

# Bethesda annuncia Rage 2

Come promesso, **Bethesda** ha rilasciato il primo trailer ufficiale di **RAGE 2**. I giocatori si potranno tuffare a capofitto in un mondo distopico privo di società, legge e ordine con la possibilità di andare ovunque, sparare a qualsiasi cosa e far esplodere tutto. Il gioco riunisce due studi di produzione come **Avalanche Studios** e **id Software**, che stanno lavorando insieme per questo progetto. Per quanto riguarda la storia e le informazioni del gioco, Bethesda ha rilasciato un comunicato.

## Trama:

Un asteroide ha annientato l'80% della popolazione terrestre, portando il genere umano sull'orlo dell'estinzione. Bande spietate e assetate di sangue impazzano per le strade e la tirannica Autorità governa con il pugno di ferro. Voi siete Walker, l'ultimo Ranger della Zona devastata e una minaccia al loro potere. Siete stati privati della vostra casa e abbandonati in fin di vita. Dovrete combattere per ottenere giustizia e libertà. Attraversate la crudele Zona devastata tra deliranti battaglie con veicoli e caotici combattimenti in prima persona, affrontando sadiche bande per trovare gli strumenti e le tecnologie necessarie a sfidare l'Autorità e porre fine al suo regime oppressivo una volta per tutte.

## Caratteristiche principali:

### Benvenuti a sparatuttolandia

L'esperienza di id Software con gli sparatutto e la maestria di Avalanche Studios con i mondi aperti si fondono alla perfezione per creare **RAGE 2**. È più di uno sparatutto e più di un gioco a mondo aperto... è sparatuttolandia.

### La zona devastata vi attende

Attraversate innumerevoli ambienti sconfinati, da giungle lussureggianti e paludi infide a deserti arsi dal sole nella vostra battaglia contro l'Autorità. La Zona devastata è immensa e avrete l'arsenale giusto per conquistare ogni centimetro.

### A tutto gas

Dai monster truck ai girocotteri, usate un assortimento di solidi veicoli adatti alla Zona devastata per viaggiare a tutto gas. Se esiste, potete guidarlo.

### L'ultimo ranger

Fate a pezzi i nemici usando una serie di armi modificabili, devastanti **poteri a nanotriti** e il **Sovraccarico**, che vi permetterà di potenziare le vostre armi oltre i loro limiti tecnici.

### Fazioni e nemici

Affrontate fazioni spietate per il controllo della Zona devastata, ognuna con il suo assortimento di pazzoidi, mutanti e mostri assetati di sangue.

---

## Annunciato F1 2018

Come poteva mancare l'annuale gioco dedicato alle vetture più veloci al mondo. **F1 2018** sarà un'ulteriore evoluzione di quanto sviluppato con l'ottimo *F1 2017* che, a detta di **Paul Jeal** (*F1 Franchise Director* di Codemasters) è stato fondamentale per mettere le basi al capitolo migliore di sempre.

Tra le novità annunciate, vi sarà una **maggiore attenzione alla modalità carriera**, con molte aggiunte richieste dai fan, che verranno svelate più avanti. Inoltre verranno realizzate **più auto storiche**, spaziando ancor di più tra le diverse epoche dello sport motoristico più famoso al mondo.

Il gioco vedrà il suo rilascio il **24 Agosto** in concomitanza con il Gran Premio del Belgio, a Spa-Francorchamps

---

## Mamme e videogiochi possono andare d'accordo

Sin da piccolissima, casa mia è stata letteralmente piena di strumenti "tecnologici": computer, telefoni fax, i primi cellulari, stampanti, tutti oggetti che avrei imparato a usare crescendo; ma da quando ho ricordi, erano quattro gli apparecchi che sapevo più o meno usare: la tv, il videoregistratore (sfruttato prevalentemente per guardare e riguardare i VHS dei film Disney), la prima **PlayStation** e il **Game Boy**, questi ultimi appartenenti a mio fratello. Non era raro che mentre uno di noi due giocava, soprattutto alla console di casa Sony, nostra madre ci guardasse, un po' per capire per cosa avesse speso quelle 50 mila lire, un po' per aspettare il suo turno.

Ebbene sì, sono tra i pochi fortunati cresciuti tra la fine degli anni '90 e i primi del 2000 ad avere una mamma "gamer", o che almeno, lo è stata un po' da giovane. Avendo vissuto a pieno il periodo della nascita delle console, aveva in casa un'**Amiga 600** e un **Commodore 64** con giochi come *Impossible Mission*, *Arkanoid*, *Pac-Man*, *Tetris* e *Donkey Kong*, che usava insieme ai fratelli più piccoli. Forse per sentirsi di nuovo ragazza, o forse per vedere personalmente come fossero cambiati i videogiochi nell'arco di 10-20 anni, ogni tanto accorreva in nostro aiuto quando non riuscivamo a superare un determinato livello in **Crash Bandicoot**, e la cosa la faceva divertire molto, tanto da aver trovato in quella serie i suoi videogiochi preferiti.



