Svelati The Crew 2, Far Cry 5 e un nuovo Assassin’s Creed

Si vede proprio che l’**E3** si avvicina: Ubisoft ha, infatti, svelato un po’ a sorpresa, ***Far Cry 5*** e ***The Crew 2***.
Di entrambi i titoli si sa davvero poco, tranne per qualche rumor sul primo che lo vedrebbe in un’ambientazione **western**. L’unica cosa certa di entrambi i titoli è il periodo d’uscita entro **marzo 2018**.
Oltre a questo, si conosce anche la data della conferenza Ubisoft (ve la ricordiamo:12 giugno alle 22:00, ora italiana) che a questo punto ci aspettiamo esaltante.





Sull’account Twitter ufficiale di ***Assassin’s Creed*** è stato inoltre condiviso un nuovo logo che lascia ormai pochi dubbi sulla presenza all’E3 2017 di un nuovo titolo della saga.

> Make history. Subscribe to the Ubisoft US YouTube channel and stay tuned for this year’s E3. #AssassinsCreed https://t.co/q2czPk63kM
>
> — Assassin’s Creed (@assassinscreed) 16 maggio 2017

Annunciato un nuovo DLC per Assetto Corsa

Il 18 maggio sarà il momento in cui **Kunos Simulazioni** rilascerà uno dei più corposi DLC per ***Assetto Corsa***, denominato ***Ready To Race***.
Il DLC comprenderà vetture di diverse classi, a cominciare dalle LMP1 come **Audi R18 e-Tron** e **Toyota TS040 Hybrid** fino ad altre tre Audi: **R8 LMS 2016**, **TT VLN** e **TT Cup**. Si aggiungono alla lista anche una Maserati, la **MC12 GT1**, la **Lotus Eleven**, ben due Mclaren, **570S** e **P1 GTR** ed infine la **Toyota Celica ST185**.
Assieme a questo corposo DLC (di cui ancora non è noto il prezzo) arriverà il consueto aggiornamento, l'1.14, che riserverà alcune novità come la simulazione del vento e miglioramenti generali all'intelligenza artificiale.
Il DLC uscirà in esclusiva temporale su **PC** e solo successivamente sarà disponibile per **Xbox One** e **PlayStation 4**.
Di seguito le immagini rilasciate.




ASSETTO CORSA
YOUR RACING SIMULATOR


TOYOTA
TEAM EUROPE
AC 002KS
MICHELIN
Castrol
MICHELIN
ASSETTO CORSA
YOUR RACING SIMULATOR


Audi quattro GmbH
TTRS
Audi
Consulting
TTRS
Audi
Consulting
ASSETTOCORSA
YOUR RACING SIMULATOR


ASSETTOCORSA
YOUR RACING SIMULATOR


Audi Sport
REHAU
PAGID
RACING
23
ASSETTOCORSA
YOUR RACING SIMULATOR


BOSCH
MAHLE
ORIS
ASSETTOCORSA
YOUR RACING SIMULATOR


1
quattro GmbH
ASSETTOCORSA
YOUR RACING SIMULATOR


TOTAL
JTEKT
HY
AISIN AW
ZENT
TAKATA
AISIN
DENSO
7
P1
TMG
MICHELIN
ASSETTOCORSA
YOUR RACING SIMULATOR



Alien: Isolation – A Casa Nessuno Può Sentirci Urlare

In occasione dell'uscita di ***Alien Covenant*** nelle sale cinematografiche, ci è sembrato giusto riprendere tra le mani un titolo videoludico che ripropone ottimamente le atmosfere del capostipite della saga del 1979: ***Alien Isolation***.
Rilasciato nel 2014 e sviluppato da **Creative Assembly**, *Alien Isolation* ha riscosso un grande successo tra critica e pubblico, soprattutto per l'alta qualità raggiunta in quasi tutti gli aspetti del videogioco.
Ma vediamolo più nel dettaglio.

