Speciale E3 – Primo gameplay per Need for Speed Payback

L’**EA Play** è stata anche l’occasione per vedere per la prima volta ***Need for Speed Payback***, annunciato solo qualche giorno fa.
Nel primo gameplay mostrato abbiamo potuto saggiare le molte novità che il titolo propone, a cominciare dalla “**Modalità Rapina**“, che per molti aspetti ricorda quanto visto nel primo ***Fast & Furious*** dove, su un’auto elaborata (in questo caso una fiammante **Koenigsegg Regera**), si va all’inseguimento di un camion con un carico prezioso.
Capiamo subito che l’intento di **Criterion** è quello di realizzare un open world ricco d’azione e quasi indistinguibile dai lungometraggi di genere, soprattutto grazie all’incalzare delle musiche e dei continui dialoghi tra **Jess** e **Tyler**, due dei tre protagonisti del gioco. Proprio loro sono la sorpresa del **reveal**: ognuno dei tre personaggi ha abilità uniche e una maggiore propensione all’utilizzo di determinate vetture come – da quanto ci è apparso – le **Hypercar** per **Jess** e le **Muscle car** per **Tyler**. Del terzo character non si è visto nulla, ma anche lui sarà controllabile dal giocatore, anche se non è chiaro se sarà possibile operare una scelta tra i personaggi, come visto in *GTA V,* oppure se questa sarà del tutto arbitraria in base agli eventi. Una cosa che salta all’occhio è l’utilizzo dei **ralenty** in stile ***Burnout 3: Takedown***, sviluppato sempre da Criterion nel 2004, che sicuramente enfatizza alcuni momenti spettacolari ma rischia anche di spezzare l’azione se utilizzato senza moderazione.
Oltre a quanto si era venuto a conoscenza precedentemente, vedere questo primo gameplay ci ha fatto notare come l’utilizzo del **Frostbite** sta di anno in anno migliorando: tutto risulta più pulito e dettagliato e soprattutto le luci fanno la parte del leone.
Appuntamento ai prossimi aggiornamenti che sicuramente non tarderanno ad arrivare.

Speciale E3 – EA mostra FIFA 18

Come da pronostico è stato anche il turno di ***FIFA 18*** sul palco dell’**EA Play**. Sono tante le novità, a cominciare da ***The Journey***, la campagna – per così dire – introdotta l’anno scorso e che segue le vicende di **Alex Hunter**, un ragazzo che sogna di diventare un calciatore professionista. Con il secondo capitolo, questo viaggio si è spinto in avanti su diverse componenti al fine di rendere il percorso, non solo calcistico ma anche di vita, il più veritiero possibile. Per cominciare, la storia sarà suddivisa in **sei capitoli**, con ambientazioni che non ricoprono solo il territorio del **Regno Unito** ma anche in **Brasile**, anche se non si sa ancora che importanza avrà nella storia il luogo d’origine di Pelè, Ronaldo e tanti altri campioni calcistici. Oltre a questo si è deciso di migliorare – ascoltando i feedback degli utenti – la **personalizzazione di Alex**, sia dentro che fuori dal campo, con anche una rivisitazione degli obbiettivi che adesso saranno più chiari.
Una cosa che ha attirato l’attenzione è stato poi l’**uso dei media**: sono stati infatti realizzate delle vere e proprie interviste ai pezzi grossi del calcio, tra allenatori e giocatori, inerenti proprio ad Alex Hunter, con anche interventi dagli studi delle più importanti testate giornalistiche sportive mondiali come la **BBC** o la nostrana “**La Gazzetta dello Sport**“.
Questo non farà altro che rendere ***The Journey*** ancor più avvincente e in grado di influenzare il mercato dei calcistici.