Passano gli anni, in casa arrivano una **PlayStation 2** e un **Game Boy Advance SP**, la prima console che ho chiesto personalmente, che potevo considerare mia e che fu una delle ragioni che mi portò ad amare Nintendo. Trascorrevo intere giornate a giocare a **Pokémon Smeraldo** e **Rosso Fuoco**, che però non suscitavano interesse in mia madre, troppo occupata a capire giochi come **GTA Vice City** e **San Andreas**. Non era certo la prima volta che vedeva giochi violenti, avendo comprato in precedenza **Tekken 3** e **Mortal Kombat 4**, sempre a mio fratello, sempre sotto la sua supervisione, ma la vastità di cose che era possibile fare, il linguaggio scurrile e la grafica (ai tempi) fotorealistica sono sicuramente fattori che possono sì intrigare un bambino (personalmente li vedevo come qualcosa di totalmente nuovo e fu per questo che mi avvicinai a titoli del genere), ma anche allertare una mamma, specie se li associa all'influenza che questi possono avere sui figli di 6 e 11 anni. Insomma, non era proprio contentissima di quegli acquisti, nonostante le fosse chiaro che ci divertivamo come matti e mai avremmo voluto fare quelle cose nella vita reale. Non arrivò mai a sequestrarceli completamente, ma temeva che giocarci troppo potesse influenzarci in modo negativo, soprattutto me, che ero la piccola di casa e soprattutto **femmina**.

Ammetto di essere sempre stata un po' maschiaccio dentro, nonostante mamma avesse provato di tutto per farmi essere più femminile (e tutt'ora ci prova), e quando ero piccola, la distinzione tra "cose da uomini" e "cose da donne" era sicuramente molto più marcata di adesso; e giocare ai videogiochi, secondo il pensiero comune, **non sarebbe dovuto rientrare nei miei canoni**, figurarsi farne una vera e propria passione. Forse è stato proprio questo che per un po' ha messo mamma in allerta non facendole accettare totalmente la cosa, poiché per lei giocare era solo un passatempo come un altro, ma per me era molto di più. Ogni tanto mi chiedeva se non preferissi fare qualcos'altro, mi esortava a giocare di meno, mi diceva, un po' per spaventarmi, che rischiavo di rimanere incollata alla tv senza capire più niente (cosa che ho scoperto essere possibile, ma impiegando il triplo delle ore che trascorrevi davanti allo schermo) o addirittura di **poter diventare violenta**. Ma tutt'altro, sono sempre stata tra le persone più miti sia a scuola che con gruppi di amici.

Lentamente ho ottenuto la mia "vittoria": ora ho 20 anni, ormai da tempo non ho più bisogno di chiedere a mia madre se le sta bene che io compri un determinato videogioco (a meno che non abbia bisogno di soldi) e ho iniziato a portare questa passione **su un altro livello**, ricevendo anche supporto da parte sua. Sono stata arbitro di videogiochi **Pokémon** per circa un paio d'anni e dovevo

recarmi molto lontana da casa per andare ai tornei, trascorrendo l'intera giornata fuori, ma non mi è mai stato impedito di andarci. Inoltre, scrivo da più di un anno per questa testata e vedere i miei contenuti pubblicati non può che riempirla d'orgoglio, a prescindere da quale sia il tema che tratto. Grazie mamma, per darmi sempre la possibilità di fare ciò che amo di più.

---

## Le criptovalute sono davvero l'unica causa dell'aumento di prezzo delle GPU?

Principalmente, la colpa della temporanea sparizione delle schede grafiche è stata data alle **criptovalute**. Un altro bersaglio sono stati i produttori di **GPU**, **Nvidia** e **AMD**, accusati di non produrne abbastanza e i partner **Asus**, **EVGA**, **Gigabyte**, **MSI**, per averne aumentato i prezzi.

In realtà i maggiori responsabili di tutto questo sono in particolare i produttori di **DRAM**. Nel 2015 e nel 2016, le DRAM erano facilmente reperibili e costavano pochissimo, quindi investire in fonderie aggiuntive per produrre ancora più DRAM per soddisfare le esigenze di un mercato già saturo non sembrava una buona idea.

In sostanza, i prezzi e la richiesta di DRAM stavano precipitando. Nel frattempo, stava aumentando la domanda delle **NAND**, le quali sono spesso fabbricate nelle stesse fonderie delle DRAM. La produzione richiede tempo e può costare molto, il che significa che i piani vengono messi in atto mesi o addirittura anni prima, prevedendo di vendere più NAND e meno DRAM (e di passare alla NAND 3D, ma questo è un'altra storia).