Alien 1.5

Alien isolation è ambientato 15 anni dopo gli eventi del primo film di **Ridley Scott**. La protagonista è **Amanda Ripley**, figlia di **Ellen Ripley** (protagonista della pellicola) che, in cerca di informazioni su quanto accaduto alla madre, si catapulta, con non poche difficoltà, sulla ***Sevastopol***, una gigantesca stazione spaziale che sarà l'hub principale delle nostre disavventure.
La storia, per quanto semplice, è ben narrata, grazie anche all'utilizzo di ottime cutscene, audiolog e a varie informazioni che possiamo raccogliere con frequenti citazioni ai film. Questo è dovuto alla

collaborazione che i producer del gioco hanno siglato con **20th Century Fox** che ha permesso l'accesso a tutti i documenti disponibili sulla saga.
Le tematiche presenti sono le stesse del film originale: avidità e giochi di potere nonché l'angoscia e la solitudine esercitata grazie alla minaccia principale del gioco, lo **Xenomorfo**.
L'ormai iconico antagonista della serie ci accompagnerà per quasi tutta l'avventura, rendendo una semplice missione un vero incubo.



Nessuno può sentirti urlare

Alien Isolation si presenta come un **survival horror** nudo e crudo. Frequenti saranno le morti, ma questo non porta il giocatore alla frustrazione poiché è possibile trovare modi diversi per affrontare una determinata sezione. Si può morire in qualunque frangente, anche durante il salvataggio, visto che il gioco va in pausa soltanto aprendo la mappa o aprendo il menu. L'astuzia, l'ingegno e la silenziosità saranno necessari per completare l'avventura, che si attesta intorno alla **ventina di ore**.
La stazione spaziale è liberamente esplorabile, soprattutto se avete tutto il necessario per aprire determinate porte; sta a noi decidere se andare spediti verso l'obiettivo o andare alla ricerca dei numerosi collezionabili, sempre che la paura per lo Xenomorfo non sia un ostacolo troppo grande da superare.
Proprio lo Xenomorfo è il fiore all'occhiello della produzione e vi darà la caccia inesorabilmente per quasi tutta l'avventura. Le sue routine comportamentali sono tra le migliori viste in un videogame, per cui sarà veramente difficile capire in che modo reagirà ad una determinata situazione o i suoi percorsi di pattugliamento. È pressoché invincibile, ma può essere distratto con l'equipaggiamento che possiamo trovare nel corso del gioco o eventualmente costruire grazie anche all'ottimo sistema di crafting. Sono presenti anche armi da fuoco da usare solo se strettamente necessario, in quanto i forti rumori non fanno altro che richiamare l'alieno.

Imprescindibile è poi l'utilizzo del famoso **rilevatore di movimento**, utilissimo in ambienti aperti, meno all'interno del nascondiglio, dove il "bip" emesso dallo strumento non farà altro che attirare l'alieno verso di voi.
Lo Xenomorfo in realtà non è l'unico nemico della stazione: sono presenti infatti anche umani e androidi che purtroppo vantano una scarsa intelligenza artificiale, basilare e a volte lacunosa; fortunatamente li affronteremo solo in brevi sezioni ma è un peccato constatare ciò visto l'alto livello qualitativo raggiunto con tutto il resto.



Come il film

Da un punto di vista **tecnico** il gioco si presenta piuttosto bene, con ottimi effetti volumetrici e un comparto luci di riguardo. La **modellazione** degli ambienti è certosina, così come quella dello Xenomorfo, davvero ben realizzato.
Un po' meno buona è la modellazione di androidi e umani, che peccano sul piano dei dettagli e delle animazioni. Il **comparto artistico** è eccezionale, con ambienti contestualizzati al periodo storico narrato nei film: terminali, armi, soprammobili, tutto ricorda le celebri atmosfere dell'*Alien* cinematografico.
Stessa minuzia anche nel **comparto sonoro**. Le **musiche** sono riprese dal film, con alcune di esse ricreate e arrangiate diversamente. Non sono sempre presenti ma, quando appaiono, avvolgono l'azione sapientemente creando maggiore tensione quando serve o enfatizzando i momenti più concitati. **Effetti sonori** sublimi, non c'è nulla fuori posto tanto che, chiudendo gli occhi, si farà fatica a distinguere il videogioco dai film originali.
Anche lo Xenomorfo è reso benissimo, dalla discesa dai condotti ai suoi effetti vocali,

praticamente perfetto. Discorso a parte merita il **doppiaggio**. Ottimo quello di Amanda, davvero ben realizzato: la paura, la tensione, la frustazione sono ben incisi, regalando
un personaggio assolutamente credibile. I comprimari invece, pur avendo una voce adeguata per il più delle volte, peccano di tanto in tanto di recitazione, utilizzando un tono magari fuori contesto.



