartizione frenante e cambiamento di strategia. È un vero e proprio hub, in cui lo stato della vettura viene costantemente monitorato. Anche dal muretto dei box, il nostro ingegnere di pista sarà una presenza costante e utile nel comunicare informazioni; possiamo anche porre noi delle richieste, o con l'apposito menu digitale **o attraverso il microfono**, a voce: distanza dal nostro avversario diretto, informazioni generali sulla gara, meteo e tanto altro, diventa a portata vocale, aiutando di molto il controllo vettura, evitando inutili distrazioni e soprattutto migliorare l'immedesimazione.

Il titolo di quest'anno dunque, porta tutta l'esperienza maturata con i capitoli precedenti su nuovi livelli, creando probabilmente il miglior titolo di Formula 1 degli ultimi anni. E una delle feature dei titoli Codemasters torna anche qui, ovvero un'attenta **gestione della difficoltà**, di gestione della vettura e IA. Sono tanti i parametri su cui potremo intervenire, adattando la difficoltà a chiunque. La vettura sarà quindi più o meno difficile da controllare in base ai vostri gusti e anche l'intelligenza artificiale si comporterà di conseguenza. Proprio le vetture, le vere protagoniste, continuano la lunga tradizione di **paritaria unione tra simulazione e arcade**: per quanto la vettura senza aiuti di guida sia difficile da tenere in pista, soprattutto sul bagnato, con tutti gli aiuti attivi si andrà quasi su binari e fare un errore diventa praticamente impossibile. La varietà di situazioni, grazie al **meteo dinamico** e/o incidenti che potrebbero far entrare in scena **safety car** o **virtual safety car**, rendono ogni gara unica e soprattutto viva. Ogni GP sarà una continua battaglia sui decimi di secondo che, alle difficoltà più elevate, faranno la differenza.
Infine una chiosa sulle **vetture classiche**, su cui è stato fatto un buono studio, comportandosi in maniera completamente diversa rispetto all'era d'appartenenza: la McLaren di Senna, un mostro turbo di circa 1200 CV sarà un cavallo imbizzarrito mentre, una moderna Red Bull, meno potente ma con poco carico aerodinamico, risulterà un po' più semplice. Non siamo sui livelli di un *Assetto Corsa*, ma per un titolo del genere portare tutta questa varietà è sicuramente un lavoro ottimo e che difficilmente può essere trascurato.
Da segnalare – ma sono sottigliezze, almeno per ora – una mancanza reale della gestione del proprio alter ego digitale: quindi niente interviste ad esempio, ma magari, con la nuova esperienza che EA sta maturando con Alex Hunter in *FIFA*, un giorno anche *Formula 1* potrà contare su tale feature, sicuramente accattivante.

Bello, ma non bellissimo

Il nuovo **Ego Engine**, che ha debuttato nel 2015, comincia a dare i suoi frutti dopo qualche anno di sviluppo: le vetture sono squisitamente modellate, sia le contemporanee che le classiche. Tutti i dettagli sono al loro posto, considerando che le auto sono più complesse rispetto agli anni passati. *Texture* di buona qualità, ottimi *shader* e filtri regalano un'esperienza visiva davvero ottima, toccando il picco nelle piste in notturna come **Singapore** in cui, le cui le luci dinamiche si aggiungono in un contesto già ottimo, diventando quasi fotoreale. Fanno meno gridare al miracolo la modellazione e la resa degli elementi di contorno come alcuni edifici e il pubblico, oltre alla realizzazione del personale e dei piloti che deludono un po', contando anche su animazioni poco eleganti. I danni alle vetture, nonostante i paletti imposti dalla FIA, sono bene realizzati e sono un deciso passo avanti rispetto ai titoli precedenti.
Nonostante l'ampia personalizzazione delle caratteristiche tecniche, marchio ormai di fabbrica della casa inglese, fanno fastidiosamente la loro comparsa alcuni **cali di frame rate** in condizioni particolari come tante vetture presenti contemporaneamente e durante un'acquazzone, più un ***tearing*** a volte fin troppo evidente.
Da segnalare **l'utilizzo ufficiale delle grafiche FIA** per ogni gran premio e il commento di **Carlo Vanzini**, telecronista per SKY, e del pilota **Luca Filippi** al commento tecnico. Per quanto si senta la lettura di un copione, Vanzini fa un ottimo lavoro, introducendo tutti i gran premi, cercando di portare – per quanto può – il suo stile. Luca Filippi, per quanto puntuale è un po' troppo monòtono, mancando di enfatizzare alcuni momenti, spegnendo così l'entusiasmo.
Musiche d'accompagnamento discrete vengono soppiantate dalla buona realizzazione dei suoni delle vetture e di contorno: ogni rombo delle diverse annate è ben riprodotto, passando da rochi suoni odierni agli ululanti V12 degli anni 2000. Anche gli altri suoni, come i vortici generati da un passaggio ravvicinato ad alta velocità tra le barriere e gli stridii degli pneumatici danno un tocco di realismo in più che aiuta l'immedesimazione.

