Battlefield V: le impressioni dalla open beta

Battlefield V non sembra essere partito col piede giusto. Dopo tanti anni in cui abbiamo visto avvicendarsi varie epoche storiche ed esperimenti discretamente interessanti, l'ultimo capitolo sembra avvolto da un alone di mistero. Nessuna notizia della **battle royale**, denominata **Firestorm**, pre-order ben al di sotto della media e infine un posticipo sulla data di uscita di un mese, forse per evitare la "concorrenza" spietata di ***Red Dead Redemption 2*** o, più probabilmente, per rifinire alcuni elementi di varia natura, come ad esempio, l'ottimizzazione generale in vista dell'entrata in scena del **Ray Tracing** di Nvidia.
Questa open beta ci ha finalmente permesso di saggiare alcune novità del titolo che in qualche modo sanciscono un ritorno al passato.

V per Vanitoso

Il passaggio da ***Battlefield 3*** a ***Battlefield V*** sembra essere avvenuto in maniera istantanea anche se, nel frattempo, abbiamo assistito a ***Battlefied 1*** e a ***Hardline***, ben diversi per caratteristiche e aspettative. La natura del titolo **DICE** dunque rimane invariata, con un feeling divenuto ormai un marchio di fabbrica e lontano dalla frenesia del suo rivale più diretto *Call of Duty*. Ma di novità ce ne sono, a cominciare dal ritorno della **distruttibilità ambientale** totale che cambia decisamente le carte in tavola una volta compreso che i proiettili posso attraversare alcuni ripari. Ma tutto questo si esprime maggiormente con i mezzi pesanti, in grado di distruggere interi appartamenti modificando di fatto il layout della mappa. A proposito, le location disponibili in questa beta sono due:

Rotterdam, protagonista anche della presentazione di Nvidia, e **Narvik**, una mappa innevata ai confini del Circolo Polare Artico. L'approccio in queste due zone è completamente diverso e sono caratterizzate da un buon level design sviluppato anche in verticale, pieno di ripari, vie di fuga e scorciatoie.
Proprio una delle grandi novità di *Battlefield V* è la possibilità di **costruire piccoli avamposti, torrette e persino artiglieria anti-aerea** che ampia a dismisura le possibilità tattiche: presa posizione, sarà possibile costruire un proprio fortino in grado di difendere più agevolmente uno degli obbiettivi e, viceversa, dare vita a un vero e proprio assedio, a una guerra di trincea che tanto è mancata nel precedente capitolo. Inoltre, potremmo soccorrere chiunque indipendentemente dalla classe scelta: una volta colpiti "mortalmente" abbiamo a disposizione due scelte, ovvero se morire in maniera rapida, accelerando l'arrivo al menu di respawn, oppure lottare con tutte le forze chiedendo aiuto, attivando anche animazioni dedicate.
Come detto, il feeling è sempre lo stesso, con la **Grand Operation** a fare da traino, e forse unica modalità in grado di restituire l'epicità di una grande guerra. Le armi, limitate per numero in questa beta, ma comunque varie, non presentano particolari novità dal punto di vista delle meccaniche, cosa che fa storcere un po' il naso considerando che siamo passati dalla modernità di *Battlefield 4*, alla Prima Guerra Mondiale e ora alla Seconda.

V per Vistoso

Anche se non abbiamo potuto approfondire, sappiamo che la **personalizzazione** avrà un ruolo chiave all'interno del progetto: sia il nostro alter ego che armi e mezzi a disposizione, avranno un ampio set di elementi in grado di trasformare visivamente qualunque cosa. Il tentativo è quello di rendere *Battlefied V* più "umano", mettendo al centro il giocatore e il suo team. Di fatti, la cooperazione svolge un ruolo più importante rispetto ai capitoli precedenti e premiata non solo dai

classici punti esperienza ma anche da equipaggiamento speciale, come armi o mezzi corazzati. Più umano vuol dire anche avere un sistema di progressione "su misura", che abbiamo avuto modo di verificare sul campo: via dunque alla standardizzazione in favore di un approccio più personale e incline al nostro stile di gioco. Una volta raggiunti determinati obbiettivi, armi ed equipaggiamento sbloccati saranno in linea con le nostre abitudini, in un percorso delineato che invoglia il giocatore a seguire stili diversi.
A livello tecnico, il **Frostbite Engine** è sempre un bel vedere, nonostante l'assenza del Ray Tracing. Sia Rotterdam che Narvik, benché completamente diverse, sono ricche di dettagli, con elementi perfettamente modellati, come da tradizione. Da segnalare però alcuni problemi dovuti alla fisica, e **bug e glitch** di varia natura oltre a **problemi di matchmaking**, ma che probabilmente verranno risolti con il rilascio ufficiale.

In conclusione

Battlefield V sembra essere il *Battlefield* di sempre, qualitativamente molto valido e puntellato qua e là al fine di arricchire un sistema già ampiamente collaudato. È ancora molto presto per esprimere un giudizio, del resto non sappiamo quasi nulla del single player, della rimanente offerta di gioco e sopratutto della modalità **Firestorm**. Dunque non ci resta che attendere (un mese in più) per recensire adeguatamente l'ultima fatica di DICE.

Disponibile l'open beta per Oculus Rift di From Other Suns

Chi possiede un **Oculus Rift** potrà giocare alla open beta di ***From Other Suns***, un'avventura spaziale ricca di azione sviluppata da **Gunfire Games**, in cui ognuno impersonificherà un pilota destinato a salvare l'umanità per combattere contro nemici come alieni, pirati e robot.
La beta di *From Other Suns* è già disponibile e terminerà **lunedì 2 ottobre alle 08:59** di mattina.
Questa open beta permetterà agli sviluppatori di raccogliere i feedback dei giocatori per poi lavorare su eventuali miglioramenti per il gioco completo, che uscirà durante l'autunno 2017.

Da oggi disponibile l'open beta di Gundam

Versus

Disponibile da oggi, 2 settembre 2017, l'open beta di ***Gundam Versus*** su **PlayStation 4**, scaricabile tramite il PlayStation Store. Il download richiederà circa **14 GB di spazio** sul disco rigido e avrà a disposizione le seguenti modalità:

- Match giocatori online
- Match casuali online in 1v1, 2v2 o 3v3
- Ultimate Battle mode, con 15 missioni online giocabili, 30 offline
- Modalità di battaglia di prova, con una sola rotta di missione disponibile
- Offline battaglia gratuita

La beta sarà disponibile fino al **4 settembre,** mentre il gioco completo arriverà su PlayStation 4 in Occidente il **29 settembre 2017**.