

[Samsung: nuovi moduli GDDR6 da 16 GB ricevono il CES Innovation Award](#)

Samsung GDDR6 K4ZAF325BM-HC14 è il nome identificativo dei nuovi moduli **VRAM** da **16 GB** che funzionano a **1.35V**. Si tratta del primo modulo **Samsung GDDR6**. Il chip è un **engineering sample**: il modulo è ancora in fase di sviluppo, ma questo non ha impedito alla commissione **CES** di conferirgli un premio.

Il CES si svolge il prossimo anno a gennaio. **NVIDIA** ha già annunciato una conferenza **keynote** per il 7 gennaio. Per il keynote o a marzo (**GPU Technology Conference**) dove **Jensen** svelerà i modelli **GeForce** basati su Volta. Le memorie GDDR6 probabilmente saranno messe a bordo delle nuove **GeForce 2000**.

Le memorie Samsung 16GB GDDR6

La VRAM più veloce e più potente per applicazioni di nuova generazione e ad alta intensità di grafica. Processa immagini e video a **16Gbps** con una larghezza di banda I/O di **64GB/s**, equivalente a trasferire circa 12 DVD Full-HD (5GB equivalenti) al secondo. La nuova VRAM può funzionare a 1,35V, offrendo ulteriori vantaggi rispetto alla memoria grafica di oggi che utilizza **1.5V** a soli **8Gbps**.

[Star Wars Battlefront 2 riceverà un'espansione della storia gratis](#)

Quando è stato presentato **Star Wars Battlefront 2**, **EA** e **Dice** hanno catturato l'attenzione annunciando che per il gioco non sarebbe stato rilasciato alcun **Season Pass** e che i vari aggiornamenti sarebbero stati gratuiti.

Per riceverli non bisognerà aspettare ancora molto: il primo aggiornamento sarà rilasciato il 5 dicembre, e sarà aggiunta la possibilità di scegliere da che parte stare, se con il **Primo Ordine** o la **Resistenza**, entrambe le parti daranno sfide e a oggetti diversi.

Il 13 dicembre sarà però il giorno del grande aggiornamento, che renderà felice sia i fan del **multiplayer** sia quelli del **single player**: saranno disponibili infatti i personaggi di **Finn** e **Capitan Phasma**, acquistabili tramite i crediti di gioco. La fazione che otterrà il punteggio più alto durante quella settimana sarà ricompensata con speciali potenziamenti per i nuovi personaggi.

Gli ultimi Jedi uscirà la stessa settimana e gli sviluppatori ne approfitteranno per aggiungere contenuti provenienti dal film, tra i quali una nuova mappa del pianeta **Crait**, una nuova mappa d'assalto di **D'qar**, l'accesso al **Tallie Lintra RZ-2 A-wing** e nuove abilità segrete per il **T70 X-wing** di **Poe Dameron**.

Le avventure di **Iden Versio** continueranno nell'espansione chiamata **Resurrezione**. Potremo prendere il controllo di **Versio** durante i giorni dell'ascesa al potere del **Primo ordine**.

[Giochi gratis per il weekend su Steam e Gog](#)

Il nuovo titolo gratuito per il fine settimana su **Steam** è stato annunciato ed è un gioco di grande rilievo: sarà possibile giocare gratuitamente allo shooter del designer di **Gears of Wars**, **Lawbreakers** di **Cliff Bleszinski**, su **Steam** da giovedì fino a domenica. Più precisamente, il gioco sarà disponibile free-to-play a partire dalle 19:00 di giovedì 9 Novembre fino alle 22:00 di Domenica 13 Novembre.

Questa offerta arriva giusto per il rilascio dell'aggiornamento **All-Star**, che ha aggiunto la **competizione classificata** e altri nuovi contenuti.

Inoltre, **Lawbreakers** sarà venduto a metà prezzo fino alle 19:00 di martedì 14 Novembre, dunque per 15€ anziché 30€. Ciò avverrà sia per la versione **PC** che per la versione **Playstation 4**. Le persone che compreranno il titolo in offerta avranno l'opportunità di ricevere **un'altra copia gratuita**.

Le prime 100 persone di ciascuna piattaforma, **PC** e **PS4**, che manderanno la conferma d'acquisto agli sviluppatori **Boss Key** riceveranno un codice per un'ulteriore copia da poter condividere con un amico. Inoltre, le prime 20 persone riceveranno una copia della **Collector's Edition** di **Lawbreakers**, al momento esaurita nei negozi.

Per ciò che riguarda gli altri giochi gratis su **Steam**, il MOBA **Battlerite** è adesso **free to play** mentre lo **starter pack** di **Idle Champions of the Forgotten Realms** sarà gratis fino al tardo pomeriggio del 10 Novembre. Segnaliamo inoltre **Syberia** che sarà disponibile gratuitamente su **Gog.com** per 48 ore.

Lawbreakers è al momento disponibile solo su **PS4** e **PC**, ma una versione su **Xbox One** sembra potersi realizzare. Inoltre, **Boss Key** ha detto che il gioco potrebbe arrivare anche su **Nintendo Switch** più in là nel futuro.