In conclusione

F1 2017 riesce nell'intento di portare a tutti gli appassionati un titolo di ampio respiro e davvero immenso. Le tante modalità presenti sono ben realizzate portando il giocatore al senso d'appagamento in ogni frangente. Il campionato ufficiale gode di tutte le migliorie apportate in questi anni da Codemasters, avvicinandosi sempre più alla controparte reale, pieno di elementi gestionali ma che, per alcuni vincoli della FIA, sono impossibili da ampliare – almeno per ora. Vetture classiche che fanno in loro ritorno in pista più belle che mai sono in grado di far saggiare, soprattutto ai più giovani, tutta la storia recente della Formula 1, con tutte le differenze del caso.
È un titolo da non farsi scappare se siete amanti di questo sport, in grado di contribuire a riportare entusiasmo in una Formula 1 che cerca di uscire dalla crisi.

Pro Evolution Soccer 2018: le impressioni dalla Demo

Dopo tanta attesa, **Konami** ha reso disponibile la demo di ***Pro Evolution Soccer 2018*** – o ***PES 2018*** per gli amici – anche su PC. Questo è un evento importante, in quanto, negli ultimi anni, questa versione si è rivelata essere un semplice **porting** dai titoli rilasciati per **Xbox 360** e **PlayStation 3**, nemmeno di ottimo fattura. Questa situazione non ha fatto altro che indispettire gli

utenti per Personal Computer, che sono spesso passati a un prodotto più curato come ***FIFA***. Ecco dunque che finalmente Konami sembra aver capito l'importanza di questo mercato e, da ora in poi, anche qui la concorrenza si farà sempre più serrata.

Piccoli passi avanti

La demo testata non presenta grossi contenuti: semplici **amichevoli** e il **co-op 3vs3** le uniche modalità con cui cimentarsi. Tra le squadre presenti troviamo top team come **Barcellona**, **Borussia Dortmund** e **Inter**, **squadre sudamericane** e tre nazionali come **Brasile**, **Argentina** e **Germania**. Se il 3vs3 si presenta molto divertente, dove è essenziale far gioco di squadra per riuscire a portare a casa il risultato e soprattutto punti esperienza per migliorare l'affinità tra i calciatori, le semplici amichevoli sono un ottimo modo per testare le nuove caratteristiche che la versione 2018 riserva.
Da notare immediatamente è il migliorato sistema di controllo dedicato al primo impatto col pallone, dove il calciatore selezionato, nel caso di una cosiddetta "palla sporca", proverà a stopparla in qualche modo. Ne conseguono quindi nuove animazioni, più complesse, che rendono sicuramente più veritiero quello che stiamo vedendo. Tutto il gameplay di *PES 2018* è un insieme di piccoli, ma ragionati, miglioramenti come ad esempio un rallentamento della velocità di gioco e i contrasti, decisamente più realistici e che rispondono della stazza dei diversi giocatori. Diventa così più facile vedere un Miranda sovrastare un povero Rakitic o Coutinho fare fatica a contrastare Piqué. Rispetto all'edizione scorsa, dunque, sarà essenziale avere un po' più di pazienza, anche in vista di un **miglioramento sostanziale dell'intelligenza artificiale**, sia avversaria che dedicata ai nostri compagni. I primi, da un paio d'anni, godono del cosiddetto **Team ID**, almeno per i team più blasonati, dove le squadre rispondono realisticamente al nostro modo di giocare, sfruttando le routine comportamentali studiate dalla controparte reale. Anche se a un primo sguardo risulta meno accentuato del concorrente, tutto questo fa sì che ogni partita avrà una sua identità e non sarà mai uguale a un'altra. Giocare contro il Barcellona o contro l'Inter risulta sicuramente un'esperienza diversa, in grado di regalare grosse soddisfazioni una volta segnato un gol.
Un bel lavoro sembra esser stato fatto anche sull'intelligenza artificiale dei nostri compagni, pronti a inserirsi negli spazi o aiutarci in caso di difficoltà. I movimenti del nostro team saranno quindi corali, dove diventa più semplice imbastire azioni d'attacco. Questi movimenti automatici però, hanno un rovescio della medaglia: qualora in fase difensiva cominciamo a faticare, subendo ripetutamente percussioni da parte degli attaccanti avversari, i difensori controllati dalla CPU andranno sì a coprire gli spazi ma in modo da risultare distanti e soprattutto poco reattivi nel caso in cui l'azione cambi lato. A complicare ulteriormente le cose ci pensa il dorsale adibito alla selezione del calciatore, davvero impreciso. Si tratta pur sempre di una demo ma sono situazioni che se non corrette possono inficiare la qualità del titolo finale.
Un'ulteriore novità è riservata ai **calci piazzati**, dove spariscono le poco eleganti traiettorie, in favore di uno stile molto vicino al titolo Electronic Arts. Sarà la postura a fare la differenza e dovremo essere noi a capire come calciare il pallone e quale traiettoria assumerà. Questa feature è qualcosa che migliora sensibilmente l'immedesimazioni ma, come per *FIFA*, anche qui serve la giusta dose d'allenamento. Un tocco di classe è dato dalla fisica del pallone, ulteriormente migliorata e – tralasciando piccoli svarioni – sempre pronta a rispondere ai tocchi, più o meno potenti, dati dai calciatori. Da verificare meglio a titolo completo è però la fisica del pallone sui campi bagnati dove la sfera non sembra essere influenzata dalla pesantezza del campo ì, né ben che meno da eventuali zolle o difetti di quest'ultimo.