Ovviamente il focus è poi andato sul **gameplay** e sulla **tecnica**: la partnership con **Cristiano Ronaldo** ha permesso di utilizzare un nuovo metodo di **motion capture**, molto più preciso, in grado di calcolare le animazioni frame per frame, il tutto con tempi di calcolo dimezzati.
Questo risparmio di tempo ha fatto sì che questa innovazione sia stata utilizzata per più calciatori consentendo una maggiore differenziazione soprattutto tra le diverse corporature a tutto vantaggio del realismo. Questo avrà una forte rilevanza su tutta la fisica dedicata ai calciatori, visto che ora ogni scontro sarà completamente diverso dall'altro.
Immenso, inoltre, il lavoro sull'intelligenza artificiale, grazie alla quale adesso, almeno le squadre più blasonate, avranno sistema di gioco molto simile alla controparte reale, simile al Team ID di ***Pro Evolution Soccer***. Giocare contro il **Barcellona**, ad esempio, che fa della palla a terra il suo must, sarà completamente diverso rispetto al **Manchester United** di Mourinho, cosa che cambia radicalmente l'approccio nel single player.
Veniamo poi alla parte tecnica: il secondo anno di **Frostbite** si sente, ed è stato fatto un importante passo avanti dal punto di vista della grafica, sul piano della quale, in certi punti, si fa davvero fatica a distinguere quale sia la simulazione videoludica e quale sia una partita reale. Tutto ha una maggiore definizione e un utilizzo migliore dei filtri e di alcune **feature** come, ad esempio, l'occlusione ambientale.
Ultima chicca è poi stata riservata alla **realizzazione degli stadi**, dove non solo, come ormai d'abitudine, saranno perfettamente riprodotti, ma anche il comportamento del pubblico varierà a seconda della zona in cui ci troviamo. Quindi esultanze o delusioni saranno più o meno focose se giocheremo tra Italia, Spagna o Brasile e magari più tiepide nei paesi scandinavi.
Non ci resta che attendere ulteriori novità nel corso dei prossimi mesi e soprattutto alla **Gamescom** di Colonia.

Speciale E3 – Presentato In the Name of the Tsar

Uno dei primi titoli a essere presentati all'**EA Play**, direttamente dal producer **Andrew Gulotta**, è stato il **DLC** di ***Battlefield 1*** denominato ***In the name of the Tsar***. Il contenuto aggiuntivo, oltre ad apportare piccoli miglioramenti al gameplay e nuove armi, aggiungerà **otto nuove mappe con ambientazione notturna e invernale**, visto anche che il tutto sarà incentrato sull'**esercito russo**, composto non solo da uomini ma anche da **donne**. Tutte le battaglie verranno combattute sul fronte orientale, il che probabilmente porterà alcuni cambiamenti d'approccio alle battaglie.
Ulteriori informazioni verranno rilasciate al **Gamescom** di Colonia.

BATTLEFIELD 1
TURNING TIDES
CONCEPT EXPLORATION
DICE
EA

BATTLEFIELD 1
IN THE NAME OF THE TSAR

Star Wars Battlefront II: trapelato un gameplay

Ancora nulla di ufficiale riguardo il gioco, ma già inizia a girare sulla rete un video contenente ben

12 minuti di gameplay da ***Star Wars Battlefront II***.
Non sappiamo nulla della fonte, né da chi possa essere trapelato il video. Non ci resta quindi che godercelo in attesa di sapere se sarà utilizzato all'imminente conferenza EA prevista all'E3.

https://vimeo.com/221073225

Gears of War 4: disponibile un Free Trial

Fino al giorno **15 Giugno**, potrete avere la possibilità di provare gratuitamente ***Gears of War 4***, che, oltre all'imponenza del nome che si è guadagnato negli anni e allo sforzo degli sviluppatori nel mantenere alta l'asticella della qualità, gode di tutte quelle caratteristiche necessarie per essere uno dei migliori **shooter** sul mercato.
Popolatissimi i server di gioco multiplayer, ma altrettanto oneroso è lo spazio necessario per l'installazione, stiamo parlando di circa **102GB** – che tra l'altro devono essere scaricati dall'etere – Quindi, se avete voglia di provare *GOW4* e, ovviamente, anche un'ottima rete internet, potete provare a scaricare il gioco dall' app store Microsoft o dalla vostra Xbox.