In conclusione

Alien Isolation è sicuramente il miglior titolo dedicato a questa saga, nonché un grandioso esponente dei survival horror. Questo non solo per il lato artistico ma soprattutto per le emozioni che riesce a suscitare. L'impressione è sempre quella di essere impotenti di fronte alle circostanze e ogni salvataggio diverrà una vera e proprio fonte di salvezza. Allo spuntare dei titoli di coda, dopo una sequenza finale al cardiopalmo, non potrete che sentirvi soddisfatti, con la consapevolezza di aver compiuto una vera impresa.

Assassin's Creed Origins verrà annunciato

all’E3?

Dopo l’assenza dagli scaffali lo scorso anno, il nuovo ***Assassin’s Creed***, come accennavamo in quest’articolo, potrebbe essere presentato quest’anno all’**E3**.
Sembra confermata la nuova ambientazione egizia e la riconferma del doppio protagonista, strada intrapresa con ***Syndicate***.
Saranno, quindi, di nuovo un uomo e una donna a immergersi nelle nuove ambientazioni che, sempre secondo i rumor, saranno le più grandi mai create e che toccheranno diversi territori, come Grecia e zone dell’Asia non meglio specificate; questo anche grazie al ritorno della navigazione bellica, oltre che esplorativa.
Un’ulteriore notizia riguarda anche lo sviluppo dei personaggi, aspetto che, a quanto pare, riserverà moltissime novità, con una struttura molto simile a quella di ***The Elder Scroll V: Skyrim***.
Per scoprire se tutto ciò sarà confermato dobbiamo solo attendere l’inizio dell’E3 fra circa un mese.

Darksiders III: analisi del gameplay

Dopo l’annuncio ufficiale, è arrivato anche il primo gameplay di ***Darksiders III***, terzo capitolo della saga che vede come protagonisti i **Cavalieri dell’Apocalisse**. Sotto la guida artistica di **Joe Madureira**, la serie *Darksiders* è riuscita pian piano a conquistare pareri favorevoli da parte di critica e pubblico grazie a uno stile unico nel suo genere. Dopo **Guerra** e **Morte**, ora tocca a **Furia** cercare di riportare ordine nel caos tra Paradiso e Inferno.
Il video di **IGN** mostra un titolo ancora in *pre-alpha* ma capace già di far chiarezza sulle direzioni intraprese riguardo il gameplay e il comparto tecnico-artistico.
Vediamo più nel dettaglio quali sono e quali potrebbero essere le novità apportate.

Io sono Furia

La caratteristica essenziale in un titolo che prevede più protagonisti è la loro **caratterizzazione**, sia estetica che narrativa. Per ora possiamo osservare solo il primo aspetto, in quanto ancora si sa poco o nulla del *background* narrativo di **Furia**. I primi elementi che saltano all’occhio sono la sua **armatura** (anche se si prevede una certa personalizzazione dell’equipaggiamento) e il suo **look**, con lunghi capelli in perenne movimento, che ci permettono di farci un’idea del suo carattere: una donna forte, una guerriera, quasi una *femme fatale*, con un possibile passato burrascoso.
Salta inoltre all’occhio il suo **stile di combattimento**, che sembra unire le peculiarità dei protagonisti precedenti: l’agilità di **Morte** e alcuni *moveset* di **Guerra** nonostante la nostra eroina impugni un lunga frusta invece di **Divoracaos**, lo spadone del cavaliere del destriero rosso.