Gli smartphone hanno iniziato a utilizzare più DRAM e NAND: AMD ha lanciato **Ryzen**, e le battaglie CPU del 2017 hanno spinto gli utenti ad aggiornare sempre più spesso le componenti del PC. Le automobili sono diventate un mercato sempre più proficuo per i circuiti integrati DRAM: la maggior parte delle auto moderne ha da **4 a 8 GB** di DRAM e nei modelli con funzionalità avanzate come la tecnologia **Lane Assist** e **Self-Driving** la quantità di DRAM usata può quadruplicare. Inoltre sono stati prodotti milioni di piccoli dispositivi **IoT**, ciascuno con una piccola parte di DRAM.



Ma il punto focale di tutto ciò, è che le **schede grafiche** hanno bisogno di molta DRAM. Con più domanda che offerta, i prezzi potevano solo salire; anche senza i minatori, i prezzi delle schede grafiche sarebbero aumentati comunque verso la fine del 2017 e l'inizio del 2018: i kit da **16GB** di memoria **DDR4-2400** e **DDR4-2666** costavano tra i **40** e i **50€** nella metà del 2016; quegli stessi kit oggi vengono venduti per **140€** o più. Gli stick DDR4, vengono fabbricati nella stessa struttura dei GDDR5, GDDR5X e HBM2, e devono lottare contro il tempo sulla linea di produzione.

Che cosa significa questo per le schede grafiche? Il prezzo da contratto per il set GDDR5 è stato tra i **30** e i **40€** per **8GB** quando sono state lanciate la **GeForce 1080** e **1070** di Nvidia, insieme alla **Radeon RX 480/470** di AMD. Oggi, i prezzi del contratto per lo stesso set GDDR5 da 8GB sono intorno agli **80€**. Ma ogni livello della catena di approvvigionamento vuole la sua parte, quindi se il costo base aumenta di 40€ su una scheda grafica, complessivamente il prezzo di vendita complessivo aumenterà di 80€.

Se già per i set GDDR5 è un momento difficile, è ancora peggiore per gli HBM2; 8GB di HBM2 possono arrivare a costare 140€ e usare questo sistema, è già comunque più costoso a causa della necessità di un **interposer al silicio**. Sulla base di queste informazioni, si può intuire che **Vega 56** e **Vega 64** non torneranno mai agli obiettivi iniziali di vendita del **MSRP** ammontanti a 330€ e 400€, il che fa sì che nonostante possano competere con la **GTX 1070/1070 Ti/1080** per quanto riguarda le prestazioni, diventano una scelta sconsigliata con un prezzo del **25** o **50%** in più.



Nvidia e AMD non hanno ufficialmente alzato i prezzi sulle loro schede grafiche pre-costruite, ma con i modelli **Founders Edition** per lo più di serie (tranne il 1080 Ti), vale la pena notare che le carte **FE** in genere costano 40€ in più rispetto al MSRP di base. I modelli di Founders Edition aiutano a eliminare almeno un livello nella catena di approvvigionamento. In via ufficiale, sembra che i prezzi dei contratti per i produttori di schede grafiche siano aumentati, il che in parte giustifica il costo più elevato della DRAM. Anche ora, le GPU “budget friendly” che originariamente costavano tra i **90** e i **110€** sono vendute tra i **130** e i **160€**

I produttori di DRAM (Samsung, SK-Hynix, Micron) stanno aumentando la loro produzione di DRAM e costruendo nuove strutture a causa della grande richiesta. Ma anche con l’aumento della produzione dovrebbe passare un po’ di tempo prima che i prezzi delle DRAM si avvicinino a quelli del 2016.

Cosa succederà nel 2018? AMD sembra essere in silenzio stampa e, a parte una riduzione di 7nm della Vega destinata alle applicazioni di *machine learning*, non ci si aspetta di vedere alcuna nuova scheda grafica principale lanciata quest’anno.

Per Nvidia la storia è diversa, con la **GTX 2080/2070** o **GTX 1180/1170** molto diffusa che verrà

lanciata in agosto o settembre e, se si considerano le architettura di **Turing**, **Ampere** e **Volta**, sembra che le nuove GPU potrebbero risultare simili al Volta **GV100**, tranne che per il **Tensor Cores** e il supporto **FP64**.

La ragione per l'aumento dei prezzi relativo alle parti della serie 10 è la stessa, i costi della DRAM più elevati, combinati con l'aumento della domanda da parte di più settori (giochi, automotive, IA e crittografia).

---

## [Steam abilita il modulo Bluetooth per lo Steam Controller](#)

Come annunciato settimana scorsa, è in uscita, in versione beta, la [Steam Link App](#), che permette di fare uno streaming dei propri giochi da PC a uno smartphone o tablet. Steam per preparare l'uscita di questa app [ha attivato il modulo Bluetooth Low Energy sullo Steam Controller](#) tramite un'update del *firmware*: con questa funzionalità si potrà usare il proprio controller su qualsiasi dispositivo **Android** o **iOS**. Per chi possiede uno Steam Controller e vorrà utilizzare la funzione di streaming da PC al proprio dispositivo mobile, troverà sicuramente molto utile questa notizia.

