# The Surge – Attenzione, Il Potenziale C’è! Al Prossimo Giro Però

Dopo ***Lords of The Fallen***, ***The Surge*** è da considerarsi come il titolo di maturità per **Deck 13**. Nonostante l’evidente richiamo al titolo originale, questo soulslike si distacca abbastanza da avere una propria identità, anche se non tutto va nel verso giusto.

## In un mare di ruggine

In un futuro prossimo il mondo è in pericolo: riscaldamento globale, cambiamenti climatici, crisi finanziaria e altri fatti poco piacevoli, rendono **C.R.E.O. Industries** l’unica in grado a mettere una pezza a quanto sta accadendo. Tutto parte dai suoi **Esoscheletri**, non solo in grado di migliorare le abilità umane ma anche di rimettere in piedi gli infermi, come il nostro protagonista, **Warren**. Il progetto per salvare il mondo ha inizio ma, già al nostro risveglio, capiamo che non tutto è andato nel verso giusto.
Già a partire dall’incipit si può intuire come la trama non sia il punto forte del titolo: i richiami ad altri film e videogiochi di fantascienza sono palesi, ma sono aggrovigliati in modo da non intrattenere il giocatore, al punto che, passata qualche ora, potrebbe non importarvi più di raccogliere gli ***audiolog*** in giro per la mappa per conoscere ulteriori dettagli sulla storia. Anche i personaggi di certo non aiutano: **Warren**, il nostro protagonista, nonostante si trovi fin da subito invischiato in una situazione fuori controllo, con zombie armati di esoscheletri pronti a ucciderlo in qualunque momento, appare assolutamente avulso da quanto stia accadendo, come se stesse partecipando forzatamente alla trama. I comprimari sono addirittura peggio sceneggiati, e anche sulla storia di questi pare si sia fatto abbastanza per mantener vivo il disinteresse: non pare rilevante il perché si trovino lì e, nonostante i dialoghi a scelta multipla, non sembrano aver nulla da dire, a parte consegnare alcuni incarichi secondari che, se completati con successo, porteranno il nostro inventario ad arricchirsi.
Si ha come la sensazione che molte cose siano soltanto abbozzate: ad esempio, potremmo attaccare dei **npc** pacifici o delle guardie non ostili, che ovviamente risponderanno come si deve ma, dopo il reset del gioco, dopo una morte o dopo essere entrati nel **MadBay**, l’hub centrale, tutto tornerà come prima, come se nulla fosse successo. Quindi niente sistema di reputazione, il che ci permette di fare ciò che vogliamo senza conseguenze. Anche riguardo il MadBay ci sono buchi di sceneggiatura non da poco: cos’è? Perché quando ci entriamo tutto il mondo di gioco si resetta? Perché respawniamo lì? Domande a cui non troveremo risposta: quest’hub sembra essere presente semplicemente “perché deve essere così”, senza nessuna contestualizzazione nella trama o nella lore.
È un vero peccato, perché bastava davvero poco a creare una storia che legasse in qualche modo il nostro peregrinare da una zona all’altra del mondo di gioco. Il paradosso è che *The Surge* finisce proprio quando le cose cominciano veramente a farsi interessanti.