Lawbreakers è stato lanciato a Luglio ma, nonostante le recensioni per lo più positive, non è riuscito ancora a trovare una solida base d'utenza. **Bleszinsky** ha apertamente parlato delle difficoltà che sta avendo il titolo ma conferma che **Boss Key** sta cercando di rendere il gioco più rilevante possibile.

[Raja Koduri lascia AMD ed entra a far parte](#)

di Intel

Qualche giorno fa, il boss di **AMD Raja Koduri** ha annunciato che non ritornerà in ufficio dopo i suoi 40 giorni di riposo. Il compito di controllare il gruppo **Radeon Technologies Group (RTG)** toccherà a **Lisa Su**, almeno fin quando non si troverà un sostituto. L'azienda ha deciso per adesso di non commentare la situazione e non è noto quale impatto ciò potrebbe avere sulla prossima GPU **NAVI**.

Raja Koduri lascia AMD con un memo

«Per la mia famiglia AMD,

“Quaranta” è un numero significativo nella storia. È un numero che rappresenta la transizione, il test e il cambiamento. Ho appena trascorso quaranta giorni lontano dall'ufficio che attraversa una simile transizione. Era un momento importante con la mia famiglia, e mi offriva anche uno spazio raro per la riflessione. Durante questo periodo sono arrivato alla conclusione estremamente difficile che sia giunto il momento per me di lasciare RTG e AMD.

Non ho alcun dubbio in mente che RTG e AMD marcino fermamente nella giusta direzione, poiché il calcolo ad alte prestazioni diventa sempre più importante in ogni aspetto della nostra vita. Credo con tutto il cuore a ciò che stiamo facendo con Vega, Navi e oltre, e sono incredibilmente orgoglioso di dove siamo arrivati e di dove stiamo andando. Tutta l'industria ha preso nota di ciò che stiamo facendo. Mentre penso a come l'informatica si evolverà, sento sempre di più di voler perseguire la mia passione oltre l'hardware e esplorare soluzioni più ampie.

Voglio ringraziare Lisa e l'AET per avermi consentito di seguire la mia passione negli ultimi quattro anni in AMD e soprattutto negli ultimi due anni con RTG. Lisa ha il mio massimo rispetto per avermi con coraggio permesso di esprimermi con RTG, per aver creduto in me e per avermi sostenuto. Vorrei anche chiamare Mark Papermaster che mi ha portato in AMD, per la sua enorme passione per la tecnologia e per il suo implacabile supporto attraverso molte fasi difficili. E, ovviamente, desidero ringraziare tutti i miei collaboratori diretti e il mio personale indiretto che ha lavorato così duramente per costruire quello che abbiamo ora. Sono molto orgoglioso dei grandi leader che abbiamo e sono pienamente fiducioso che prenderete la strada giusta.

Continuerò a essere un grande fan e utilizzatore di tecnologie AMD sia per uso personale che professionale.

Come ho già detto, lasciare AMD e RTG è stata una decisione estremamente difficile per me. Ma ho sentito che è la scelta giusta per me personalmente a questo punto. Il tempo dirà il resto. Seguirò con grande interesse i progressi che farai nei prossimi anni.

Mi avete fatto realizzare sia personalmente che professionalmente, e vi ringrazio dal profondo del mio cuore. Ho delle richieste finali da farvi:

- Rimanete concentrati sulla roadmap!

- Portate a termine i vostri impegni!

- **Continuate la cultura della passione, della persistenza e del gioco!**

- **Rendete orgogliosa AMD!**

- **Rendetemi fiero !**

Il vostro,
Raja»

Raja Koduri entra a far parte di Intel come Chief Architect

SANTA CLARA, Calif: Intel ha contestualmente annunciato la nomina di Raja Koduri come **Architect Chief Intel**, vicepresidente senior del nuovo gruppo di **Core e Visual Computing** e direttore generale di una nuova iniziativa per guidare le soluzioni di calcolo **drive edge**. In questa posizione, Koduri espanderà la posizione leader di Intel nella grafica integrata per il mercato del **PC** con soluzioni grafiche di fascia alta per una vasta gamma di segmenti di calcolo. Migliaia di utenti oggi godono di esperienze informatiche con a bordo le CPU di Intel e del sistema di **visual computing IP**. Andando avanti sotto la leadership di Koduri, l'azienda unificherà e espanderà l'IP differenziato attraverso le funzionalità informatiche, grafiche, multimediali, di imaging e delle capacità d'intelligenza per i client e data center, dell'intelligenza artificiale e delle opportunità emergenti come il cloud computing.

«Raja è uno dei più innovativi e rispettati visionari grafici e sistemi di architettura nell'industria e l'ultimo esempio di talento tecnologico più adatto ad Intel», ha dichiarato il dottor **Murthy Renduchintala**, chief engineer di Intel e presidente di Client and Internet of Things Businesses and System Architecture. «Abbiamo piani emozionanti per espandere in modo aggressivo le nostre capacità informatiche e grafiche e costruire sulle nostre basi IP molto differenziate e molto forti. Con Raja al comando del nostro Core e Visual Computing Group, aggiungeremo al nostro portafoglio delle capacità ineguagliate, avizzeremo nella nostra strategia per guidare il computing e la grafica e infine sarà la forza trainante della rivoluzione dei dati»

Koduri porta a Intel più di **25 anni di esperienza** nei processi di visualizzazione e accelerazione di calcolo su una vasta gamma di piattaforme, tra cui PC, console di gioco, workstation professionali e dispositivi consumer. La sua profonda esperienza tecnica comprende l'hardware grafico, il software e l'architettura del sistema.