Un videogame candidato al premio Oscar

Come abbiamo visto negli ultimi anni, il mondo videoludico si è evoluto a tal punto da utilizzare **star di Hollywood** per svariateinterpretazioni: basti pensare a **Kevin Spacey** in ***Call of Duty: Advanced warfare***, qualche anno fa, o a Valorie Curry in ***Detroit: Become Human*** di prossima uscita, fino a **Mads Mikkelsen, Norman Reedus** e **Guillermo Del Toro** che dovrebbero figurare nel cast del work in progress ***Death Stranding***. Personalmente ho sempre pensato che prima o poi un videogioco sarebbe stato trattato alla pari dei lungometraggi e un primo passo è stato fatto probabilmente con ***Everything***, videogioco per Pc e Playstation 4 che, per la prima volta, riceverà una **candidatura agli Oscar** grazie al premio vinto per le Animazioni al **2017 Vienna Shorts Festival**. Questo è dovuto soprattutto ad una peculiarità del titolo, ovvero quella di "potersi giocare da solo" e quindi trasformarsi in un vero e proprio film, con tematiche molto profonde.
È stato proprio **David Oreilly**, il suo creatore, a dare la notizia con un tweet, segnalando, con un certo orgoglio, il traguardo storico raggiunto dal suo titolo.

Alienation

La **Housemarque** produce da anni titoli *twin-stick arcade* molto curati, e giochi stimolanti come ***Dead Nation*** e ***Resogun*** hanno avuto molto successo, ed è per questo che gli appassionati del genere non potevano che attendere con trepidazione la release di ***Alienation***.
Alienation non è solo un eccellente **shooter arcade**, ma è un titolo nel quale gli elementi rpg sono gestiti in pieno stile Housemarque, ovvero in maniera eccelsa. Ora vi illustrerò perché, a mio parere, questo gioco dovrebbe essere considerato un ***must-have***.

I cugini di X-com

Vorrei iniziare dal suo più grande difetto, che è la totale assenza di originalità. La Terra è attaccata dagli alieni, e voi fate parte di un'unità speciale che deve fare il lavoro sporco nel corso di una serie di missioni per respingere l'assedio extraterrestre. Abbiamo troppo spesso visto in altri giochi come X-COM questo tipo di storia ma, a differenza di quest'ultimo, qui la trama viene raccontata tramite **audiolog** e schermate di caricamento, tenendo sempre a una certa distanza il giocatore in termini di coinvolgimento. ***Alienation*** si gioca esclusivamente per il gusto della frenesia, ed era ovvio che la Housemarque concentrasse tutto sull'azione e gameplay.
In *Dead Nation* il meccanismo di gioco portava a un rilascio graduale di nuove armi, ma *Alienation* si basa più su un sistema rpg vecchio stampo; durante le missioni si può giocare da soli o in co-op, si ottiene più o meno bottino per sviluppare le proprie abilità attive e passive. Per la prima missione è possibile scegliere tra **tre classi**, ognuna caratterizzata dal proprio stile e albero d'abilità: lo **specialista biologico**, il **Sabotatore** e il **Tank**. i diversi stili di gioco forniscono più varietà nel gameplay, cosa che dà la possibilità di giocare la partita tre volte godendo ogni volta di un'esperienza diversa.

RPG: old, but gold

Lo **Specialista Biologico** possiede tutti i tipi di tecniche per aiutarlo nella lotta; l'abilità più importante è che questi può ricostituire la salute di tutta la squadra con la semplice pressione di un pulsante, e può anche avvelenare gli alieni o distruggerli con uno sciame di nanomacchine. Il **Sabotatore** ha una splendida abilità che gli permette di creare un attacco aereo devastante quando la squadra è circondata da nemici. Ultima, ma non meno importante, classe d'eccellenza è il **Tank**, utilissima per andare in prima linea. La sua abilità principale consiste nel creare uno scudo per tutta la squadra. Tutte le abilità hanno la possibilità di svilupparsi grazie ai punti che si ottengono "livellando".

Le **abilità passive** sono uguali per tutte le classi, ma sta a voi trovare maggiore efficienza nella distribuzione per ognuna. Il sistema offre la scelta di concentrarsi su un'abilità o operare un'equa spartizione tra le attive e le passive, dando la possibilità di rendere il personaggio più eclettico. Si tratta di un sistema RPG raffinato con un albero delle abilità non troppo profondo, ma che funziona bene.
Questo aspetto si riflette anche nelle **armi**: giocando le varie missioni, si guadagnano nuove armi e, più alto è il livello di difficoltà, migliori sono le ricompense. L'armamentario del gioco è piuttosto esteso, in quanto svaria tra SMG, lanciafiamme, vari fucili, lanciamissili e altro ancora. Queste armi possono essere equipaggiate con degli aggiornamenti alle statistiche che si trovano nel mondo di gioco. Ciò incentiva al proseguimento della storia e all'esplorazione dei livelli.