---

## [FIFA 19: cosa aspettarci dal nuovo titolo EA?](#)

Ogni anno, durante le fasi finali di campionati e coppe, comincia a delinearsi un altro scontro importante, combattuto sin dall'alba dei tempi dai due calcistici per eccellenza: **FIFA** e **Pro Evolution Soccer**. Oggi ci occuperemo di analizzare il titolo EA che, nonostante manchi ancora di presentazione ufficiale - [come invece accaduto per il rivale made in Konami](#) - i rumor cominciano a essere insistenti, soprattutto per una licenza in particolare, che potrebbe segnare molto prima del previsto il vincitore di questa stagione calcistica digitale.

### **L'urlo dei campioni**

Partiamo proprio da qui, da quella **Champion's** ed **Europa League** che tanto si accosta al nuovo **FIFA 19**. Di ufficiale non vi è ancora nulla, sia ben chiaro, ma se tre indizi fanno una prova, allora la probabilità di vedere la coppa per club più prestigiosa al mondo tra i menu del titolo Electronic Arts si avvicina alla certezza.

Sappiamo già che il contratto che lega le competizioni UEFA a Konami scadrà non appena una tra **Real Madrid** e **Liverpool** alzerà la "coppa dalle grandi orecchie", ma è chiaro che i giochi siano

stati già decisi. Del resto una licenza così importante non può essere acquisita nel giro di qualche settimana.

Ecco quindi che, se tutto andrà come previsto, con una presentazione in grande stile all'**E3 di Los Angeles**, *FIFA 19* potrà vantare la più grande esperienza calcistica mai vista su console e PC, contando, oltre già le numerose licenze di squadre e campionati in possesso, anche il torneo più prestigioso. L'implementazione di tale feature permetterebbe infatti di aumentare ancor di più il coinvolgimento nelle numerose modalità presenti: pensate alla terza stagione del **Viaggio di Alex Hunter**, pronto a solcare anche il palcoscenico della UEFA Champion's League, o le varie trasposizioni della modalità carriera che, oltre ad avere miglioramenti generali, vanterebbe una resa indubbiamente migliore, facendo vivere la stagione dei sogni al proprio club.

Insomma, l'entrata in scena di questi due tornei, oltre alla **UEFA Super Cup** che vedrà scontrarsi la vincitrice della Champion's League e la vincitrice dell'Europa League, porterebbe, oltre a un evidente aumento del "contorno", anche un'ulteriore varietà nei già innumerevoli contenuti del titolo EA, e vivere il sogno di realizzare un vero Triplete.

Del **F.U.T.** ci occuperemo più avanti, ma l'implementazione delle nuove licenze potrebbe portare una ventata di aria nuova, con tornei appositi e nuove feature da abbinare ai nostri campioni.



## L'abito non fa il monaco

Fin qui tutto interessante ma un gioco di calcio deve innanzitutto divertire e appagare. Lo scontro tra i due colossi non è più acceso come qualche anno fa e l'evoluzione del gameplay ne ha risentito. Certo, l'entrata in scena di nuovi motori grafici quali **Fox Engine** e **Frostbite**, hanno permesso numerose migliorie, soprattutto dal punto di vista "fisico".

Siamo al terzo anno nell'uso del motore **DICE** nel calcistico EA ed è evidente che molti si aspettino il vero salto di qualità: *FIFA 17* e *18* potrebbero essere solo stati un assaggio di quel che il *19* si

appresta a presentaci, contando soprattutto su una maggiore esperienza e su console più performanti quali **PS4 Pro** e **Xbox One X**. L'anno scorso, si è spinto molto sulla differenziazione di calciatori e squadre più importanti, con movenze e tattiche distinte in grado di far riconoscere al volo le caratteristiche del proprio avversario e approcciarci di conseguenza. Queste, sono risultate però meno incisive del previsto, soprattutto con i successivi aggiornamenti che, in base ai suggerimenti - un modo educato per dire feroci lamentele - da parte degli utenti, hanno un po' appiattito il tutto, influenzando soprattutto la velocità della manovra. Ma l'idea, sviluppata già da Konami con *PES 2015*, è assolutamente da portare avanti e su più squadre e calciatori, soprattutto nella nostra **Serie A**.