«Ho ammirato Intel come leader tecnologico e hanno avuto feconde collaborazioni con l'azienda nel corso degli anni», ha detto Koduri. «Sono incredibilmente emozionato di entrare nel team Intel e avere l'opportunità di poter guidare una visione di architettura unificata e il portafoglio IP di tutto un mondo che contribuisce ad accelerare la rivoluzione dei dati».

Koduri, 49 anni, si unisce a Intel da AMD, dove ha recentemente ricoperto il ruolo di vice presidente senior e architetto principale del gruppo Radeon Technologies Group. In questo ruolo, è stato responsabile della supervisione di tutti gli aspetti delle tecnologie grafiche utilizzate in **APU** di AMD, **discrete GPU, semi-custom** e **GPU**. Prima di AMD, Koduri è stato direttore dell'architettura grafica di **Apple Inc.**, dove ha contribuito a creare un sottosistema grafico di leadership per la famiglia di prodotti **Mac** e ha portato la transizione agli schermi di computer **Retina**.

[MINIX: l'OS più usato al mondo](#)

Quale sistema operativo usate? **Windows**? **Linux**? **Mac OS X**?

Se avete una **CPU Intel** di ultima generazione, sicuramente conterrà un sistema operativo a gestire tanti processi. Il suo nome è **MINIX**. L'OS di **Unix**, originariamente sviluppato da **Andrew Tanenbaum** come strumento didattico per dimostrare la programmazione del sistema operativo, è integrato in ogni nuova CPU Intel. MINIX è in esecuzione sul "**Ring 3**", una parte della CPU non accessibile ai comuni utenti. Il più basso "**Ring**" a cui è possibile accedere è il "**Ring 0**", dove vi è il kernel del sistema operativo installato. La maggior parte delle applicazioni utente si svolgono nel "Ring 3". La prima cosa che si deve quindi pensare è che MINIX (in particolare una versione di **MINIX 3**) è probabilmente la più diffusa distribuzione di **OS** oggi su moderni computer Intel (desktop, laptop e server). Al "Ring 3", come detto, l'utente comune non ha accesso, ma MINIX può accedere completamente all'intero hardware e software dei nostri computer. Conosce tutto e vede tutto, e ciò rappresenta un enorme rischio di sicurezza specialmente nel caso in cui MINIX stia eseguendo molti servizi sul Ring 3 e se non viene aggiornato regolarmente con patch di sicurezza.

Google vuole rimuovere MINIX dai propri server interni

Secondo **Google**, che sta lavorando attivamente per rimuovere il motore di gestione Intel (MINIX) dai propri server interni (per ragioni evidenti di sicurezza), all'interno del Ring 3 esistono le seguenti funzionalità:

- Una lista completa di networking
- File di sistema
- Molti driver (inclusi USB, networking, ecc.)
- Un server web

Esatto, un **server web**. La CPU dispone di un server web segreto e anche qua l'accesso non ci è consentito e, a quanto pare, Intel non vuole che noi utenti comuni sappiamo cosa ci sia dentro e come funzioni.

[Wolfenstein II: The New Colossus - Aerei e Treni sempre in Orario](#)

Gli FPS puramente single player stanno sparendo velocemente di fronte a una massiccia richiesta di modalità multigiocatore che può spingere al massimo la longevità di un titolo. Ma il pubblico ha anche bisogno di storie e, un'IP come **Wolfenstein II: The New Colossus**, sequel di **The New Order**, riesce a portarci in un'**ucronia** che il buon **Philip K. Dick** avrebbe apprezzato sicuramente. Dopo aver vinto la Seconda Guerra Mondiale, il **Terzo Reich** continua la sua espansione sul globo e tra le stelle ma il punto di non ritorno è vicino. Starà a **B.J. Blazkowicz** e il movimento di resistenza **Kreisau** a cercare di porre fine al dominio nazista.

Uno specchio oscuro

Dopo l'ottimo lavoro svolto con *The New Order*, **Machine Games** è andata oltre, impacchettando un titolo dalle solide basi narrative contornate da un gameplay e un comparto artistico di primissimo livello.