Procedurale che non stanca

Quando, più avanti nel gioco, si vorrà scegliere un livello di difficoltà più elevato, ci si potrà accorgere quanto le prime 15-20 ore di gioco possano essere servite come tutorial. I livelli già incontrati non saranno mai gli stessi poiché la proceduralità creerà sempre diverse sotto missioni, alieni o ostacoli differenti: ciò porta i giocatori a dover fare molta pratica, non avendo la possibilità di attingere allo schema del livello "a memoria". Esistono inoltre, tra le possibile missioni secondarie, la possibilità di affrontare mini boss, strutturati perfettamente come i mostri elite di ***Diablo 3,*** ognuno dei quali avrà degli status atti a fortificarli, ogni volta generati casualmente. Il contenuto ***metagame*** pare più sostanzioso rispetto al resto del gioco, fattore che regala una discreta longevità.

Frenesia senza confusione

Molto spesso si ci troverà a usare il **multiplayer co-op** (il **matchmaking** funziona perfettamente fortunatamente) poiché si ci renderà conto che il numero di nemici sorpassa nettamente la vostra potenza di fuoco. In ***Dead Nation*** accadeva a volte che l'azione risultasse un po' caotica; *Alienation* consente numerose personalizzazioni sul personaggio, dal cambio di colore dell'armature o del laser, consentendo sempre di capire quale sia la posizione anche nei momenti di mischia. Riassumendo, il gameplay, le possibilità e le varietà supplementari nelle combinazioni sono sublimi, così come l'esperienza di gioco. Lo stesso si può dire per la qualità audio-video.

Niente è così soddisfacente nel gioco come eseguire un **attacco aereo di successo**, assistendo successivamente allo smembramento ben realizzato del gruppo di alieni appena massacrati. Ottimi **particellari** dipingono lo schermo regalando molta soddisfazione ai vostri occhi. Poi, naturalmente, c'è il suono, che si rende spesso protagonista del gioco: le armi hanno un suono forte e chiaro, come dovrebbe essere in tutti i titoli del genere. Non mancano neanche i colpi di classe, sul piano sonoro, come nel caso della ricarica della propria arma, della quale si può sentire il rumore attraverso l'altoparlante del proprio joypad. Gli effetti in termini di **grafica** e **audio** sono ben realizzati, senza tralasciare la colonna sonora, che si abbina perfettamente l'avventura.

Conclusioni

La Housemarque con ***Alienation*** ha ottenuto un ottimo risultato in termini di gioco. Un titolo che fornisce ore di divertimento, di cui si apprezza ogni secondo, soprattutto la dinamica di gameplay mentre si cercano ovunque orde di alieni e nuovi bottini per sviluppare il nostro personaggio.
L'azione e la giocabilità sono "ricercate", rendendo il tutto una gioia per l'esperienza. Aggiungete il fatto che difficilmente si trovano bug e difetti, lasciando l'esperienza sempre godibile sia in modalità solista che in co-op.
Concludendo, possiamo definire *Alienation* un **must** nel genere **sparatutto arcade twin-stick**, un titolo che mi sentirei di consigliare a tutti gli appassionati del genere.

Prey – Ottimo Direi

Dopo aver giocato e recensito il primo ***Prey***, datato 2006, abbiamo messo le mani su l'ultima fatica di **Bethesda** che, dopo abbandonato lo sviluppo di *Prey 2*, si è lanciata verso un totale *reboot* del *franchise*. Il nuovo ***Prey*** è un opera complessa e ricca di sfaccettature. Vediamo assieme quali sono i suoi pregi e i suoi difetti.