Nonostante sia uno dei campionati più importanti al mondo, il nostro torneo è stato sempre un po' snobbato, un po' per colpa nostra - ovvero la FIGC -, un po' per la mancanza di stadi di proprietà per la maggior parte e per quella mancanza di appeal che la Serie A ha perso da qualche anno a questa parte. Qualche stadio in più dunque, oltre ai classici **San Siro**, **Olimpico** e **Allianz Stadium** sarebbe ben gradito, realizzando almeno il **Marassi** di Sampdoria e Genoa e la **Dacia Arena** dell'Udinese, un vero gioiellino da questo punto di vista. Inoltre, rimane la questione annosa della riproduzione dei volti dei calciatori nostrani, lasciata troppo in disparte, anche per calciatori con notorietà mondiale.

Da questo punto di vista, dalla scorsa edizione, EA ha sviluppato un **nuovo sistema di scan 3D dei volti**, che oltre a renderne più precisa e realistica la realizzazione, ha anche velocizzato il processo. L'uso di questo nuovo tipo di scansione è stato sicuramente ampliato per **FIFA 19**, sperando che non sia stato trascurato il nostro campionato.

Per questa nuova e auspicata resa della Serie A, è necessario anche un netto miglioramento del commento del duo **Pardo-Nava**. Il problema principale, riscontrabile un po' da tutti, è il numero di frasi ma soprattutto la lettura del copione, accentuato fin troppo dall'ex difensore del Milan. Il commento inglese, affidato a **Martin Tyler** e **Alan Smith**, probabilmente rimarrà inarrivabile, soprattutto perché vario e naturale. "Andare a braccetto", cosa che a Pardo riesce più che bene, porterebbe quella ventata di freschezza alle partite, rendendole più reali anche da un punto di vista sonoro.





## Il pallone è nostro amico

Infine, addentriamoci nel rettangolo di gioco e nell'**Ultimate Team**. *FIFA* è costantemente aggiornato ma alcune criticità permangono. Non ci addentreremo in leggende metropolitane e complotti come il **momentum**, che segnerebbe le partite in maniera del tutto arbitraria, falsando il gioco. Basterebbe ragionare un attimo per capire che tale meccanica sia frutto della fantasia di Adam Kadmon; del resto, se tutto fosse vero, non si spiegherebbe come molti utenti riescano a vincere centinaia di partite semplicemente impegnandosi. Ma andiamo avanti.

La caratteristica più riuscita è sicuramente la totale libertà di movimento permessa al giocatore, affinata costantemente durante il corso degli anni e che ha visto ulteriori implementazioni, come difesa tattica e la maggiore precisione sul tocco palla. Ma proprio il pallone o meglio, la sua fisica, è quella che ha impressionato meno negli ultimi anni, risultando molto al di sotto come resa rispetto al suo rivale. Probabilmente è necessario restituire **maggiori feedback dalla sfera**, dal suo peso e magari uno studio approfondito sui suoi movimenti, soprattutto sulla sua dinamica, influenzata magari dall'**Effetto Magnus**. Resta inoltre la **questione velocità di gioco**, sempre molto elevata - per noi italiani sicuramente troppo - anche nei minuti finali di partita. **PES 2019** porterà novità da questo punto di vista, rendendo la fatica estremamente visibile, influenzando dunque le capacità di calciatori e squadre nell'imbastire nuove azioni. Se anche **FIFA** riuscisse nell'intento, porterebbe quel realismo in più che ogni tanto viene meno, restituendo partite ancor più varie e, in un certo senso, tattiche.

Ma veniamo al **F.U.T.**, vera pietra miliare del calcistico EA. Tralasciando le polemiche sulle **loot box** - probabile che aggiusteranno il tiro da questo punto di vista -, sarebbe ora che si implementasse **maggior personalizzazione del proprio team**, a cominciare da un **editor di maglie e loghi**. Il senso dell'Ultimate Team è proprio questo, realizzare la squadra dei propri sogni e tutto ciò che ne consegue ma, in fin dei conti, l'appartenenza verso la propria squadra decade quando dobbiamo scegliere kit e loghi di squadre già esistenti. Importare o editare noi stessi, con appositi strumenti, ciò che ci rappresenterebbe sarebbe la "trovata" definitiva per una delle modalità più giocate al mondo: lo scontro non solo di calciatori digitali ma anche di ideologie e creatività, rendendo gli avversari ancora più umani.



Manca poco dunque alla presentazione ufficiale. La presenza di **UEFA Champion's League** e **UEFA Europa League** potrebbe realizzare il sogno di molti utenti e segnare già l'andamento di mercato per quanto riguarda i calcistici.

**Konami** di certo non starà a guardare e l'anticipo della data di lancio al **30 Agosto** del suo **PES 2019** mostra la voglia del team giapponese di dare battaglia fino alla fine, magari evitando di rimanere bloccato "al confine". Ma questo, lo vedremo al prossimo articolo.

---

## [Oddworld: Abe's Oddyssey e The Flame in the Flood disponibili gratuitamente](#)

**Steam**, in virtù della settimana dedicata a **Oddworld**, ha reso gratis per un periodo limitato **Oddworld: Abe's Oddyssey**, primo titolo della serie dedicata al mudokon.