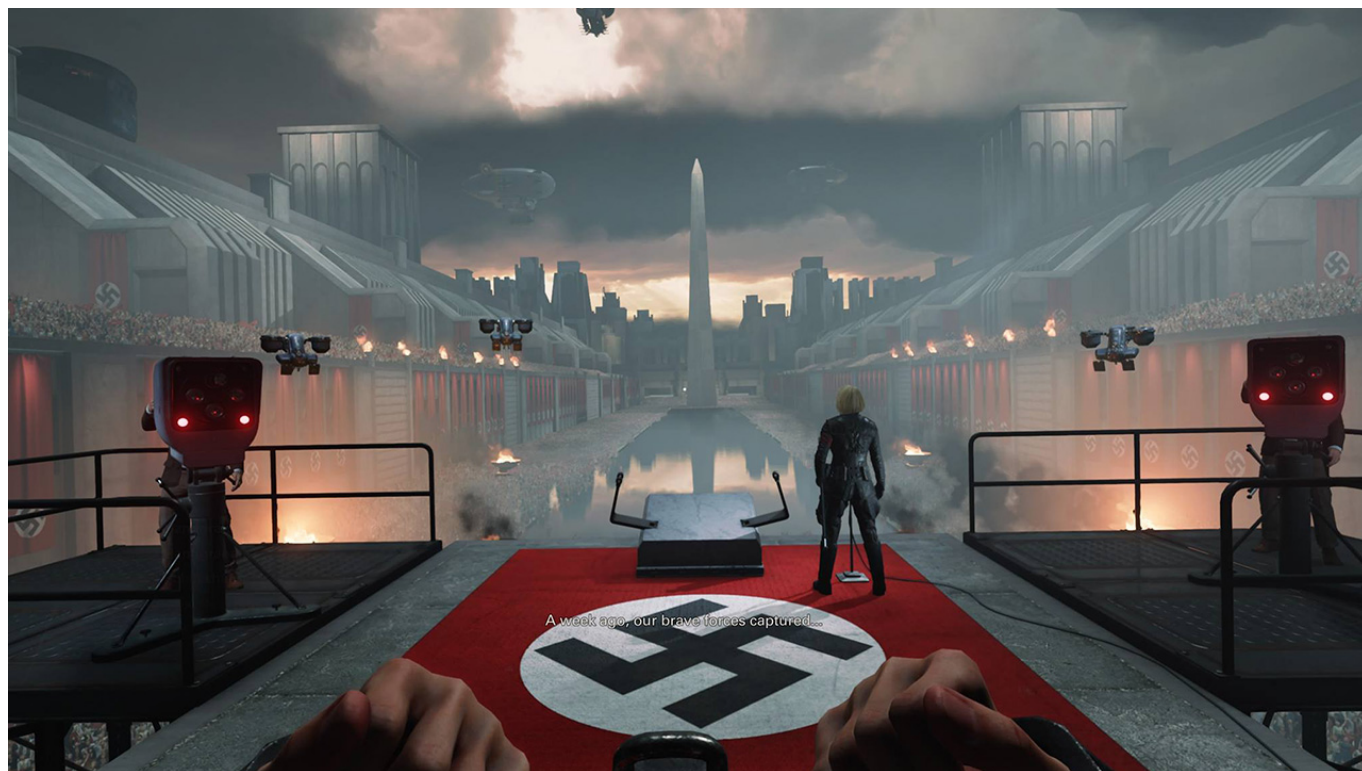
Il finale del titolo d'esordio ci aveva lasciati col cuore in gola, con l'incapacità di capire se ci sarebbe stato un sequel a quanto visto. Fortunatamente le cose sono andate per il meglio, già a partire dalla stesura della sceneggiatura, capace di regalarci moltissimi momenti esaltanti, momenti indimenticabili e colpi di scena da maestro.

Quasi l'intero pianeta è sotto il controllo dei nazisti che, sfruttando la tecnologia mistica dei **Da'at Yichud**, sono riusciti a mettere in ginocchio tutte le nazioni del mondo. Anche gli Stati Uniti hanno dovuto arrendersi dopo un bombardamento nucleare a tappeto ma, nonostante ciò, il fuoco della ribellione è sempre pronto ad ardere. Tutto questo fa da sfondo alle tante storie personali non solo di **Blazkowicz**, ma anche dei membri più importanti dell'equipaggio dell'**Eva's Hammer**, sottomarino nucleare nazista (rubato nel capitolo precedente) che sarà il nostro hub centrale. La **scrittura** dunque è molto più consapevole e riesce a ritagliarsi il tempo necessario per approfondire la vita del protagonista, la sua infanzia e le sue paure, scavando a fondo nella sua psiche. Non è solo un elimina nazisti, ma un uomo che sta per diventare padre e che inorridisce al solo pensiero di dover crescere i propri figli in un mondo super classista come quello del Reich. Anche l'antagonista, **Frau Engel**, svolge un ruolo chiave, fungendo da catalizzatore alle vicende e godendo di una caratterizzazione a tratti "**Tarantiniana**". Proprio questo aspetto è quello che emerge maggiormente rispetto al capitolo precedente, con scene che sembrano trarre ispirazione dai successi del regista di Knoxville: le bellissime *cutscene* molte volte ci rimangono impresse, evocative e che con prepotenza riescono a mostrarci un mondo crudele e che non lascia spazio ai sentimentalismi. Tutto è raccontato in modo sublime e con scene letteralmente fuori di testa ma che ben si sposano col contesto. Oltre a questo, numerosi saranno i testi che ci racconteranno i "dietro le quinte" alla conquista del mondo e dello spazio da parte dei "crucchi", approfondendo ulteriormente la *lore* di questo mondo alla rovescia.