Total recall

Il mondo come lo conosciamo è fondamentalmente diverso: ci troviamo infatti in una **timeline** alternativa dove, nel 1963, J.F. Kennedy è riuscito a sfuggire all'attentato di Dallas e ad avviare così una massiccia corsa verso lo spazio. Per questo nel 2032, anno in cui sono ambientate le vicende raccontate nel gioco, siamo su **Talos I**, una gigantesca stazione spaziale in orbita intorno la Luna, dove le più grandi menti scientifiche sono riunite per portare l'umanità su un livello più alto. Talos I per certi versi potrebbe ricordarvi la **Rapture** di ***Bioshock*** e le somiglianze di certo non si fermano qui: *Prey* prende infatti spunto da diversi capolavori – videoludici e non – di genere fantascientifico ma, ciò nonostante, riesce a serbare una sua identità, creando una trama avvolgente, ben strutturata e ricca di colpi di scena da maestro.
Proprio la corsa allo spazio ha attirato l'attenzione dei **Typhon**, una razza aliena avanzata con in dote diversi poteri. Dal loro studio si arriverà alla creazione delle **Neuromod**, oggetti che permettono a chiunque di acquisire qualunque abilità, se sprovvista, e che ovviamente avranno un grosso peso all'interno del gioco. Ma qualcosa durante i test va storto, e Talos I diventerà vero e proprio palcoscenico della prima invasione aliena.
Toccherà a **Morgan Yu** trovare la soluzione al problema.
Nulla è ciò che sembra e proprio grazie alla sceneggiatura di **Chris Avellone**, famoso per aver contribuito alla creazione di ***Fallout 2*** e, soprattutto, di ***Planetscape: Torment*** (e al momento al lavoro su ***System Shock 3***), *Prey* diventerà un bellissimo concentrato di storie personali che si integreranno perfettamente al *plot* principale, come tanti pezzi di puzzle atti a regalare un finale appropriato a ogni percorso intrapreso. Proprio un punto forte del titolo – e non è cosa da poco – è il

coinvolgimento generale: tutto ciò che vediamo e sentiamo è in perfetta armonia e addirittura gli **audiolog** che, non solo hanno rilevanza ai fini narrativi, ma sono anche molto interessanti, veridici e intrecciati tra loro. È uno dei pochi titoli che spingono ad approfondire e soprattutto rigiocarlo visto, come detto, la presenza di finali multipli che non saranno mai banali.
Siamo abituati a **vedere** le scelte magari con un cambiamento di colore in una linea di dialogo o gesti ancora più palesi. Qui no, ed è proprio questo a conferire a *Prey* quel qualcosa in più dal punto di vista narrativo: siamo liberi, soggetti pensanti in grado di usufruire del libero arbitrio, al punto che anche elementi che potrebbero non sembrare importanti – magari inerenti al puro gameplay e al vostro stile di gioco – influenzeranno il corso della storia.

Chi e cosa sono io?

Prey è un titolo complesso sotto diversi aspetti, non solo per una trama stratificata, ma anche per un gameplay ben strutturato e che probabilmente avrà pochi rivali nel corso di quest'anno. Tutto è stato studiato nei minimi dettagli, a cominciare dal **level design**, tra i migliori visti negli ultimi anni, dove ogni ambiente è ricco di percorsi diversi, ricordando per certi versi i recenti ***Deus Ex***.
Possiamo dire che tutto ciò che troviamo in *Prey* può essere espresso in una sola parola: **libertà**.
Possiamo approcciare le situazioni come meglio vogliamo, decidere se essere elusivi o andare spediti verso l'obbiettivo, sfruttare l'ambiente per mimetizzarci, nasconderci o addirittura attaccare i nemici e tanto altro. Tutto ciò aumenta non poco il livello di immedesimazione, permettendo non solo di conformare ulteriormente il gameplay alla narrazione ma anche il nostro tipo di approccio, e soprattutto la nostra capacità d'adattamento. Come da titolo, infatti, saremo una costante **preda** dei **Typhon**, la razza aliena che sembra aver preso possesso di Talos I, diversi tra loro per tipologia e poteri a cominciare dai **Mimic**, che possono prendere le sembianze di qualunque oggetto poiché di massa simile. Questo significa che potenzialmente la maggior parte degli oggetti potrà attaccarci,