Purtroppo ci sono da segnalare anche **alcuni punti deboli ormai classici della serie**: animazioni, sicuramente migliorate, ma dove si notano frame di collegamento tra i diversi movimenti, arbitri abbastanza timidi e soprattutto i portieri, a cui a volte manca il senso dell'orientamento.

La next-gen su PC

Ovviamente la prima cosa che balza all'occhio è il **comparto tecnico**. Finalmente anche i "PCisti" possono godere dei progressi fatti nella tecnologia digitale degli ultimi anni, trovando un prodotto sicuramente ben realizzato. Il colpo d'occhio generale è davvero molto buono, soprattutto nella riproduzione degli stadi delle migliori squadre, con un'ottima mole poligonale accompagnata da texture in alta definizione. Anche la resa del pubblico è di ottima fattura anche se si presenta meno movimentata rispetto al nuovo *FIFA*, dove è stato fatto un lavoro apposito per renderlo sicuramente più realistico. Calciatori più famosi perfettamente riprodotti, con quelli dei team legati dalla partnership esclusive davvero eccezionali, non solo per la ricostruzione digitale ma anche per le movenze in campo. Sembrano di molto trascurati invece i giocatori di seconda fascia, poco curati e difficilmente riconoscibili.

In conclusione

Anche quest'anno lo scontro finale tra ***PES 2018*** e ***FIFA 18*** si fa più acceso che mai. Il titolo Konami ha puntato sul miglioramento di alcune caratteristiche di gameplay e sulla fisica, facendo piccoli passi avanti verso la simulazione ma mantenendo intatta la sua indole. Su PC risulta finalmente un bel titolo da gustarsi anche con gli occhi ma, complice una serie di difetti storici che sembrano non essere spariti, contenuti da valutare a pieno e la necessità di vedere quanto la mancanza di licenze influisca sul titolo, aspettiamo di provare il gioco completo per le dovute conclusioni. In ogni caso il lavoro sembra promettente.

Grid Autosport in arrivo su mobile

È passato molto tempo dall'ultimo ***Grid***. Denominato ***Autosport***, era il terzo capitolo della serie parallela a ***DiRT*** ma, mentre a quest'ultima erano riservati soltanto tracciati da rally, *Grid* era il capitolo dedicato alla pista, riscuotendo, almeno col primo capitolo, ***Race Driver***, un successo strepitoso diventando uno dei migliori giochi guida mai prodotti. Ma i tempi cambiano ed ecco arrivare, grazie a **Feral Interactive**, la versione mobile di *Grid Autosport*, con tutti i contenuti aggiuntivi rilasciati fin ora. Il sistema di guida dovrebbe essere molto simile a quanto visto in ***Real Racing 3***, ma con un feeling diverso, un giusto mix tra arcade e simulazione.
Come per la controparte console, la carriera sarà suddivisa in **cinque sezioni** per altrettante tipologie di gare: **drift**, **formula**, **endurance**, **touring** e **street**. Il parco auto consente di scegliere

un’ottantina di modelli, molto vari tra loro e **22 tracciati** che, contando le diverse connotazioni, arrivano a 100.
Tecnicamente sembra presentarsi molto bene ma sarà un lungo e approfondito test a dirci se finalmente abbiamo un concorrente per *Real Racing*, anche se ancora non è stata comunicata una data di lancio.