Vista la mancanza del multiplayer, *Wolfenstein II* si arricchisce di alcune **missioni secondarie** e soprattutto "**missioni assassinio**" da sbloccare una volta decifrati i **Codici Enigma**, presi dai comandanti uccisi. Queste missioni - utili anche per reperire i numerosi collezionabili lasciati in sospeso - si svolgono su mappe già percorse ma con nuovi modi di affrontarle: i comandanti da assassinare in questione saranno più ostici, ma sarà sempre un piacere affrontare certe sezioni.

Insomma, *The New Colossus* è un'opera da godere appieno, dai titoli di testa sino alla scena dopo i titoli di coda. Coinvolgente, originale, evocativo e soprattutto tutto è funzionale, con nessun elemento fuori posto.

Per dovere di cronaca segnaliamo anche un conto alla rovescia - abbastanza evidente - nel menu principale, che rimanda alla **Camera Blindata**. Non si hanno molte informazioni in merito: potrebbe essere un nuovo DLC oppure una nuova modalità. Attendiamo dunque informazioni in merito.



10, 100, 1000 nazisti

Se credete che *The New Colossus* sia solo una bella avventura grafica vi sbagliate di grosso. Quanto visto in *The New Order* è stato potenziato portando il *gunplay* su livelli eccelsi. Tutto tende alla freneticità, non bisogna mai star fermi poiché esser circondati da decine di “soldaten” nazisti è un attimo, con **elementi “vecchia scuola”** come la ricarica della salute non automatica e che va ripristinata attraverso medikit o cibo che troveremo in giro. La salute di BJ è proprio un punto focale in quanto, per almeno tre quarti della campagna, sarà limitata al 50% con problematiche derivanti che potete immaginare. L'utilizzo della **Exosuit Da'at Yichud** permetterà a Blazkowicz di ottenere un'armatura del 200% che per lo meno mitiga un po' le difficoltà del caso. *Wolfenstein II* non è un gioco semplice: l'alternare fasi stealth a quelle shooting a scena aperta sarà fondamentali se si vuole salvare la pelle. I comandanti sono la chiave in quanto, ad allarme scattato, possono richiamare rinforzi più volte rispetto al capitolo precedente, e quindi sono il primo bersaglio da eliminare, qualora possibile. I soldati con cui ci troveremo a combattere sono abbastanza vari e vanno dai semplici “soldaten” ai “supersoldaten”, esseri modificati geneticamente e corazzati in grado di brandire armi pesanti. Non mancano droni e creature meccaniche partorite dalle idee più folli della Germania Nazista.

Il feeling con le armi è superbo, dandoci i giusti feedback con ogni arma utilizzata regalando soprattutto appagamento: proprio questo aspetto è l'elemento più riuscito - a parte qualche imprecisione nello sporgersi - e ci invoglia a proseguire con gioia, facendoci divertire come bambini al Luna Park. A dir la verità le armi a nostra disposizione non sono poi tante e, personalmente, ho sentito molto la mancanza di un buon fucile di precisione. **Sono potenziabili** utilizzando i kit che potremo trovare lungo il nostro percorso, sbloccando anche un'abilità secondaria per la nostra arma. Torna con prepotenza anche l'**Akimbo**, ovvero la possibilità di utilizzare armi su entrambe le mani, anche diverse tra loro: l'utilizzo di due armi contemporaneamente riduce sensibilmente la precisione ma aumenta a dismisura il rateo di fuoco, diventando una macchina sterminatrice per eccellenza.

Questo risulta utile soprattutto nelle **boss fight** - forse uno dei pochissimi punti deboli del titolo - dove saremo di molto facilitati nei movimenti, visto che non dovremmo fermarci a lungo per prendere la mira.

A un certo punto della trama entrano in scena dei **gadget tecnologici** che potremmo scegliere - almeno all'inizio - tra tre a disposizione. Ci permetteranno di sfruttare poteri specifici che preferisco non svelare, ma che saranno utili per la navigazione, grazie anche all'eccellente level design, e imbastire nuove strategie.

Torna anche lo schema delle **abilità sbloccabili** solo al raggiungimento di determinati obiettivi sul campo di battaglia. Questi potenziamenti miglioreranno l'arsenale, ci renderanno più resistenti e così via, aumentando a dismisura la già ottima varietà di questo titolo.