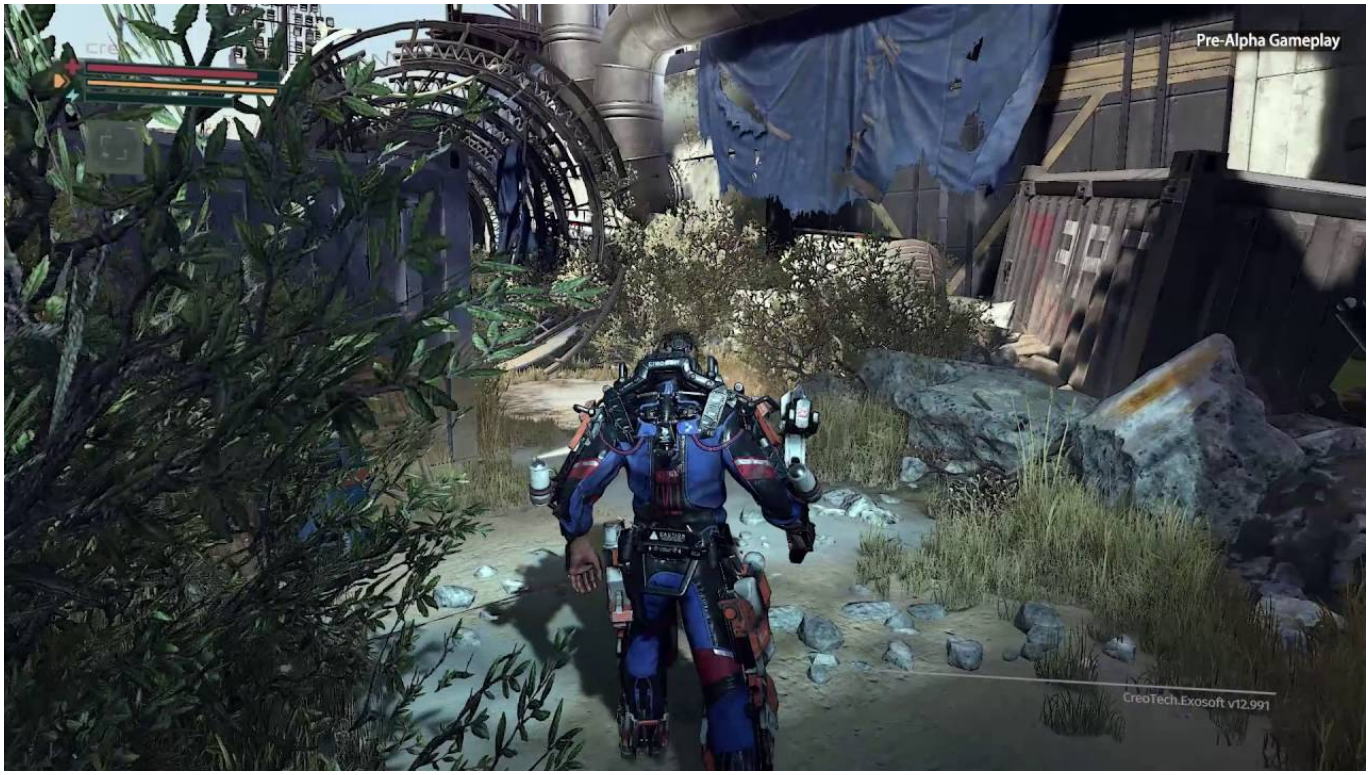
## 1000 modi per morire

Fortunatamente i pregi sono altri e diciamolo subito: *The Surge* è un gioco cattivo, tanto.
Rispetto al titolo **From Software**, ogni nemico base può farvi molto ma molto male, a tal punto che ogni combattimento diventa una vera sfida. È proprio questa la parte più riuscita del titolo: ogni scontro ha qualcosa da dire e bisognerà essere molto tattici se si vuole sopravvivere. Tutto è all'insegna della familiarità nei colpi, tra leggeri e pesanti, la schivata simil ***Bloodborne***, eccezion fatta per la parata, la cui posa non consente al personaggio di muoversi e che, a colpo ricevuto, consumerà una delle tre barre presenti, quella della **stamina**; la barra della **salute** e la barra dell'**energia** completano il quadro, dove quest'ultima può essere impiegata, una volta raggiunta una certa carica, per eseguire colpi finali, ricaricare la salute con appositi iniettabili e potenziare gli attacchi del **Drone**, che sarà una risorsa utile non solo come aiuto offensivo ma anche per aprire alcune porte altrimenti inaccessibili. È possibile anche potenziarlo lungo il corso dell'avventura e sceglierne il tipo d'attacco una volta selezionato il bersaglio. La sua utilità diventa fondamentale qualora ci si ritrovi davanti un gruppo di nemici; grazie al **drone** potremo colpirli e attirarli singolarmente, sfruttando la basilare **IA** dei nemici. Proprio il sistema di targeting si presenta innovativo: è possibile distinguere e selezionare i diversi punti da colpire, tra arti, testa e corpo colpendo solo quel singolo punto. Diventa importante studiare un minimo l'avversario, capire se ci sono parti non ricoperte dall'armatura e quindi vulnerabili oppure, al contrario, selezionare una parte dell'equipaggiamento, danneggiarla e, attraverso un colpo finale, ricevere un *loot*. I cadaveri li rilasciano abbastanza spesso e sarà possibile visionarli ancor prima di raccoglierli. Ogni nemico rilascia rottami da utilizzare per potenziare la batteria nucleare, le armi e le armature e addirittura crearle, ma solo se abbiamo a disposizione gli schemi ingegneristici. Oltre ai rottami, per poter costruire servono determinati oggetti: ogni pezzo d'equipaggiamento utilizzato consuma una certa quantità di energia quindi è essenziale potenziare la batteria nucleare per poterne utilizzare uno migliore. A livello estetico, l'*equipment* in sé non è personalizzabile, soprattutto durante i

potenziamenti, essendone modificabili solo le caratteristiche.
Sono presenti anche dei ***perks*** attivi e passivi: quelli **attivi**, chiamati iniettabili, permettono soprattutto di ricaricare la salute o, per esempio, di potenziare gli attacchi, mentre quelli **passivi** possono aumentare le nostre statistiche ma, ogni qualvolta inseriti nel nostro equipaggiamento, consumeranno anch'essi l'energia della batteria.
Come nei *Souls* si perderanno tutti gli scarti tecnologici in nostro possesso in caso di morte e, ovviamente, anche qui sarà possibile recuperarli, ma con sostanziali differenze: abbiamo un tempo limite, dopodiché gli scarti verranno persi del tutto. Per aumentare il tempo a disposizione basta eliminare qualche nemico che si interpone tra noi e i nostri scarti.
Insomma, come potete aver capito è un titolo complesso e che migliora piccoli aspetti dei classici soulslike, a cominciare dalla possibilità di mettere in pausa il gioco, ed è fornito di menu molto chiari e intuitivi fino agli scontri con i boss. Anche i boss infatti regalano quel qualcosa in più a livello di gameplay e bisognerà studiarli con attenzione, abbastanza da rimanere uccisi diverse volte prima di sconfiggerli. A dir la verità i pattern d'attacco non sono molti ma il sapere che ogni colpo potrà eliminarvi senza pietà non rende più facile conoscerli. Tutti hanno un punto debole ma non sarà visibile immediatamente e, a differenza di altre boss fight, qui non è importante solo quando colpire, ma anche dove. Nonostante ciò, i boss si presenteranno solo come grossi ostacoli da superare. Non c'è emozione nell'affrontarli, nessun brivido particolare, manca quel "non so che" perché un titolo di questa categoria possa fare il salto di qualità.
Anche le mappe, in qualche modo, hanno qualcosa da dire nel bene e nel male: abbastanza grandi e articolate, con tanti passaggi di collegamento e le classiche scorciatoie tra il nostro hub e alcune zone d'interesse, necessitano di un'attenta esplorazione, in quanto è possibile trovare oggetti rari o nuove aree che non pensavamo esistessero. Una caratteristica fondamentale è che alcuni accessi saranno disponibili solo quando il nostro personaggio sarà a un livello tale da potervi accedere e, di conseguenza, spostarsi tra le varie mappe liberamente, in stile ***Dead Space***. Ma anche qui, per ogni Yang esiste anche un Yin corrispettivo: la grandezza e l'articolatezza delle mappe porta a una certa dispersività, disorientando il giocatore e diventando non di rado frustrante, specie a causa della grande somiglianza fra molti ambienti che spesso mancano di elementi distintivi.