aumentando le possibilità di un attacco cardiaco per lo spavento. Come se non bastasse vi sono gli **Spettri,** Typhon che hanno preso possesso di esseri umani inconsapevoli, di diversa tipologia e con punti di forza e deboli ben precisi. È da qui che ha inizio la profondità del gameplay di *Prey:* ogni nemico è infatti scannerizzabile attraverso lo **Psicoscopio**, permettendoci non solo di studiare il nostro obbiettivo e, di conseguenza, di capire come approcciarlo, ma anche di sbloccare diversi poteri alieni che potremo apprendere grazie alle **Neuromod**, molto simili per funzione ai plasmidi di *Bioshock*.
Anche qui si apre un enorme ventaglio di possibilità: lo **schema dei poteri** è suddiviso in **sei sezioni**, dove i primi tre raffigurano poteri che potremmo definire **classici**, come la possibilità di spostare via via oggetti più pesanti, potenziare la salute, la tuta e così via. La parte più interessante riguarda però le **potenzialità aliene**, grazie alle quali potremo utilizzare i poteri dei nostri antagonisti: onde psichiche, vortici elettrici e di fuoco e addirittura prendere le sembianze di alcuni oggetti come fanno i Mimic. Sbloccare tutte le **abilità** in una sola **run** è praticamente impossibile, per cui servirà scegliere con attenzione quale **skill** sarà in grado di adattarsi al nostro stile di gioco.
Ma in *Prey* nemmeno il potenziamento del personaggio renderà le cose più facili: innanzitutto, più poteri dei Typhon utilizzeremo, maggiore sarà la probabilità che i sistemi di sicurezza di Talos I ci prendano di mira scambiandoci per per uno di loro. Sarà dunque indispensabile fare attenzione anche a questo aspetto, poiché il gioco non è per nulla semplice: poche munizioni, pochi medikit e nemici estremamente reattivi e cattivi scoraggiano un approccio alla ***Doom***, per cui bisognerà esplorare a fondo la stazione se si vuole sopravvivere. L'esplorazione è direttamente correlata al geniale **sistema di crafting**, perfettamente contestualizzato, che richiederà la raccolta di materiali diversi, il loro compattamento attraverso dispositivi di riciclo e infine il loro assemblaggio in un altro macchinario per poter creare ciò che serve, ma solo se prima abbiamo trovato gli appositi **schemi di realizzazione**.
Prey è dunque un **RPG** in tutto e per tutto, che prende il meglio dai capisaldi del genere e li mescola sapientemente in qualcosa di unico e completo sotto tutti i punti di vista, a parte le fasi incentrate sulle sparatorie: è proprio l'aspetto **shooting** il punto dolente del titolo, a volte macchinoso e impreciso e davvero frustrante in alcune situazioni. I movimenti non risultano fluidi e davanti a un nemico estremamente rapido usare i proiettili può diventare inutile. Ma come detto ci sono tante strade, e in una di queste è previsto l'utilizzo dell'arma iconica del gioco, il **Cannone Gloo**, un vero e proprio fucile spara-colla che ci sarà davvero utile in diverse situazioni, come quando dovremo immobilizzare temporaneamente i nemici, assorbire incendi e addirittura costruire muri o scale per arrivare in zone altrimenti inaccessibili. Insomma, quelli di **Arkane Studios** hanno veramente pensato a tutto e, se aggiungiamo il fatto che è possibile potenziare armi e torrette, riparare oggetti guasti e interagire con la maggior parte degli oggetti di scena, non immagino davvero quale lavoro migliore potremmo aspettarci per quest'anno in questa tipologia di titoli.

È bello ciò che piace

In mezzo a tutte queste vette d'eccellenza, la parte che fa meno strabuzzare gli occhi è il **comparto tecnico** che, pur utilizzando il **CryEngine**, fatica a regalare il cosiddetto "effetto wow". Nonostante la buona modellazione di oggetti, personaggi e scenari, tutto è un po' sporcato da *texture* e *shader* a volte a bassa risoluzione e luci ed ombre in qualche caso imprecise. Fortunatamente, il motore grafico – che ha fatto le gioie di **Crytek** – fa un buon lavoro sui particellari: fiamme, scintille, scariche elettriche e persino l'acqua sono ben rese mitigando così le sensazioni provenienti dallo schermo.
Ma a mitigare ancor di più, se non addirittura a far chiudere un occhio su alcune deficienze, è il **comparto artistico** che, prendendo spunto da quanto visto nei due ***Dishonored***, gode di un sapiente uso di filtri particolari e di colori che rendono il tutto simile a un dipinto a olio, cosa che aiuta molto a non focalizzarsi sui dettagli di minor valore. Proprio questa direzione artistica è in grado di regalarci scorci mozzafiato, grazie anche al miscuglio di elementi diversi, dall'**Art déco** al **Retrofuturismo** che, come in ***Bioshock***, rendono *Prey* un titolo memorabile per gli anni a venire.
Anche i nemici sono davvero ben realizzati e, se è vero che siamo fatti della stessa materia di cui sono fatti i sogni, i **Typhon** sono probabilmente fatti della stessa materia di cui sono fatti gli incubi: ombre in perenne movimento accompagnate da suoni sinistri che nel contesto risultano davvero suggestivi.
Un ulteriore elemento distintivo è poi il **comparto audio**: nel corso dell'avventura saremo per lo più accompagnati dai rumori all'interno della stazione spaziale con una bella distinzione tra le zone in assenza di gravità, quelle in cui è presente e lo spazio aperto. Tutto è **campionato** con dovizia, anche nella realizzazione dei suoni prodotti dai Typhon nelle loro varie connotazioni.
Ovviamente non mancano le musiche, soprattutto d'accompagnamento, in stile stile retrofuturistico con una punta di post-rock, perfette per introdurci in determinate sezioni o per enfatizzare i momenti più concitati. La colonna sonora è stata affidata a **Mick Gordon,** già compositore per