Adolf approved

Il salto di qualità è evidente sotto tutti i punti di vista, e quello **tecnico** non fa eccezione. L'**Id Tech 5** è al suo massimo splendore, regalando scorci mozzafiato e un'attenzione al dettaglio maniacale. A colpire, prima di tutto, è la **direzione artistica**: quando si tratta di nazisti, tutto tende alla magniloquenza aristocratica e all'asetticità delle sue basi militari. Il colpo d'occhio è eccezionale ed è impossibile non rimanere colpiti dal lavoro svolto dai ragazzi di Machine Games. Il contraltare è un'America devastata per la maggior parte, visibile soprattutto in una Manhattan che richiama le atmosfere di **Fallout**. Tutto questo è arricchito da un comparto tecnico di primo ordine, dove spiccano effetti luce e particellari, oltre all'uso di **ottime texture** (la maggior parte delle volte) e **shader**. Il motore grafico è molto scalabile e personalizzabile grazie alla miriade di impostazioni, rendendolo adattabile per qualsiasi macchina. Anche le animazioni risultano ottime, non solo le nostre, ma anche quelle dei nemici, che non brillano per elevato Q.I. digitale, ma sono comunque in grado di metterci in difficoltà, aggirandoci e prendendoci alla sprovvista. Forse i modelli non sono

proprio perfetti, ma di fronte al colpo d'occhio generale, è qualcosa che si nota poco. In un titolo come questo l'audio non poteva essere da meno: il **doppiaggio italiano** si attesta su livelli cinematografici per quanto concerne i personaggi principali, in grado anche di replicare cadenze linguistiche in maniera credibile, con un alternarsi di accenti inglesi, tedeschi e francesi. Il lavoro svolto è assolutamente all'altezza dell'originale, dando in questa occasione lustro alla scuola italiana di doppiaggio. Anche le musiche sono azzeccate, sia quelle d'accompagnamento, in grado di enfatizzare i diversi momenti di gioco, sia la colonna sonora, rigorosamente di matrice teutonica, che risulta molto orecchiabile nonostante la sua durezza.



In conclusione

Wolfenstein II: The New Colossus è probabilmente il miglior **first person shooter** dell'anno. Una narrazione che vanta colpi brillanti e un end game di buon livello, offrono al giocatore ottimi spunti per approfondire il titolo, rigiocandolo magari più volte. La voglia e la passione di **Machine Games** nel confezionare un titolo d'elevata fattura trasuda da ogni pixel, portando anche un **gunplay** che magari non vanta un grosso arsenale, ma che è in grado di distinguersi come pochi, invogliando a cercare più soluzioni con molti elementi "vecchia scuola". *The New Colossus* è un titolo da non farsi scappare, rimanendo, nel frattempo, in attesa dell'ultimo capitolo di questa trilogia.

Top 7: al volante dei migliori racing game

Ci troviamo in un bel periodo: **Project CARS**, **Forza Motorsport** e **Gran Turismo** ci regalano l'imbarazzo della scelta, e mai come ora tutti i titoli motoristici hanno raggiunto questo livello qualitativo. Ma è davvero così? Quali sono davvero i migliori racing game? Scopriamolo insieme.

7. Assetto Corsa (2014)

Nonostante sia appena entrato tra i grandi del settore, il simulatore italiano ha già la sua grande dose di appassionati, e si può ben capire il perché: **Kunos** ha lavorato strenuamente alla raccolta dei dati reali di ogni vettura e questo, unito alla scansione precisa dei circuiti, rendono *Assetto Corsa* il simulatore di guida più preciso sul mercato. Ha molto carisma e questo ha spinto alcune case come **Ferrari**, **Porsche** e **Lamborghini**, a proporre la prova dei suoi modelli reali attraverso questo titolo.



6. Project Gotham 4 (2007)

Oltre ai **Forza Motorsport**, Microsoft poteva vantarsi anche della serie **Project Gotham Racing** che con il quarto capitolo ha raggiunto la piena maturità. Oltre a essere tecnicamente eccelso, l'**ingresso delle moto** ha segnato profondamente il titolo, portando una varietà difficilmente riscontrabile nella concorrenza. **Meteo dinamico, 130 vetture** perfettamente riprodotte e **diverse innovazioni per il multiplayer** hanno portato *Project Gotham* a essere uno dei migliori esponenti dell'epoca.



5. Need for Speed: underground 2 (2004)

Se c'è un videogioco che i fan richiedono a gran voce a **Electronic Arts** è un remake di **Underground 2**, probabilmente uno dei migliori titoli arcade usciti finora. Il titolo era contraddistinto da un'incredibile varietà e libertà essendo a conti fatti un **open world** con la possibilità di poter modificare le proprie auto in ogni singolo dettaglio. È un titolo che ha influenzato molto il panorama automobilistico nel settore tuning, contribuendo a espandere quanto si era visto col primo **Fast and Furious**.



4. Colin McRea Rally (1998)

Colin McRea Rally ha certamente segnato un'epoca, facendo saggiare a tutti i videogiocatori degli anni novanta lo spirito dei rally, derapate in mezzo al fango e salti spettacolari. Tutto questo **dall'interno dell'abitacolo**, una vera gioia per gli occhi e che spingevano questo titolo ai vertici della qualità tecnica. Anche la supervisione del compianto **Colin McRea** è stata fondamentale, portandolo il più vicino possibile alla controparte reale. Si doveva faticare tanto per portare l'auto al limite, rendendo questo titolo più vicino al simulativo che all'arcade, e, per l'epoca, era una novità.