Nomen non omen

Passando alla parte principale del video, ovvero il puro gameplay, notiamo delle caratteristiche familiari: un mondo vasto e aperto da esplorare e soprattutto una vasta gamma di nemici da affrontare.
Il periodo sembra contemporaneo a quello che ha visto Morte protagonista nel secondo capitolo, con Guerra nel frattempo imprigionato dall'**Arso Consiglio**. Le vicende quindi si svolgerebbero prima di *Darksiders*, il che sembra confermare il progetto iniziale: un capitolo dedicato a ognuno dei Quattro Cavalieri e uno finale, diretto sequel del primo titolo.
Le mappe mostrateci ricalcano quanto già visto, ma con la novità di poter sfruttare piccoli passaggi di collegamento tra le diverse aree. Questo è dovuto alla caratteristica di Furia di potersi rannicchiare per potersi intrufolare in condotti o cunicoli vari, il che si presterebbe a sezioni di natura *stealth*, ma questa è solo una congettura.
Ovviamente è la **frusta** la vera protagonista: in questo video il suo *moveset* sembra abbastanza limitato, sicuramente ampliabile, ma con caratteristiche che non solo la rendono adatte a fendere, ma anche utile a fini esplorativi e di mobilità come, per esempio, il potersi aggrappare a sporgenze, dondolare e raggiungere la parte opposta. Un po' come Indiana Jones.
In aperto combattimento i nemici sono tanti e diversi tra loro, per cui servirà un approccio specifico. L'agilità di Furia pare essere ottimizzata per effettuare rapide schivate dato che non sembra esserci alcun modo per pararsi. Per adesso i combattimenti mancano di quella frenesia sfoggiata dai primi capitoli, avvicinandosi più verso caratteristiche dei *Souls* in tal senso. Altra caratteristica interessante è che i nemici sembrano essere coerenti con l'ambiente di gioco. Ad esempio, creature simil-granchio le troveremo soltanto in prossimità di ambienti ove è prevista acqua, e insetti solo vicino ai propri nidi, ma servirà ulteriore approfondimento da questo punto di vista.
Purtroppo non sono state fatte vedere altre armi e soprattutto le abilità magiche della protagonista, cosa di cui si ha certezza anche dalla presenza di una seconda barra di colore azzurro oltre a quella dedicata alla vita.
Alla fine del video ci sarà anche una boss fight, ***Sloth – il Signore delle Mosche***. È una lotta in più fasi e con la possibilità di stordire l'avversario. Si nota una certa tendenza a rendere il tutto più

coreografico ma in alcuni momenti la telecamera di certo non aiuta.



Bello, ma non bellissimo

Ricordando che si tratta pur sempre di una **pre-alpha**, il lato artistico non sembra discostarsi tanto dai precedenti capitoli. La paura più grande è che per via della mancanza di direzione da parte di Joe Madureira, non più presente nel nuovo team di sviluppo, si perda un po' di quella magia che ci aveva accompagnato sulla Terra post-Apocalisse. Per quanto si è potuto vedere, la **coerenza artistica** è presente, forse troppo, lasciando l'impressione che magari si sarebbe potuto osare un tantino.
Il salto generazionale sicuramente si vede: la mole poligonale è certamente aumentata, così come sono migliorate la risoluzione di ***texture*** e l'utilizzo di ***shader*** e materiali. Purtroppo non si ha parvenza di luci dinamiche ed effetti *post-processing*. Il risultato è che, se da un lato appare sicuramente più bello da vedere nel complesso, dall'altro si mostra il fianco a deficit sicuramente dovuti alla prematurità della *release*, ma anche al basso budget messo a disposizione per **Gunfire Games**, sviluppatori del titolo.
Da migliorare sicuramente anche il **comparto animazioni**, a volte un po' slegate tra loro, e la **telecamera**, che a volte manca il bersaglio e varie compenetrazioni poligonali. Ma questi sono problemi sicuramente dovuti alla gioventù della *release*.

In conclusione

La visione del primo gameplay di *Darksiders III* ha lasciato più dubbi che certezze. Sicuramente lo sviluppo travagliato, il fallimento della casa madre (**THQ**) e innumerevoli problemi finanziari stanno minando un po' il progetto. Ma la fine del 2018 (periodo previsto di rilascio) è ancora lontana, per

cui rimaniamo in attesa di novità e miglioramenti già a partire dall'**E3** di giugno.

Darksiders III sarà pubblicato nel 2018

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

Di seguito le immagini rilasciate.

