

Life is Strange: Before The Storm - Episodio 1: Svegliati - Una Parola è Troppa e due sono Poche

Life is Strange è oggi conosciuta come una delle migliori avventure grafiche degli ultimi anni, avvalendosi di molti premi e sicuramente una delle migliori sorprese del 2015. Con uno stile peculiare e soprattutto una caratterizzazione di personaggi e ambienti di molto sopra la media, il titolo - o per meglio dire - la serie **Dontnod Entertainment** è riuscita a creare una storia tangente il *Teen drama* ma lontano dalle banalità che purtroppo siamo abituati a vedere ultimamente: tante, belle, storie personali, tanti intrecci e soprattutto messaggi di fondo che rimangono impressi, magari per alcuni scontati, ma narrati con una tale forza, che difficilmente potrete trovare lo stesso in opere simili. In attesa della seconda stagione, prevista per il 2018, **Deck Nine Games** - sviluppatore in questa occasione - ci porta di nuovo ad **Arcadia Bay**, cittadina protagonista delle prime vicende, ma due anni prima. **Before the Storm** è infatti un prequel, dove approfondiremo la natura di **Chloe** ma soprattutto quella di **Rachel Amber**, perno del primo *Life is Strange*.

The Chloe show

Svegliati è il primo di tre capitoli che usciranno prossimamente. Sin da subito si può notare un cambio stilistico che incide soprattutto sui dialoghi, più incisivi, diretti e sicuramente più conformi alla ben più temeraria e ribelle **Chloe**, rispetto alla timida **Maxine** che abbiamo conosciuto in precedenza. Nonostante questo, e l'assenza soprattutto del riavvolgimento temporale, **Before the Storm** è un **Life is Strange** in tutto e per tutto, dove protagoniste diventano le storie, prima dei singoli personaggi. Proprio come la serie ci ha abituato, il tutto è un intreccio di parole, pensieri, ansie e paure di ragazzi e ragazze che sognano un futuro quanto più roseo a dispetto delle difficoltà. Molte delle domande fatte nell'opera originale troveranno subito risposta in questo primo episodio a cominciare da **Rachel Amber**, figura divenuta quasi mitologica nel corso dell'avventura. Grazie all'ottima scrittura sapevamo già molto, ma vederla e interagire con lei è tutt'altra cosa: una ragazza modello, bellissima, intelligente, affascinante, forse troppo bella per essere vera. Nelle circa tre ore della nostra vita passata insieme a lei notiamo però tutte le fragilità di una ragazza che si appresta a diventare donna, ignara del destino che l'attende. Ma è proprio il rapporto tra lei e Chloe il vero protagonista di questo prequel e che probabilmente verrà sviscerato più avanti: un rapporto basato su bisogni diversi ma reciproci, che comincia quasi per caso ma che segnerà profondamente la vita di entrambe. Chloe e Rachel risultano una coppia meglio assortita - e forse più bella da vedere - rispetto a Chloe e Max proprio perché, come vedremo meglio tra poco, è un rapporto più vero e scaturito da una sola e singola scelta. Decisioni che si scontreranno anche con vecchie conoscenze, più o meno simpatiche, per le vie di **Arcadia Bay**. Anche qui, personaggi che abbiamo imparato a conoscere mostreranno qualcosa di nuovo, arricchendo il puzzle della loro caratterizzazione. Anche l'averne tre capitoli a disposizione, rispetto ai cinque precedenti, aiuta a condensare le vicende eliminando il più possibile i cosiddetti tempi morti. Il risultato è che già a partire da **Svegliati** assistiamo a tante vicende diverse, tutte con il proprio peso e momenti che non annoiano.



Ne uccide più la lingua che la spada

Uno degli elementi distintivi di *Life is Strange*, nonché della tipologia di gioco in questione, è la serie di dialoghi a scelta multipla, che possono più o meno, influenzare la direzione che prenderanno alcune vicende.

Se però, nell'opera originale, potevamo contare quasi su un checkpoint volontario, sfruttando il potere di Max, qui le cose si fanno più complicate in quanto, come nella realtà, si sceglie una volta sola. Se siamo abituati a farlo con titoli **Bioware**, ad esempio, in un titolo come questo ogni decisione ha un reale peso specifico non solo in base al carattere del nostro interlocutore ma anche al contesto. Bisogna prestare attenzione a ciò che viene detto, a quando viene detto e soprattutto al "come". Ne consegue così un'attenzione per i dialoghi che raramente si vede in altre opere, con una scrittura sapiente e calibrata. Proprio riguardo l'attenzione al dialogo è riservata una **feature** particolare, novità introdotta con questo capitolo e - possiamo dirlo - peculiarità di Chole: alcuni dialoghi di un certo peso, che influenzano in maniera più determinante il corso della storia, diverranno delle vere e proprie **boss fight** in cui bisognerà prestare ancora maggiore attenzione alle parole pronunciate dal nostro rivale per ritorcerglielo contro.