In offerta anche l'**Oddbox**, ovvero la raccolta di tutti i titoli della saga, al prezzo di 2,60€, mentre a 5,59€ otterrete **Oddworld: New 'n' Tasty**, remake in HD di **Abe's Oddyssey**.

Invece, **Humble Bundle**, offre gratuitamente **The Flame in the Flood**, *rogue-lite* di The Molasses Flood ambientato in un'America post-coloniale.

Entrambi i titoli saranno disponibili gratuitamente ancora per qualche ora, quindi affrettatevi!

---

## [Valve annuncia due nuove app mobile per Steam](#)

**Valve** ha annunciato l'arrivo di due nuove app mobile di **Steam** in uscita a breve per **iOS** e **Android**, tramite un comunicato disponibile [su questo sito](#).

La prima app, chiamata **Steam Link**, gratuita e in uscita nella settimana del 21 maggio, renderà disponibile la nostra libreria **Steam** su smartphone, tablet e smart tv sia **iOS** che **Android**, anche se, per quest'ultima, l'app uscirà inizialmente in stato di beta.

**Steam Link App**, per funzionare, avrà bisogno di esser collegata a una rete wireless a 5ghz o tramite cavo ethernet, e offrirà il supporto allo **Steam controller** e ad altri, come quelli MFI.

La seconda applicazione in arrivo su mobile è **Steam Video**, e arriverà nel periodo estivo: gratis anch'essa, l'app metterà a disposizione migliaia di film e spettacoli disponibili sulla piattaforma di **Valve**, e offrirà lo streaming tramite reti **WiFi** e **4G LTE**, oltre alla possibilità di vedere i video anche offline.

---

## [Capcom rilascerà due titoli tripla A entro il 31 marzo 2019](#)

**Capcom** ha annunciato che rilascerà due titoli AAA, in aggiunta ad altri entro il 31 marzo 2019, come riportato nell'ultima presentazione dei [propri risultati finanziari](#).

Non si sa ancora quali siano: potremmo sperare si tratti del tanto atteso **Deep Down**, oppure un titolo assente da lunga data come **Onimusha**. La risposta arriverà probabilmente all'E3 2018 che si terrà dal 12 al 14 giugno a Los Angeles.

Inoltre le vendite di **Monster Hunter: World** sono arrivate a quota 8 milioni in data 16 aprile, davvero un [ottimo risultato](#) per **Capcom**.

---

## [Far Cry 5 - La Storia del Grande Pdor, Figlio di Kmer](#)

Il franchise **Far Cry** ha da sempre avuto un buon successo, sin dai tempi in cui **Crytek** e il suo **CryEngine** fecero sfoggio della potenza tecnica senza compromessi. Dopo un secondo capitolo e un lungometraggio alquanto discutibile, la serie ha conosciuto una lunga pausa sino al 2012, quando **Far Cry 3** stravolse i **sandbox** portando enorme varietà d'azione e personaggi del calibro di **Vaas Montenegro** alla ribalta. Il quarto capitolo ha seguito la strada intrapresa, migliorando alcuni aspetti, e rendendosi in tutto e per tutto una semplice evoluzione di quanto visto in precedenza,

mentre **Primal** è stato in grado di portarci nella preistoria e, nonostante alcuni evidenti difetti, ad apportare qualcosa di nuovo nel panorama videoludico.

**Far Cry 5** non si allontana dal sentiero tracciato dai capitoli principali, replicando, ma in maniera ancor più esagerata, tutto il meglio della serie. Cominciano però a delinarsi gli stessi segnali che hanno poi portato alla pausa già di un franchise Ubisoft: *Assassin's Creed*, e a *Far Cry* potrebbe toccare lo stesso turnover.

## Justice League

Approcciarsi alle vicende narrate in **Far Cry 5** non è così semplice: l'impianto narrativo vede le sue radici nella fittizia **Hope County**, piccola cittadina del Montana, sotto il controllo della famiglia **Seed** e il loro **Eden's Gate**, una setta religiosa militarizzata, che "veglia" sui suoi credenti per salvarli dalla fine del mondo. Quel che contraddistingue questo capitolo è la totale serietà con cui sono raccontate e sviluppate le varie storie, il cui fulcro, **Joseph Seed**, Padre e guida del proprio "popolo", risulta essere molto diverso da **Vaas Montenegro** e **Pagan Min**. La sua sana e controllata follia e la sua pacatezza, sia nelle parole che nei modi, rendono il suo personaggio quasi divino e a tratti magnetico.