# Déjà vu

**Sul piano tecnico**, il gioco si presenta abbastanza bene, con **modelli poligonali** per i personaggi più che buoni, come del resto gli oggetti equipaggiabili e gli oggetti di scena, e buoni filtri che regalano all'occhio una pulizia generale niente male; meno felici le *texture*, di qualità altalenante. Trovano risalto anche l'utilizzo degli **effetti speciali**, bellissimi da vedere soprattutto in aperto combattimento che lo trasformano in un balletto coreografico pieno di luci, scintille e onde d'urto.
Le poche ***cutscene*** sono ben realizzate anche se con qualche calo di frame di tanto in tanto mentre le parti giocate rimangono fluide, ancorate ai 60fps anche nei momenti più concitati. Sono previsti diversi setup grafici che rendono il gioco adattabile a tutte le macchine.
Purtroppo, il lato a colpire meno è proprio la **realizzazione artistica**: per quanto si sia cercato di dare un'identità visiva al titolo, non si può fare a meno di notare eccessive somiglianze con quanto visto in altri titoli – cinematografici e non – tanto da perdere interesse per i dettagli, che sono anche tanti ma che non invogliano a soffermarsi. Tutto sa già visto, soprattutto per via delle **Exosuit**, e non ci sono scorci mozzafiato e memorabili come nei titoli FromSoftware.
Fortunatamente il **comparto audio** rialza un po' l'asticella con ottimi effetti sonori, dai singoli colpi fino ai vari suoni dei mezzi meccanici sparsi per tutta la mappa. Tutto è stato riprodotto con qualità e attenzione al dettaglio.
Anche la musica trova nel suo utilizzo, o meglio nel suo non utilizzo, una scelta azzeccata in quanto la maggior parte delle volte saremo circondati solo dai rumori ambientali che aumentano in maniera drastica l'immedesimazione di trovarsi in una landa distrutta, desolata e ostile.
Il doppiaggio, inglese, è probabilmente la cosa che colpisce meno nella parte sonora: non c'è enfasi, come se si sia fatto il proprio e basta. Ricordo che ci troviamo in una base distrutta, tossica, con macchine assassine eppure, a detta dei personaggi, sembra di trovarsi all'interno di una libreria il giovedì pomeriggio.



## Commento finale

***The Surge*** è a conti fatti un titolo riuscito a metà: se, da un lato, l'idea di portare un *soulslike* nel mondo della fantascienza è ottima, allontanando l'ombra di *Dark Souls*, dall'altro il gioco risulta povero di idee, e quelle che ci sono a volte sono poco approfondite. Se i combattimenti posso essere definiti buoni tutto il resto è segnato dal compromesso, non solo narrativo ma anche artistico portando questo titolo nel limbo dei giochi di cui non si avrà memoria. Il titolo ha paradossalmente una sua identità, è subito riconoscibile, ma nonostante ciò riesce a risultare al contempo anonimo. Le potenzialità ci sono tutte e magari in un secondo capitolo, dove si sarà ascoltato il parere della critica, troveremo un vero rivale dei titoli **FromSoftware**.

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

---

# Destiny 2: il resoconto della live

Qualche giorno fa si è svolta la live di **Bungie** incentrata sul gameplay di ***Destiny 2***, che ha introdotto a svariate novità del gioco. Passandole in rapida rassegna, si va dalle **nuove sottoclassi – Dawnblade, Sentinel** e **Arcstrider** – a oggetti come la **spada infuocata** in dotazione allo **stregone** e lo **scudo da vuoto** per il **titano**, che potrà lanciare e colpire i nemici (*à là* Capitan America, per intenderci), mentre il cacciatore sarà dotato di una **lancia ad arco**. Oltre alle granate e al corpo a corpo ci sarà anche una **terza abilità** che, come visto per lo stregone, crea una barriera curativa. ***Destiny 2*** riproporrà le vecchie **super-abilità** presenti nel precedente capitolo. Avremo a disposizione delle nuove classi di armi, come le **SMG**, dei **lanciagranate**, **lanciamissili multipli** e **minigun**, e dal **gameplay** si nota il ritorno dei **danni elementali** nelle armi.
Riguardo la campagna, la storia ci porterà a visitare tre **nuovi mondi**: **IO**, **Titan** e **Nessus**. I pianeti saranno abitati e magari avranno delle zone social al loro interno. La **storia**, come anticipato mesi fa, vede la **legione rossa** come oppositore e come principale antagonista – e capo dell'esercito **cabal** – **Gha'ul**, il quale sostiene che il **Viaggiatore** abbiamo scelto gli umani commettendo un grosso errore, poiché avrebbe dovuto scegliere proprio i cabal.
Questo per quanto riguarda il plot; per quanto riguarda, invece, il **PvE**, i nuovi mondi saranno esplorabili con delle cinematiche che accompagneranno i guardiani nella loro avventura. Saranno introdotte delle nuove attività come la caccia al tesoro, varie avventure, settori perduti e altro ancora, spesso costituite da veri e propri **dungeon**, superati i quali si otterranno preziose ricompense. Si è parlato anche di vaste mappe nei vari mondi: la mappa sulla Terra, sulla quale potremo visitare anche l'**Europa**, sarà particolarmente vasta. Già annunciato, inoltre, il nome della prima missione: ***I'm coming***.
Il **PvP** presenta delle nuove mappe e nuove modalità, come quella ***Countdown***. Il crogiolo verrà