3. TOCA Race Driver (2002)

Prima di *Grid*, Codemasters ci diletta con la serie *TOCA*, una delle migliori serie automobilistiche mai create. Il *Race Driver*, targato 2012, ha avuto il merito di rendere la carriera qualcosa di nuovo, **inserendo una vera e propria trama**, dove impersoneremo **Ryan McKane** che, dopo un grave trauma, cercherà di scalare le vette del motorsport. Tutto era stato costruito con minuzia, diventando un prodotto dalla qualità invidiabile e mettendo delle basi importanti per i successivi racing games.



2. Forza Motorsport 7 (2017)

L'ultima fatica di **Turn10** approda su una nuova generazione di console con risultati strabilianti. Tecnicamente il titolo non ha nulla da eccepire, mostrando i muscoli in tutte le condizioni climatiche. La ricerca del dettaglio è maniacale, creando vetture che sfiorano il fotorealismo. Grande varietà, e soprattutto una modalità multiplayer tra le migliori presenti, rendono **Forza 7** la summa di tutto il meglio che i racing game **Xbox** abbiano prodotto.



1. Gran Turismo 2 (1999)

Se *Gran Turismo* ha lanciato i racing games moderni, è con il secondo capitolo che ha posto le basi per tutti i titoli di guida che conosciamo oggi.

650 Vetture e così tante piste, non si erano mai viste prima, con così tante cose da fare che i giochi moderni impallidiscono. Era la **killer application** per eccellenza, con la sua suddivisione in **due CD** di cui uno interamente dedicato a eventi singoli e *split-screen* e l'altro dedicato interamente alla **modalità Gran Turismo**. È la pietra di paragone della nostra infanzia e il principio di tutto.



[Nuovo Battlefield confermato per il 2018](#)

Electronic Arts ha confermato che il prossimo gioco della serie **Battlefield** uscirà durante l'anno fiscale 2019, nel periodo che va dal primo aprile 2018 al 31 marzo 2019. Blake Jorgensen ha accennato al gioco, descrivendolo come un titolo visivamente impressionante e profondamente immersivo, dichiarando quanto segue: «Creare esperienze innovative per i nostri giocatori continua a essere al centro del nostro lavoro. Da giochi visivamente incredibili e profondi come *Star Wars Battlefront II* al nostro prossimo *Battlefield*».

Al momento però non sono noti ulteriori dettagli. Inoltre, EA ricorda che l'anno sarà completo di titoli sportivi e dei loro servizi live, nonché di nuovi servizi di *Star Wars Battlefront II*.

Non resta altro da fare se non aspettare di ricevere nuove informazioni al riguardo.

[I creatori di Resogun e Nex Machina non faranno un altro arcade shooter](#)

Nel passato decennio, il nome **Housemarque** è diventato sinonimo di giochi dallo stile arcade. Da **Super Stardust HD**, uscito nei primi tempi della PS3 sul PSN, fino a **Resogun**, uscito nei primi mesi di vita di **Playstation 4**, lo studio finlandese ha prodotto molti giochi acclamati dalla critica. Negli anni recenti, però, le buone recensioni non sono state accompagnate da vendite al pari.

Ad esempio, il recente **Nex Machina**, un colorato shooter arcade a scorrimento verticale, rappresenta alla perfezione gli stilemi dei giochi **Housemarque**: creato in collaborazione con la leggenda arcade Eugene Jarvis, ha ricevuto molte lodi da parte della stampa videoludica, e una media di 88 su **Metacritic**, rendendolo **l'ottavo miglior gioco della classifica Playstation 4**. Purtroppo, la casa sviluppatrice ha confermato di aver venduto **meno di 100.000 copie su Playstation 4 e su PC**, andando così in perdita.

Stessa sorte è toccata anche a **Matterfall**, un altro gioco di stampo **arcade**, uscito lo scorso agosto e che non è stato un grande successo di vendite.

Ilari Kuttinen, CEO di **Housemarque**, ha dichiarato: «Siamo davvero orgogliosi del lavoro che abbiamo svolto con **Nex Machina**. È stato un lavoro pieno di passione e di amore, anche perché abbiamo lavorato col nostro eroe, Eugene Jarvis. Ci sarebbe piaciuto continuare su questa strada, ma purtroppo non è più possibile. Il prossimo gioco non sarà uno **shooter** a scorrimento orizzontale o verticale e non sarà focalizzato sulle *leaderboard*. Sarà qualcosa di diverso rispetto ai giochi che hanno reso lo studio famoso.»

Il responsabile editoriale, **Mikael Haveri**, ha parlato della volontà di spostarsi su generi più popolari e di includere funzionalità **multiplayer**, ma non ha voluto essere più specifico. Kuttinen ha anche aggiunto che non ci saranno tagli nel personale ma, al contrario, lo studio vorrebbe assumere più gente così da poter realizzare i prossimi progetti attualmente in lavorazione.

[Life is Strange: Before The Storm - Episodio 2: Il Mondo Nuovo - ...Ma non Diverso](#)

Siamo già arrivati al secondo episodio di **Before the Storm**, prequel del tanto acclamato **Life is Strange**. **Il Mondo Nuovo** si discosta un po' da quanto siamo stati abituati a vedere, con una narrazione più ragionata, ma anche con qualche scelta non proprio azzeccata. Manca solo un capitolo alla conclusione e la domanda che comincia a sorgere è: le scelte intraprese, come influenzeranno una storia che ha già un finale?