Tutt'altro discorso riguarda i tre fratelli **John, Jacob** e **Faith**, ognuno con una propria precisa caratterizzazione e idee, tutte racchiuse nella cieca fede verso il culto. La forza di *Far Cry 5* sta tutta qui, in un poker di personaggi ben scritti e che giocano un ruolo fondamentale all'interno di Hope County; la loro presenza è tangibile in ogni strada, accampamento e "nell'aria", confermando ancora una volta la capacità di Ubisoft di creare personaggi memorabili.

Tutto ciò si contrappone però a un contesto molto caciarone e un set di compagni di viaggio molto sopra le righe. Proprio come il film del duo Snyder/Whedon, *Far Cry 5* è un titolo schizofrenico, che alterna la massima serietà e una cupezza a tratti tragica, alla leggerezza disarmante che caratterizza la sua narrazione per la maggior parte del tempo. Manca appunto quell'amalgama perfetta presente nel terzo e quarto capitolo e, nonostante ci si trovi davanti a personaggi migliori, una storia più matura e ricca di colpi di scena, tra cucinare testicoli di toro e dar fuoco a edeniti sulle note di **Burn Baby Burn**, finisce per perdere efficacia. Un'ulteriore botta alla credibilità del titolo è data dall'isolamento forzato della cittadina nel bel mezzo degli Stati Uniti dei nostri giorni: per quanto si sia cercato di spiegarne i motivi, non risulta comunque sufficientemente credibile che al paese più potente al mondo, in un'era di telecamere, internet e satelliti in ogni dove, possa sfuggire una setta violenta, autrice di atti ai limiti del crimine contro l'umanità. Certo, l'ispirazione è chiara: il **Tempio del Popolo** era una setta realmente esistita a Jonestown, fondata e guidata da **Jim Jones** che indusse **909 credenti a suicidarsi con il cianuro**, dopo l'omicidio di cinque persone, tra cui un deputato del Congresso degli Stati Uniti e l'imminente intervento dell'esercito.

Se già negli anni '70 tutto questo era difficile da nascondere, figuriamoci alle soglie degli anni '20 del XXI secolo.

A completare l'offerta ci pensano il **multiplayer** e soprattutto la **Modalità Arcade**, dove è presente anche un editor di mappe in cui è possibile utilizzare asset provenienti dagli ultimi successi di casa Ubisoft. Si possono selezionare classi predefinite ed essere catapultati in tantissime aree, sia per sessioni cooperative che competitive. Un'ottima aggiunta in grado di prolungare di molto la longevità del titolo.



## La definizione di follia

Il feeling è sempre lo stesso: come detto poc'anzi non sono presenti particolari innovazioni e tutta la libertà che ha caratterizzato i precedenti capitoli è ancor più presente in **Far Cry 5**. La mappa di gioco è enorme, suddivisa in tre zone principali, ognuna controllata da uno dei fratelli Seed. Ogni zona è ampiamente caratterizzata ma ogni elemento di gameplay è riscontrabile un po' dappertutto. Colpisce sin da subito la totale assenza delle classiche scalate delle torri radio per liberare sezioni della mappa, in favore di un'esplorazione più terragna e in fin dei conti piacevole. Tutto l'ambiente di gioco è costellato di piccole missioni secondarie, nuovi personaggi con cui interagire, luoghi segreti e tanto altro, fornendo un pacchetto ludico capace di intrattenere ben al di là della progressione principale.

Una delle più grandi novità riguarda il **reclutamento di mercenari** (classici NPC o personaggi originali) con determinate peculiarità caratteriali e di gameplay; potremmo assoldarli - una volta reclutati attraverso apposite missioni - due per volta, fornendo un supporto fondamentale in certi casi: alcuni arriveranno su un aereo o un elicottero da combattimento, altri saranno più improntati allo stealth, mentre altri ancora adorano farsi sentire fino ai confini della mappa. Questo sistema porta molta varietà d'approccio durante le missioni o durante i classici scontri per la conquista degli avamposti o in campo aperto, **permettendo di gestire la posizione e quando aprire il fuoco**. Purtroppo molte volte l'intelligenza artificiale non aiuta, rendendo le situazioni difficili più di quanto dovrebbero essere. Ogni AI avrà la propria specifica arma mentre noi, fortunatamente, potremo contare su un buon arsenale, anche se non estremamente vario: pistole, mitra, fucili e armi per così dire "esotiche", sono personalizzabili sia nell'estetica che nella costruzione, aggiungendo mirini avanzati o caricatori più capienti. Visto l'andazzo del titolo, una maggiore personalizzazione degli strumenti di morte di certo non avrebbe guastato, aumentando ulteriormente il senso di possesso della propria arma. Stesso discorso vale anche per i mezzi di trasporto, molto vari ma "costretti a

rimanere se stessi” per tutta la durata del gioco.