sconvolto dall'implemento dei **4v4** a sfavore e alla scomparsa delle modalità **3v3**.
Dietro ***Destiny*** vi è sempre stata la volontà di Bungie creare una community che rimanga unita, ed è per questo che in questo secondo capitolo sarà implementato il **ranking** – se così si può definire – dei singoli clan, di cui ogni membro contribuirà con le proprie azioni alla crescita. Chi si trova senza clan potrà richiedere una "**Guida di gioco**", che consiste nella possibilità di richiedere un "tutor", ruolo che sarà svolto da un membro di un clan che potrà, in tal maniera, guadagnare punti ai fini del **ranking**.
Per chi si chiedesse su che piattaforma sarà possibile scaricare il gioco, la live ha dato finalmente una risposta: *Destiny 2* sarà presente su **battle.net** di **Blizzard**, e non su **Steam**, come ipotizzato. Ad ogni modo, pare non ci saranno server dedicati, né su PC né tantomeno su console, ma su questi temi aspettiamo ulteriori news in occasione dell'imminente **E3**.
Per la **beta** bisognerà ancora attendere qualche settimana, e la data di rilascio non è stata ancora rivelata.
Vi ricordiamo che ***Destiny 2*** sarà presente **all'E3**, esattamente alla conferenza **Sony** e che il gioco uscirà l'8 settembre per **PlayStation 4, Xbox One e per PC.**

---

# Assetto Corsa: Ready to Race (DLC) – Soldi Spesi Bene, Molto Bene

Sono ormai diversi i DLC e gli aggiornamenti rilasciati finora per ***Assetto Corsa***. Il simulatore di guida italiano, apprezzato da critica e pubblico, è stato in costante evoluzione soprattutto grazie al parere dei fan, diventando un titolo finalmente maturo (almeno nella parte guidata).
***Ready to Race*** è solo l'ultimo dei tanti contenuti aggiuntivi e, proprio come i *Porsche Pack*, contiene solo nuove **auto**, spaziando dalle **track-car** ai mostri protagonisti del **WEC** e di **Le Mans**.
Varranno la cifra richiesta?

## Dalla strada alla pista

Partendo dalle stradali, la prima vettura a essere ammirata è la **Toyota Celica ST185**, divenuta famosa per aver vinto ben cinque campionati del mondo rally tra il 1992 e il 1994, tra mondiale piloti e costruttori. Dalla sua apparizione, il nome Celica è stato sempre un marchio distintivo per Toyota, vantando tecnologie all'avanguardia come un avanzato sistema a **quattro ruote sterzanti** ed essendo la prima al mondo ad avere una **trazione integrale a due varianti**. La vettura è estremamente reattiva ai cambi di direzione e vigorosa nell'accelerazione, e il modello è perfettamente ricreato, regalando la sensazione di stare al volante di una vettura che ha fatto la storia dei rally. È molto facile ritrovarsi in sottosterzo, per cui bisogna dosare bene il gas in entrata in curva, cosa che la rende di difficile approccio per i neofiti.

Se la Celica può ancora essere considerata una vettura mansueta, la **McLaren 570S** è invece una vera belva: 570 CV, 1300 Kg di peso, o-100 in 3,2 secondi. Il nuovo corso McLaren comincia da lei, a cominciare dal nuovo design e dalle nuove doti telaistiche che la differenziano molto dalla sua antesignana, ovvero la **Mclaren MP4-12C.**
Rispetto a quest'ultima, infatti, la 570S è molto più reattiva, più brutale in accelerazione e in frenata; si avverte subito anche la sua leggerezza nei rapidi trasferimenti di carico, il che rende questa vettura una degna rivale della Ferrari 488 GT-B.
La **Mclaren P1 GTR** invece è la vera punta di diamante della casa britannica: è una versione elaborata della P1 ma da usare esclusivamente in pista in quanto non rispetta nessun regolamento del codice della strada, e soprattutto nessun regolamento sportivo. La potenza incrementata a 1000 CV e un peso ridotto di 50 Kg rispetto alla versione standard, rendono questa vettura spaventosa, basta davvero un piccolo tocco d'acceleratore per ritrovarsi molto più lontano dal punto da cui si era partiti. È probabilmente la vettura più difficile da portare al limite del DLC in quanto è ben di più di una semplice hypercar e, paradossalmente, anche di una vettura da gara; anche usare il **sistema DRS** può diventare pericoloso, e basta una minima oscillazione di troppo per finire fuoristrada, specie quando ci mette del suo l'**algoritmo del vento** – di cui parlerò in seguito – introdotto nel DLC.
La vettura è comunque splendida, con ogni dettaglio perfettamente ben reso a cominciare dagli **interni**, ricchi di fibra di carbonio, tasti e schermi LCD. Peccato solo per le texture delle livree, a bassa risoluzione e in verità un po' bruttine a vedersi, ma questa è purtroppo ormai una consuetudine per le vetture **Kunos**.
Dopo questa super dose di adrenalina torniamo alla normalità (si fa per dire) con la **Lotus 3-eleven**, vettura intrisa dello spirito di **Colin Chapman**, fondatore di Lotus, che ha sempre lavorato per avere le auto migliori al mondo, macchine dal basso peso ma dalla grande potenza. È la vettura più divertente di questo add-on e sembra di trovarsi alla guida di uno sciame d'api: l'auto non sta mai ferma ed entra in curva con la sola forza del pensiero. Anche qui il modello è ben ricreato ma un po' sporcato da ***aliasing*** intorno alle prese d'aria e sullo spoiler posteriore mentre gli interni sono perfetti. Provate a usare questa vettura al **Nordschleife**: non ve ne pentirete.