Oltre alla scorpacciata di linee di testo, è presente l'ormai rodata esplorazione dell'ambiente, sempre in terza persona, che in questo frangente diviene ancor più importante: trovare oggetti, carpire frasi dette da terzi e, novità, vie alternative, diventano tutti elementi che influenzeranno le vicende. Quindi, non è importante soltanto cosa dite, ma anche cosa fate e come. Questo porta a una rigiocabilità infinita, cercando di studiare tutti gli intrecci possibili in un'Arcadia Bay mai così viva.

Come Maxine, anche Chloe possiede un suo diario e, ovviamente, l'immancabile cellulare: se sul diario troveremo tutti i suoi pensieri dedicati ai fatti accaduti e persone incontrate, gli sms del telefono saranno ulteriori linee di dialogo utili ad approfondire i rapporti tra i vari personaggi. Questi stessi messaggi, scambiati in maniera del tutto automatica, saranno influenzati nei toni dagli

avvenimenti che abbiamo contribuito a influenzare.

Cambia anche la questione obiettivi: se per caso dimentichiamo cosa fare, basterà premere il grilletto destro del vostro joypad per trovare l'informazione scritta a penna, sulla mano di Chloe. Resta inspiegabile come una mancina riesca a scrivere sulla stessa mano che sta utilizzando, ma son dettagli di poco conto.



Dì che sei un artista

Life is Strange e, di conseguenza, *Before the Storm*, non verranno certo ricordati per un impianto tecnico d'eccellenza. Se sulla direzione artistica intrapresa da **Dontnod Entertainment**, e portata avanti da **Deck Nine Games** non c'è nulla da eccepire, è sulla **qualità visiva** che questo titolo mostra il fianco. Bellissimi dialoghi aiutano a focalizzarsi su ciò che si dice, questo è vero, ma fa storcere il naso pensare alle poco eleganti animazioni, facciali e non e a texture talvolta davvero pessime. Non stiamo certo parlando di un **tripla A**, sia ben chiaro, ma è impossibile non rimanere indifferenti di fronte ad alcune lacune tecniche che, un titolo del 2017, non dovrebbe avere. In ogni caso, anche se quasi impercettibile, troviamo un miglioramento di alcuni filtri, rispetto al titolo originale, tra cui un miglior **antialiasing** e **filtro anisotropico** oltre ad un leggero miglioramento di definizione generale. Ma è davvero troppo poco per portare questo titolo, almeno tecnicamente, su livelli decenti.

Ciò che manca visivamente, fortunatamente viene compensato a livello uditivo con **musiche** che spaziano tra diversi generi e sempre adatte al contesto. Come per *Life is Strange* con protagonista Max, la **colonna sonora** risulta naturale, ben amalgamata al contesto al punto da rendere immagini e musica una cosa sola. Se il resto degli effetti sonori possiamo classificarli come normali, menzione d'onore va ai doppiatori/doppiatrici che hanno fatto davvero un buon lavoro per un titolo assai complesso come questo. Nonostante il cambiamento di doppiatrice per Chloe, **Rhianna**

DeVries riesce a regalarci la ragazza che abbiamo imparato ad amare, se non di più, riuscendo a utilizzare la perfetta tonalità nelle situazioni in cui è richiesto. Anche Rachel Amber è resa molto bene, forse diversa da come l'avevamo immaginata, ma sempre intrigante e difficile da leggere. Ne risultano così personaggi reali, con una vita reale e soprattutto, reazioni audio-visive reali.



In conclusione

Il primo episodio del nuovo ***Life is Strange, Before the Storm***, riesce nell'intento di amalgamarsi perfettamente nella storyline di Arcadia Bay. Tutto risulta naturale e le vicende di Chloe Price e Rachel Amber vi terranno incollati allo schermo fino all'uscita del prossimo episodio. Proprio la caratterizzazione della Amber esce con prepotenza da *Before the Storm*, una ragazza fino a qualche settimana fa misteriosa ma che nonostante tutto continua ad esserlo, diventando un personaggio dalle mille sfaccettature, sola in un mondo dove è amata da tutti. A dispetto di un **comparto tecnico** antiquato ma di un comparto audio che fa la voce grossa, questo nuovo *Life is Strange* è un titolo da non farsi scappare se avete amato le vicende di Maxine Caulfield.

[Si torna tra i campi con Real Farm Sim](#)

Le case di **Soedesco** e **Bandai Namco Entertainment Italia** hanno annunciato che il **26 ottobre 2017** è in previsione l'uscita del nuovo titolo ***Real Farm Sim***.