Bethesda delle OST di ***Doom*** e ***Wolfenstein: the new order***.
Anche il **doppiaggio**, infine, completamente in italiano – così come tutta la parte testuale – risulta ben realizzato, ben recitato e, soprattutto, studiato con le giuste tonalità nei momenti adatti. Questo fa la differenza soprattutto negli **audiolog**, davvero piacevoli da ascoltare e che soprattutto invogliano il giocatore ad approfondire non solo il *plot* principale, ma anche le storie personali dell'equipaggio di Talos I.

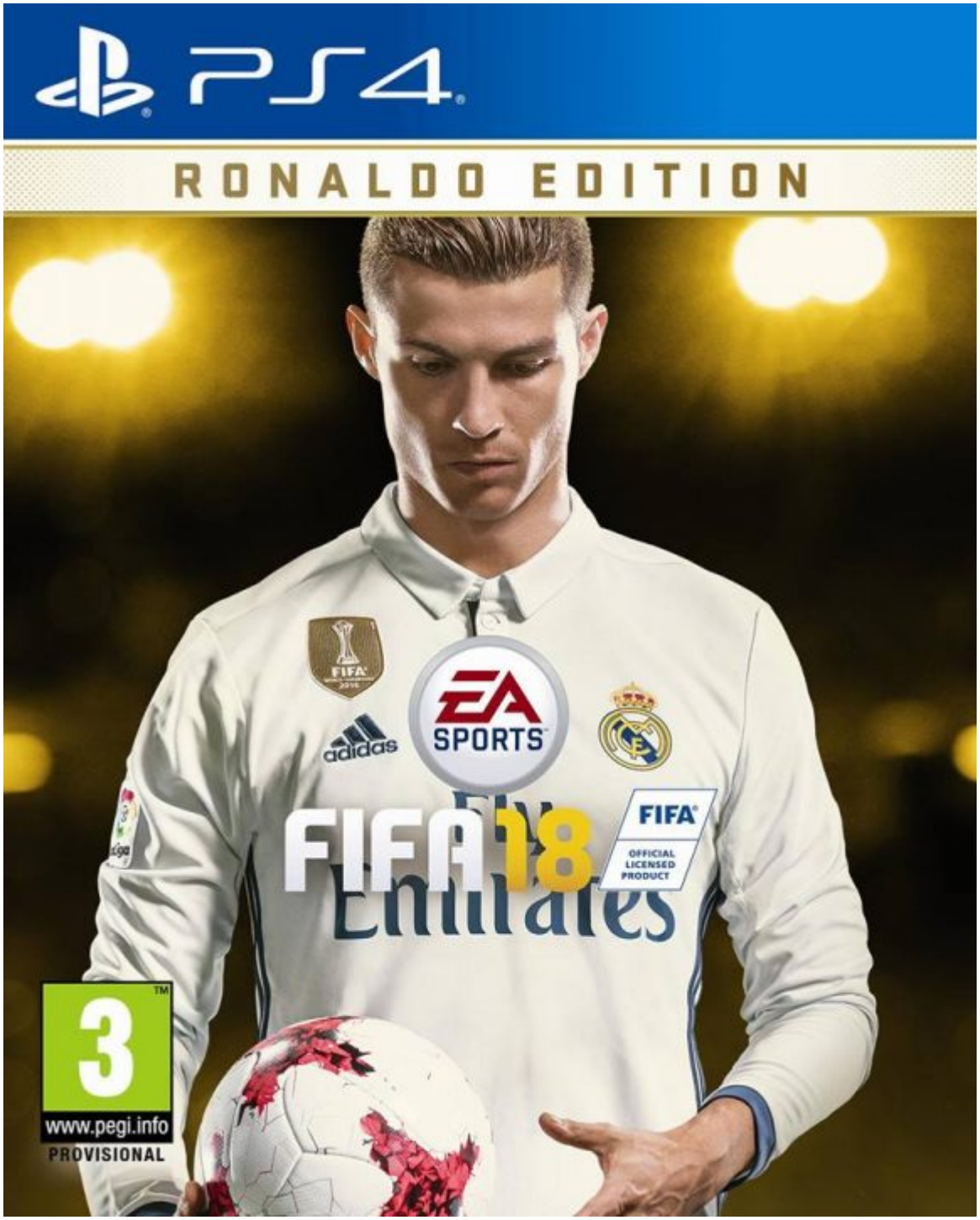
Commento finale

Prey è un titolo riuscito in quasi tutti i suoi aspetti: **Arkane Studios** è riuscita a trasportarci nei meandri di Talos I come se ci avesse portato al cinema a vedere un gran film di fantascienza. Titoli come ***Bioshock***, ***Half Life***, ***System Shock***, ***Total Recall***, ***Dishonored*** e tanti altri sono presenti in questo lavoro **Bethesda** amalgamato in modo sontuoso e che, come dicevamo, conserva una propria, forte identità.
Peccato solo per una fase di **shooting** poco accurata e per un **impianto tecnico** non all'altezza di altre produzioni tripla A, difetti che non minano comunque un'esperienza assolutamente positiva.
Questo *Prey* risulta forse un titolo meno "unico" dell'originale, ma è di certo un'avventura che difficilmente troverà concorrenti all'altezza tra quelli di quest'anno e che probabilmente sarà ricordato come uno dei migliori giochi di questa stagione.

Presentato FIFA 18

Come annunciato ieri, oggi è stato il giorno del *reveal* di **FIFA 18**, titolo calcistico **Electronic Arts**, ormai con una storia trentennale.