# Solo in pista

Sono tante le **Audi** presenti in questo DLC, cominciando dalle **TT**, presenti in due versioni: **VLN** e **Cup**. La prima è nata su richiesta dei clienti che volevano avere l'opportunità di guidare in gara una vettura dei Quattro Anelli. Il risultato è appunto la **TT RS VLN**: sostanziali modifiche aerodinamiche, motore potenziato e tante altre modifiche hanno trasformato una tranquilla coupé in una vettura da corsa vera e propria. Sorprendentemente è molto divertente, soprattutto se si gareggia con vetture della stessa categoria. Il suono del motore è qualcosa di oscenamente bello, vigoroso, potente e, se avete delle ottime cuffie, difficilmente vi staccherete da questa vettura.
Come approccio è abbastanza permissiva, non si scompone facilmente e questo spiega il perché sia così adatta ai classici piloti della domenica.
La **TT Cup**, invece, si basa sull'ultima versione della coupé tedesca: anche qui la vettura ha subìto un drastico miglioramento grazie all'utilizzo smodato di fibra di carbonio e al re-design della carrozzeria. Le differenze con la versione VLN sono evidenti, a cominciare dalla maggiore potenza e dal sempre presente sibilo del turbo e del classico suono della valvola **Wastegate**. Nonostante la maggiore esuberanza del motore sembra comunque abbastanza pigra, forse dovuto ad un rapporto peso/potenza mal ottimizzato.
Ben di tutt'altra pasta è la **R8 LMS**, che rispetta le nuove norme del GT3, il campionato turismo riservato alle supercar. La R8 è una delle vetture migliori del campionato e forse la migliore GT3 presente su Assetto Corsa. Il modello è eccezionale: ogni piccolo elemento aerodinamico è perfettamente riprodotto così come dettagli dei fari e soprattutto degli interni. Il V10 di derivazione **Lamborghini** si fa sentire parecchio e le sue doti dinamiche rendono la R8 almeno una spanna superiore alle concorrenti.
Poi, è un sogno è trovarsi al volante della **Maserati MC12**. Costruita appositamente per partecipare all'ormai defunto campionato **FIA GT**, la MC12 presenta, nei suoi 5 metri e 14 centimetri, tutta la purezza e la maestosità di un marchio che ha fatto la storia delle corse. Dotata di motore ereditato dal V12 della **Ferrari Enzo**, che consta di 630 CV e cambio costruito da Maserati stessa, è una vettura indubbiamente vincente, e questo DNA è ben impresso anche all'interno dell'abitacolo che non sembra per nulla quello di una vettura da corsa: alcantara ovunque e ogni dettaglio è costruito con classe, niente di abbozzato, nemmeno le saldature. Anche all'esterno la MC12 appare diversa da tutte le altre per via di una maggiore eleganza nelle linee, che ricordano vetture d'altri tempi, al cui si aggiunge il suono del motore accompagnato da piccoli cigolii che come in un orchestra ci accompagnano durante il nostro giro in pista. L'importante non è il tempo sul giro, ma come lo si vive.

# La classe Regina

Ultime, ma non per importanza, le vetture **LMP1** protagoniste degli ultimi anni assieme alla **Porsche 919** rilasciata con i *Porsche Pack*.
Con i cambiamenti regolamentari del 2014, l'Audi aggiorna la sua **R18 e-Tron Quattro**, aumentando cilindrata, migliorando aerodinamica e telaio e scegliendo un solo motore elettrico, invece dei due usati dalla concorrenza. Proprio questa vettura segnerà l'ultima vittoria per Audi Sport alla **24 Ore di Le Mans**. Purtroppo *in-game* c'è da segnalare una mal gestione dei giri motore nel caso in cui, superati i 5.500 giri/minuto, la *power-unit* (unione di motore termico e motore elettrico) comincia a danneggiarsi al punto che difficilmente si riesce a terminare un giro senza ritirarsi. Ci aspettiamo un fix nei prossimi giorni, dato che al momento è molto difficile godersi questa vettura. A parte questo, risalta subito all'occhio la differenza tra questa e le concorrenti: il suo motore diesel ha talmente tanta coppia che potrebbe stracciare le texture dell'asfalto, ma farete fatica a sentirlo dato che sarete riempiti dai vari sibili del motore elettrico e dal **sistema K.E.R.S.**, adibito al recupero dell'energia cinetica per ricaricare le batterie. Il modello dell'Audi R18 è uno dei più difficili da realizzare: non ci sono superfici piane e tutta la carrozzeria è un groviglio di canali e appendici atte a generare la **deportanza**, necessaria a tenere incollata a terra questa vettura. Inutile dire che anche l'abitacolo è sublime, con il risaltare dei numerosi sistemi elettronici presenti al suo interno.
Anche **Toyota** ha modificato la sua **TS040**, con risultati abbastanza deludenti, ma almeno, a differenza dell'Audi, non ha problemi a essere strapazzata in pista: il suo motore a benzina rende, infatti, questa vettura completamente diversa dalla pari livello tedesca, presentandosi più nervosa e tendente al sovrasterzo. Ci si ritroverà spesso al bloccaggio delle ruote anteriori facendo della TS040 la vettura più difficile da portare al limite assieme alla P1 GTR. Le LMP1, quindi anche la Porsche 919, sono vetture estremamente sensibili ai cambiamenti di temperatura, turbolenze aerodinamiche e come vedremo tra poco, alla forza e alla direzione del vento.