[Update ore 18:30]

Arriva l'ufficialità con il primo trailer.

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



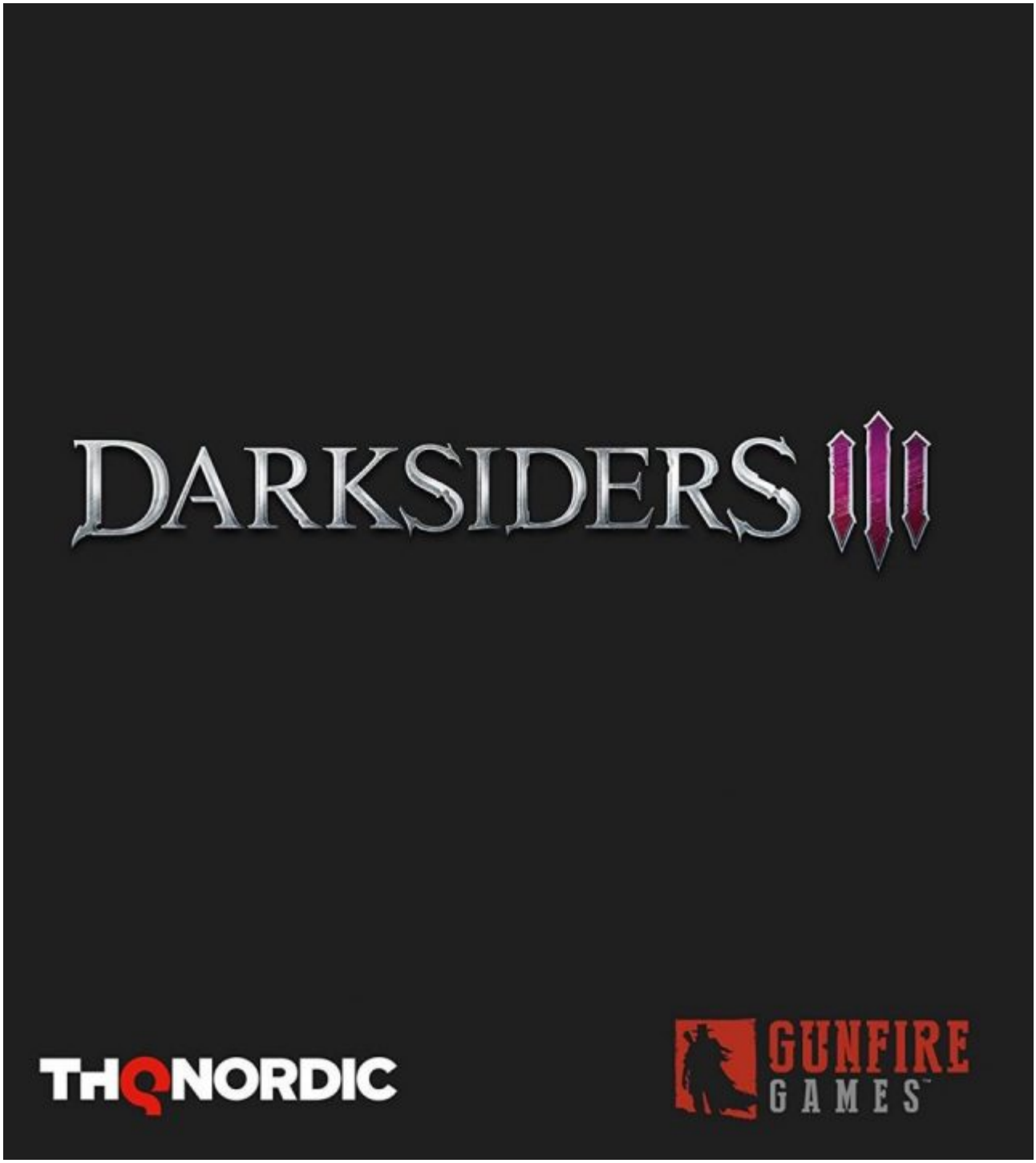

GOLD
NUGGET
TASTE THE GOLD RUSH
JUNK
LICK!
JUNK










DARKSIDERS III
THQNORDIC
GUNFIRE
GAMES