Il focus principale è su **Cristiano Ronaldo**, protagonista della stagione stellare del Real Madrid, che sarà il testimonial del titolo, oltre ad aver dato un grosso aiuto agli sviluppatori, in uno studio mobile **EA Motion Capture** a Madrid, per introdurre le novità che vedremo il 10 giugno, in una presentazione ancor più corposa.
Nonostante il cambio di partnership, passata da Xbox a Sony, su entrambe le console saranno disponibili diversi pacchetti come **FIFA Ultimate Team Icons** che aggiunge i calciatori che più hanno fatto la storia oltre all'accesso anticipato per chi preordinerà il gioco.
Infine, giungono notizie anche sulla versione per **Nintendo Switch**, la quale sarà sviluppata da **EA Vancouver**, avrà caratteristiche esclusive ma non si avvarrà del **Frostbite Engine** per limitazioni hardware, dunque sarà alla pari delle versioni **PS3** e **Xbox 360** che fanno il loro ritorno in campo.
Ufficializzata anche la data di uscita: **29 Settembre** in tutto il mondo su Xbox One, Playstation 4, Nintendo Switch e PC.

Dunque attendiamo l'EA Play, la conferenza pre-E3 organizzata da Electronic Arts – il 10 giugno alle 21:00 ora italiana – per scoprire ulteriori novità.



In arrivo FIFA18

Dopo la presentazione di ***Pro Evolution Soccer 2018***, domani toccherà al titolo **Electronic Arts** mostrare le sue novità.
Il primo trailer sarà pubblicato direttamente sul canale **YouTube** dedicato, accompagnato da un comunicato che elencherà le principali novità del titolo già al suo secondo anno di utilizzo del motore grafico **Frostbite Engine**.
Nonostante alla presentazione manchino ancora alcune ore sappiamo già qualcosa: grazie all'esperienza maturata con ***Battlefield 1*** avremo certamente delle migliorie grafiche, la

telecronaca sarà molto più ricca e varia e infine, abbiamo conferma che la modalità “**Il viaggio**” godrà di ulteriori implementazioni.