## L’aggiornamento 1.14

Come sempre arriva anche un corposo aggiornamento (gratuito) per *Assetto Corsa*: la versione **1.14** porta, infatti, oltre ai soliti fix per le vetture e aggiornamenti di dati statistici, alcune novità interessanti in termini di **intelligenza artificiale**, la quale affronterà in maniera diversa le traiettorie in pista e modificherà l’incidenza degli spoiler in maniera indipendente, da vettura a vettura. Questo è un grande passo avanti e porta le gare in singolo a un maggiore livello di realismo e imprevedibilità. Grazie a questo update si vedranno, infatti, delle vere e proprie battaglie e soprattutto più errori come fuoripista o bloccaggio delle ruote in frenata: ognuno pensa a sé e ognuno cerca in tutti i modi di sopravanzare l’altro.
Come ripetuto più volte nel corso di questo articolo, è l’**algoritmo del vento** la vera novità, che potrà sembrare una cosa di poco conto, ma che invece può influenzare il comportamento della vettura in pista anche in maniera drastica. Si sente soprattutto nelle vetture LMP1, dove l’enorme vela di collegamento tra abitacolo e spoiler posteriore crea un vero e proprio spostamento della vettura in direzione del vento. Bisogna stare attenti sia in aperto rettilineo che in frenata da questo punto di vista.
Infine, sono stati apportati diversi cambiamenti per la gestione della zavorra nei campionati e nel multiplayer e aggiornamento dei nuovi pneumatici V10 per quasi tutte le vetture.

## Commento finale

Il DLC *Ready to Race* porta tra le nostre mani vetture completamente diverse tra loro ma capaci ognuna di regalare qualcosa, un’emozione unica magari conferita dallo sfarfallio della turbina dell’Audi TT VLN o dalla cattiveria pura – quasi “ansiogena” – della McLaren P1 GTR. Tutte le vetture sono sublimi, ottimamente realizzate e, considerando il prezzo di **7,99 €** a cui viene venduto il DLC, anche a buon mercato. Assolutamente consigliato a tutti gli amanti della guida e di *Assetto Corsa*.

---

# Dragon Quest Heroes II

Dopo il successo del primo capitolo, ***Dragon Quest Heroes: L'Albero del mondo e le radici del male***, Square Enix si presenta con un sequel, ***Dragon Quest Heroes II***, un **musou–hack-and-slash** sviluppato da **Omega Force** e pubblicato dalla stessa **Square Enix**.

**LA STORIA**

*Dragon Quest Heroes 2* non brilla certo per inventiva, considerando che la **trama** è molto simile a quella del precedente capitolo: una profezia, una città attaccata dai mostri e anche le caratteristiche di certi personaggi che non rappresentano certo una novità. La storia racconta le vicende di **Lasaar** e **Theresa**, due cugini con la passione per il combattimento con le spade, che si ritrovarono a difendere la città di **Kala** assediata da un esercito di mostri comandati dal principe della stessa città, **Kisar**. Un'antica **profezia** che annunciava, dopo circa mille anni di pace, una sanguinosa guerra tra i sette regni e il re di Kala decide di inviare i due eroi ad **Arcadia**, loro città d'origine nonché rivelerà loro l'attacco è stato dei **Dunisiani**, sede del **Gran Sovrano**. Comincerà così un viaggio in cui saranno accompagnati da **Desdemona** e nel corso del quale si incontreranno nuovi compagni di squadra, tra cui **Baldo Baldini**, un mercante con un buffo **accento toscano**. Ad aggiungere un tocco di mistero vi saranno altri personaggi provenienti da un altro mondo, che si uniranno a noi con lo scopo di riuscire a tornare nel loro universo.

## IL GAMEPLAY

*Dragon Quest Heroes II* riprende alcune meccaniche del suo predecessore, un misto tra **RPG** e **musou** che rende i combattimenti divertenti e ardui, grazie alle aree selvagge, zone con orde di nemici che ci attaccheranno e alcuni "**mostri famigerati**" più potenti rispetto agli altri consimili, la cui sconfitta ci farà ottenere un loot raro e una maggiore ricompensa in denaro. *Dragon Quest Heroes 2* è un **open world** con una mappa interamente visitabile in cui è possibile spostarsi molto velocemente grazie alle "**viaggemme**" unite all'incantesimo del **teletrasporto**. I combattimenti sono alla base del titolo: avremo a disposizione un **party** composto da 4 personaggi tutti dotati di attacchi basilari e alcune **skill** che variano da personaggio a personaggio. I primi 4 personaggi giocabili avranno delle armi specifiche e dei poteri unici:
**Lasaar** è esperto nella battaglia con la **doppia spada**, la sua tecnica è quella delle "*Spade Gemelle*", che gli consente di sferrare colpi devastanti; **Theresa** inizierà l'avventura con una spada e uno scudo, due oggetti con i quali è possibile fronteggiare qualunque situazione; **Desdemona** potrà attaccare i nemici con la sua enorme ascia, **Baldo** attaccherà con il suo abaco ma, essendo un mercante, avrà a disposizione una grande varietà di oggetti.
Punto di riferimento per *Dragon Quest Heroes 2* sono anche le **monete** dei mostri amici, droppate dai nemici sconfitti durante l'avventura e utili a evocare dei mostri che combatteranno al nostro fianco. Se ne troveranno di 3 tipi differenti:

1. **Attivista**: Permettono di evocare dei mostri amici che ci aiuteranno usando la loro tecnica più potente;
2. **Sentinella**: Permettono di evocare dei mostri amici che combatteranno al nostro fianco finché rimarranno in vita;
3. **Sostituto**: Una delle più utili e più potenti, che permette al personaggio di trasformarsi in mostro in via temporanea. Potremo utilizzare mosse devastanti e spettacolari.

Oltre alla possibilità di evocare dei mostri alleati vi è quella di utilizzare la modalità **Gran Forma**, che ci permetterà di sfoderare un'enorme potenza che renderà più letali i nostri attacchi, ci renderà immortali e darà modo al personaggio di attaccare con una potente **mossa finale**.