**Sparisce anche il crafting** in favore dei potenziamenti (**Tratti**) che potremmo accumulare aumentando la nostra esperienza: l’albero delle abilità dunque non conterrà solo il miglioramento delle “doti” del nostro protagonista ma permetterà lo sblocco di alcune feature come la tuta alare o la capienza delle munizioni, un tempo possibile solo con la costruzione di una borsa più grande. Questo ha permesso uno snellimento delle meccaniche, abbracciando ancor di più la natura arcade del titolo.

Anche i mezzi con cui ci muoveremo per le strade di Hope County risultano abbastanza semplici da guidare, soprattutto barche e veicoli. Ognuno di essi però possiede delle piccole differenze: l’intento di diversificare il comportamento delle vetture è ampiamente visibile ma tutto questo sparisce, di fronte al caos che si genera nella tumultuosa cittadina americana.



Anche il **gunplay** rimane ancorato ai suoi classici stilemi, dove tutto tende alla facilità d’uso. Ogni arma è però ben caratterizzata e non faticherete a trovare la vostra preferita. Potremmo portarne **quattro**, una volta attivato i potenziamenti necessari e questo, assieme al resto dell’arsenale fatto di granate, C4, esche per animali e chi più ne ha più ne metta, favorisce la massima libertà d’approccio; possiamo essere **furtivi come un ninja**, disattivando tutti gli allarmi e attaccare come un’ombra i nemici; possiamo **bombardare e mitragliare dal cielo** a bordo di elicotteri e aerei oppure, per i più smalizati, l’**approccio alla Rambo**, con mitragliatrice pesante e lanciagranate.

Ognuno di questi approcci è estremamente appagante e spinge il giocatore a ingegnarsi per trovare nuovi modi di affrontare il pericolo. *Far Cry 5* diverte, nonostante il forte senso di déjà vu, ma non si tratta comunque di un gioco semplice: trovarsi a corto di munizioni può accadere spesso e i nemici, benché non brillino di Q.I. digitale, sono numerosi e discretamente vari.

## Cartoline interattive

L'evoluzione del **Dunia Engine** sembra aver raggiunto il suo apice. Gli splendidi paesaggi del Montana restituiscono meraviglia, quasi da indurre a fermarsi per ammirare i panorami. Ogni regione di Hope County è ben caratterizzata dal punto di vista delle ambientazioni, passando da praterie sconfinite a boschi nei quali perdersi, alte vette da scalare e fiumi da navigare. Insomma, il mix perfetto per una vacanza reale nelle **wilderness areas** statunitensi.

Tutto ciò fortunatamente è anche ben ottimizzato e senza problemi evidenti, dove l'utilizzo dei vari filtri regalano un'esperienza pulita e priva di cali di frame che possono compromettere la giocabilità, tralasciando un po' di pop-up, soprattutto quando ci si ritrova in aria e qualche glitch qua e là. A colpire è l'**impianto luci**, in grado di rendere la cittadina quasi un paradiso, evocativo e idilliaco, visibile soprattutto in zone specifiche della mappa. La varietà di ambientazioni non combacia però con la varietà di flora e fauna, dove si è fatto davvero poco: nonostante l'enorme mappa a disposizione saranno pochi gli animali che incontreremo e le cui specie si contano su due mani scarse.

Il **comparto audio** si fregia dei migliori doppiatori, non solo per i protagonisti ma anche per i comprimari, restituendo credibili e freddi nella loro follia nel caso dei *villain* o del tutto fuori di testa per i nostri compagni. Peccato solo per la ripetitività dei dialoghi - quasi ossessivi - tra i membri della nostra crew e soprattutto l'interruzione delle conversazioni (che riguardano anche l'accesso a nuove missioni) nel caso in cui qualche nemico si trovi a moderata distanza senza rappresentare una minaccia. Un po' di cura in più da questo punto di vista non avrebbe di certo guastato.

Per finire le musiche, perfette per accompagnare l'azione sia quelle create ad hoc per il titolo che quelle su licenza. Incredibilmente molto belle anche quelle Edenite, nella loro versione di *Radio Maria*.



## In conclusione

**Far Cry 5** è la summa di tutto il meglio proposto dal 2012 a oggi nel franchise. Forse rappresenta anche l'ultima evoluzione possibile: sì, ci si diverte, intrattiene come pochi, portando su schermo personaggi assolutamente memorabili, ma è anche vero che molto sa di già visto e a tratti si percepisce una mancanza di idee o la voglia di andare sul sicuro. Ben vengano in questo caso i **Blood Dragon** e i **Primal**, così diversi eppure capaci di portare una ventata di aria nuova a una formula collaudata ma che rischia di fare la fine di un'altra setta, quella degli assassini.

**Processore:** Intel Core I7 4930K

**Scheda video:** Nvidia Gigabyte GTX760 4GB

**Scheda Madre:** MSi X79A

**RAM:** Corsair Vengeance 16GB

**Sistema Operativo:** Windows 10.