The Rachel show

Le vicende, come di consueto, cominciano da dove si era concluso il precedente capitolo, **Svegliati**: le conseguenze di quanto avvenuto si fanno sentire e già da subito potremo cambiare le sorti della narrazione. **Rachel** e **Chloe** ormai sono legate e il destino dell'una influenzerà, in qualche modo,

quello dell'altra. Proprio in questo capitolo lo sviluppo del loro rapporto sarà una chiave fondamentale, in una **Arcadia Bay** all'ombra di un devastante incendio e ignara di quanto stia per accadere.

Proprio il **fuoco** è un elemento centrale: non è solo riferito alla devastazione fisica dei boschi della cittadina, ma ha un ruolo simbolico, riferito, forse, alla stessa natura di Rachel Amber. Come abbiamo visto, lei è l'incarnazione della perfezione, la ragazza modello della porta accanto ma, appena scalfito la superficie, è semplicemente qualcuno che fatica ad accettare quanto le accade attorno, soprattutto in famiglia, cercando di scappare con la sua nuova ancora di salvezza, Chloe. La caratterizzazione della Amber raggiunge nuovi, alti, livelli, aggiungendo altre caratteristiche alla sua personalità, assolutamente complessa e capace di instillare dubbi sulla sua lealtà. Come al solito, prima della storia ci sono i personaggi e *Life is Strange*, proprio con Rachel, è in grado di raccontarcela in modo sontuosa, facendo provare empatia (magari con qualche escamotage narrativo), ma anche dispiacere per chi conosce bene il suo destino.

Ricordiamo però che la protagonista è Chloe e, uno dei problemi, che forse nemmeno gli sviluppatori si aspettavano, e che viene completamente sovrastata dalla co-protagonista. Sia ben chiaro, Chloe Price è un bel personaggio e funziona benissimo all'interno del contesto di prequel ma non riesce mai a raggiungere le vette carismatiche della Amber, tanto che, alle volte, alla sua comparsa in scena, si tiri un sospiro di sollievo.

Chloe si trova in una sorta di limbo, non capisce più qual è il suo posto nel mondo e soprattutto la definizione del rapporto con Rachel Amber, di cui comunque, possiamo decidere le sorti. In questo capitolo, verremo a scoprire alcuni dettagli su di lei, il come sono iniziati alcuni casini nella quale è entrata ma, nonostante ciò, rimaniamo ancora in attesa di un paio di eventi cardine che palesano la vera natura de **Il Mondo Nuovo**: un capitolo di transizione, tra lo scoppiettante inizio e probabilmente, devastante emotivamente, finale.



Casa Amber

Un altro elemento distintivo di questo capitolo è la conoscenza della **famiglia Amber** e dei suoi segreti. Evitando di fare spoiler, un evento che sembrava del tutto innocuo nel capitolo d'esordio, pare essere divenuto perno di tutte le vicende con, proprio sul finale, una rivelazione stile **L'Impero Colpisce Ancora**. A dir la verità, tutto ciò, ha lasciato un po' l'amaro in bocca in quanto, facendo un minimo d'attenzione, questa verità si poteva tranquillamente intuire.

Le scelte importanti ci sono, alcune anche di un certo peso morale, in grado di farci stare inermi per qualche istante, prima di prendere la decisione. Ma anche qui, cominciano a sorgere piccoli dubbi: per quanto *Before the Storm*, fino a ora, sia un prequel assolutamente riuscito, non si può fare a meno di notare come le vicende, in ogni caso, abbiano già un epilogo. Le decisioni intraprese poi, come si legano al contesto dell'originale *Life is Strange*? Sarà probabilmente **L'Inferno è Vuoto**, terzo e ultimo capitolo, a rispondere a questa domanda.

Come capitolo di transizione, comunque, da segnalare qualche "riempimento" di troppo in cui saremo costretti ad esempio a recuperare pezzi per la nuova vettura di Chloe ma senza alcuna finalità narrativa. Ma possiede anche momenti memorabili, uno su tutti la recita teatrale e ciò che succede dopo, con una regia in grado di esaltare tutte le emozioni provate ed espresse dai personaggi.

Per le considerazioni tecniche del titolo rimando direttamente alla recensione di [Svegliati](#), ma da notare sicuramente è una **maggiore ottimizzazione**, regalando un frame rate molto più stabile e senza cali di sorta. La **componente audio** ritorna con prepotenza, con brani memorabili e al momento giusto, con un doppiaggio ormai su livelli cinematografici.



In conclusione

Il secondo episodio di *Life is Strange: Before the Storm*, paga leggermente il suo stare nel mezzo, ma riesce comunque a mettere tanta carne a fuoco, sviscerando sapientemente il legame instauratosi tra Rachel Amber e Chloe Price. Peccato solo per qualche momento di riempimento di troppo che, in ogni caso, non rovina eccessivamente l'esperienza di un secondo capitolo che va assolutamente giocato, in attesa dell'epilogo finale che tutti sappiamo, ma che tutti aspettiamo.