## DRAGON QUEST HEROES II ONLINE

Oltre a offrire una modalità di **gioco singola**, *Dragon Quest Heroes 2* ha implementato la **modalità cooperativa online**: gruppi di massimo quattro persone potranno completare le stesse quest; in mancanza di giocatori con le stesse quest e lo stesso livello, si potrà tranquillamente giocare in single player o accettare incarichi online.

## IL COMPARTO ARTISTICO

**Il comparto grafico**, come da tradizione, è curato dal maestro **Akira Toriyama**, creatore, fra gli altri, del celebre manga **Dragon Ball**. I personaggi e png sono molto ben disegnati, rendendo l'avventura molto più piacevole; inoltre, *Dragon Quest Heroes 2*, pur avendo texture molto curate e numerosi nemici a schermo, raggiunge senza fatica i **60FPS** stabili.

Nota positiva anche per il **comparto audio**, **ottimo**, le musiche che accompagnano l'avventura e le varie battaglie non sono mai ripetitive e stancanti. Per quanto riguarda il doppiaggio, invece, si possono scegliere solo 2 lingue: il **giapponese** e l'**inglese**, con sottotitoli sono interamente in lingua italiana.

**CONCLUSIONI**

Il gioco diverte molto, con combattimenti non sempre impegnativi, ma molto movimentati, una storia non troppo complicata ma di buona longevità che non fa sentire il peso della scarsa originalità della trama. *Dragon Quest Heroes II* è un titolo piacevole con cui passare il tempo e divertirsi, ma è anche un videogame che, a dispetto della banalità del plot, ha il pregio di riprendere i tratti **JRPG** dei titoli della saga di *Dragon Quest* trasportandoli in un contesto tipicamente **musou**, con il pregio di aver creato un mondo molto diverso da quelli degli **RPG** e dei **musou** classicamente intesi, un mondo originale con un'identità a sé stante, che rende *Dragon Quest Heroes II* un titolo certamente unico nel suo genere.

---

# Life is Strange 2 è finalmente ufficiale

La conferma è arrivata nelle ultime ore: Square-Enix e Dontnod sono al lavoro per sviluppare il secondo capitolo di ***Life is strange*.**
Per festeggiare il superamento del traguardo di **3 milioni di copie** vendute, lo studio francese ha rilasciato un video dove annuncia di star lavorando sul nuovo titolo, che non sarà comunque presente all'E3.
In attesa del rilascio, guardate cosa dicono Michel, Rod e Luke:

---

# Netflix produrrà una serie su The Witcher

**Platige Image** ha annunciato che produrrà, per **Netflix**, una serie ispirata a ***The Witcher***, serie di romanzi di **Andrzej Sapkowski,** divenuta celebre grazie alla serie videoludica prodotta da **CD Projek**. Lo stesso autore sarà consulente creativo mentre, l'intero progetto sarà guidato da **Sean Daniel** e **Jason Brown,** produttori della serie fantascientifica *The Expanse,* sempre per Netflix.
Per ora non si hanno notizie sul possibile cast o sulla data d'uscita, ma vi terremo aggiornati su ogni novità

---

# F1 2017, annunciata la data d’uscita

Era atteso ed ecco l’annuncio: **F1 2017** arriverà il **25 agosto** su PC, Xbox One e Playstation 4 e sarà un titolo ricco di novità, a cominciare dall’omologazione ai nuovi regolamenti **FIA** per le vetture fino a tutti i cambiamenti dovuti a sponsor e mercato piloti.
Ma la novità più grande riguarda il ritorno delle vetture classiche, già presenti in *F1 2013*, alle quali qui sarà riservato un trattamento speciale: non solo potranno essere utilizzate sia in single che in multiplayer, ma vi saranno degli eventi specifici all’interno della carriera dedicati. Oltre a questo, verranno aggiunti diversi layout di alcuni circuiti, probabilmente quelli più iconografici.

Le vetture classiche saranno in tutto 12: la **Mclaren MP4/4** di **Senna** e **Prost**, che sarà disponibile solo se si farà il pre-order o si acquisterà il gioco al day one (Comunque acquistabile successivamente), la **Williams FW14B** di **Mansell** e **Patrese**, la **Ferrari F2002** di **Schumacher** e **Barrichello** e altre nove che verranno svelate in seguito.
Vi lasciamo con il trailer.

---

# Annunciato PES 2018

Konami ha annunciato la pubblicazione di ***Pro Evolution Soccer 2018*** e c'è una data: il 14 settembre 2017, infatti, il nuovo titolo della nota serie calcistica sbarcherà su PC, PS4, PS4, Xbox One e 360. Di seguito il comunicato ufficiale:

*La serie PES è ormai riconosciuta come la più realistica e intuitiva esperienza calcistica videoludica per le console casalinghe e Konami ha voluto mettere da subito le cose in chiaro con una importante serie di novità che partono dalle solide fondamenta delle ultime edizioni. Con il claim di PES 2018 "Dove nascono le leggende", la nuova versione si presenta molto competitiva grazie a nuove caratteristiche, nuove opzioni, nuove modalità, una versione PC all'altezza delle controparti console e una esperienza di gioco senza precedenti.*
*PES 2018 conterrà più miglioramenti rispetto a qualunque altra versione di PES degli ultimi 10 anni, e nessun aspetto del gioco è stato tralasciato. Alla base di tutto rimane la famosa giocabilità che permette agli utenti di avere il pieno controllo sull'azione di gioco, utilizzando calciatori che si comportano, si muovono e reagiscono come le controparti reali. I nuovi miglioramenti sul sistema di controllo aggiungeranno più fluidità al gioco, mentre la rinnovata interfaccia utente permetterà di accedere alle varie opzioni di PES 2018 in modo ancora più intuitivo.*
*Il controllo è tutto in un gioco di calcio e PES 2018 mantiene l'immediatezza e il controllo totale per cui la serie è riconosciuta affiancando a questi elementi ulteriori miglioramenti volti a rafforzarne l'autenticità. Il ritmo delle partite si avvarrà di una velocità più realistica, mentre un nuovo sistema di dribbling strategico permetterà all'utente di avere un maggior controllo nella fase di possesso, con la possibilità di una migliore protezione della sfera. In modo simile, il semplice uso della levetta permetterà di produrre finte per ingannare i difensori avversari. KONAMI ha implementato anche il REAL Touch +, che permetterà al giocatore di reagire al momento della ricezione del pallone utilizzando le parti del corpo ammesse nel gioco come petto, testa e gambe per produrre un passaggio controllato e che dipenderà dall'altezza e dalla velocità della palla. Sono state riviste tutte le situazioni pre-impostate, come ad esempio, il modo con cui calciare i rigori e anche una impostazione per il calcio d'inizio a un giocatore.*
*Anche l'aspetto grafico di PES 2018 è stato ulteriormente migliorato. Il nuovo sistema REAL Capture, garantirà una realistica gestione dell'illuminazione sia negli incontri diurni che notturni, mentre oltre 20.000 elementi sono stati ricreati fedelmente per riprodurre il terreno di gioco, i tunnel degli spogliatoi e le aree circostanti di stadi come il Camp Nou e il Signal Iduna Park. Il modo caratteristico con cui i giocatori si muovono, impostano il tiro e passano la palla è stato riprodotto grazie alle sessioni di motion-capture svolte da KONAMI in ambienti realistici, per dare nuova vita a tutte le animazioni in-game. I movimenti base come camminare, voltarsi e la postura degli atleti sono stati ulteriormente raffinati, mentre i modelli dei giocatori risultano ancora più vari e dettagliati, con*

*una attenzione maniacale che si rifletterà in ogni aspetto: ad esempio, come le divise di gioco calzano su fisici differenti. Gli accordi di KONAMI con i team partner inoltre garantiranno un realismo senza precedenti: inclusa la riproduzione dei tatuaggi dei giocatori.*
*Oltre ad una rinnovata giocabilità e ad una grafica migliorata in ogni aspetto, PES 2018 offrirà nuove opzioni per permettere ai fan di godere al massimo dell'esperienza di gioco. La possibilità di giocare 11 contro 11 online e le popolari sfide di myClub dove gli utenti possono creare il loro dream team da zero, saranno affiancate dalle modalità coop 2 contro 2 e 3 contro 3 con il supporto per ospiti in locale. La richiestissima "Selezione Casuale" per la partita ritornerà insieme a nuove opzioni, mentre la Master League includerà tornei pre-stagionali, un nuovo sistema dei trasferimenti, interviste pre-partita e le immagini dallo spogliatoio.*
*Il continuo successo della serie PES come caposaldo degli eSport continuerà grazie all'inclusione completa della PES LEAGUE nel gioco. Mentre 16 dei più grandi giocatori di PES al mondo si riuniranno alle finali di UEFA Champions League a giugno per cercare di vincere un premio di $200,000, PES 2018 permetterà in modo semplice la partecipazione alle sfide del prossimo anno, includendo inoltre nelle competizioni PES LEAGUE le modalità come myClub, le sfide Cooperative Online e alle partite con Selezione Casuale.*
*"PES 2018 sarà l'edizione che porterà la serie al top della sua storia." ha commentato Masami Saso, Presidente di Konami Digital Entertainment B.V. "È un titolo che pone le sue fondamenta sulle basi gettate nella fase di ripresa della serie e che fa tesoro delle richieste e suggerimenti dei nostri fan. È anche un prodotto che guarda al futuro. Con il fenomeno degli eSport in continua crescita a livello mondiale, l'inclusione della modalità PES LEAGUE in PES 2018 cancellerà ogni tipo di barriera di ingresso sia per gli storici giocatori che per i nuovi arrivati. KONAMI è costantemente impegnata a far evolvere la serie PES, e PES 2018 ci vedrà scendere in campo ancora più convinti e determinati che mai."*
*PES 2018 sarà pubblicato per PlayStation®4, Xbox One™, PlayStation®3 e Xbox360™. Il gioco sarà anche disponibile per PC via Steam in una versione estremamente migliorata in termini di estetica e contenuti, permettendo una qualità generale pari alle controparti console. Prenotando la versione digitale FC Barcelona Special Edition su PlayStation®4, Xbox One™ o Steam ora, sarà possibile ricevere contenuti aggiuntivi al lancio – incluse 1,000 monete myClub e 5 Agenti che garantiranno inoltre l'inclusione di un fuoriclasse della UEFA Champions League e una leggenda del FC Barcelona nella rosa dei vostri "winning eleven"!*

---

# Destiny: nuove action figures firmate Funko Pop!

Da qualche ora il sito Funko.com ha aggiunto delle **action figures** riguardanti il mondo di ***Destiny***, che saranno disponibili da agosto.
Avremo i tre protagonisti del trailer di *Destiny 2*, personaggi che fanno parte dell'avanguardia: **Cayde-6**, **Ikora Rey** e **Zavala.** Inoltre saranno disponibili, a partire da ottobre, **Lord Shaxx** e **Xur**, quest'ultimo esclusiva **GameStop**. Spazio anche agli antagonisti di *Destiny*, i boss delle incursioni **Oryx**, e **Atheon** (anch'egli esclusiva **GameStop**) e una doppia edizione di **Crota**, una delle quali si dovrebbe **illuminare al buio**.

Riguardo ***Destiny 2***, ricordiamo che bisognerà aspettare solo qualche giorno per vederne il **gameplay**, la cui live è prevista per **giovedì 18 maggio** alle **19:00** su **Twitch**.

---

# 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