Si tratta di simulatore, appunto, dove si vestiranno i panni di un contadino che dovrà badare alla propria fattoria. Sono 2 le principali modalità di gioco: “**Carriera**” e “**Gioco Libero**”. Nella modalità libera il contadino sarà in possesso di una fattoria già avviata con molti clienti e con una certa fama, invece nella Carriera il giocatore partirà da zero e solo svolgendo missioni e soddisfacendo la clientela riuscirà a far diventare famosa la sua fattoria; inoltre con i soldi guadagnati sarà possibile acquistare dei nuovi oggetti o ingrandire la fattoria rendendola molto più spaziosa.

[Annunciata partnership tra PES 2018 e l'Inter](#)

Konami ci ha ormai abituati alle esclusive dedicate alle singole squadre, oltre alla tanto pubblicizzata **Champion's League**. Così dopo **Barcellona, Borussia Dortmund, Liverpool**, arriva la prima squadra italiana ad usufruire di queste nuove feature: l'**F.C. Internazionale Milano**. Il roster così si arricchisce - nonostante l'ormai classica mancanza di licenze - di una delle squadre più titolate al mondo, con tantissimi trofei nazionali e internazionali, nonché unica squadra italiana ad aver centrato il cosiddetto **Triplete**, ossia la vittoria di campionato nazionale, coppa di lega e **Champion's League** nella stessa stagione calcistica.

In **PES 2018** dunque, oltre al **Meazza** perfettamente riprodotto, vanterà una riproduzione fedele dell'intera squadra, oltre a tre campionissimi che faranno parte del roster **Leggende: Javer Zanetti, Francesco Toldo e Dejan Stankovic**. La riproduzione non si limiterà soltanto alle fattezze digitali ma si estenderà anche alle caratteristiche tecniche di ogni singolo calciatore, dalle movenze con e senza palla sino ad elementi più peculiari.

Appuntamento dunque al **14 Settembre** quando **PES 2018** arriverà su PC, Xbox One e Playstation 4.

[Sonic Forces arriva in rete](#)

Proprio qualche ora fa è stato inaugurato il [sito web](#) (giapponese) del nuovissimo titolo di casa **SEGA, Sonic Forces**, tramite il quale è possibile vedere in anteprima i personaggi presenti nel gioco, che verrà rilasciato in data **7 Novembre 2017** per le piattaforme: **Switch, PS4 e Xbox One**. Oltre ai personaggi, è possibile visualizzare anche 8 piccoli **trailer** (in lingua inglese con sottotitoli in giapponese) della durata di circa **1 minuto** ciascuno, che danno un accenno della storyline, giusto per dare un assaggio agli appassionati della saga.

In arrivo le nuove periferiche ROCCAT

In occasione del **Gamescom** e dell'**IFA** Roccat decide di rivelare le nuove periferiche da gaming: **AIMO**.

Questa nuova serie è stata creata per tutti i giocatori che desiderano un prodotto di ottima fattura senza spendere un patrimonio. Infatti il kit **AIMO** è composto dal mouse **Kone** e dalla tastiera **Horde**. Il mouse utilizza degli switch **OMRON**, presenta 8 tasti in tutto (3 nella zona del pollice), una rotella scroll 4D e una retroilluminazione RGB. Inoltre è dotato di un sensore ottico chiamato "**Owl-Eye**" che permette una maggiore precisione.

Ma la particolarità di questa serie sta nella tastiera, la quale presenta la nuova tecnologia **Membrane 2.0**, la quale permette di avere un feedback che si avvicina molto a quello di una meccanica senza il classico rumore. Infine, sulla sinistra sono presenti 5 tasti programmabili.

Maggiori informazioni si possono trovare sul sito web dedicate al [Mouse AIMO Kone](#) e su quella dedicata alla [Tastiera AIMO Horde](#).

Nuovi cambiamenti per Hearthstone di Blizzard

Blizzard ha appena annunciato alcuni cambiamenti di equilibrio estremamente importanti a diverse carte **Hearthstone**. I cambiamenti più grandi arrivano alla classe **Druido**, che vede un cambiamento sia per la classica carta "Innervazione" che per la nuova "Diffusione di peste", ma sono state colpite anche le carte popolari del set classico come la guerra di "Ascia ardente" e "Maleficio" dello **Sciamano**. Ecco cosa sta cambiando:

- **Innervazione** - Ora si guadagna 1 cristallo di mana solo per il turno in corso (al posto di 2)
- **Ascia ardente** - Ora costa 3 mana (al posto di 2)
- **Maleficio** - Ora costa 4 mana (al posto di 3)
- **Leader Murloc** - Ora i Murloc hanno attacco +2 (anzichè +2 Attacco, +1 Salute)
- **Diffusione della peste** - Ora costa 6 mana (al posto di 5)

«Dopo un attento esame, abbiamo scelto di apportare modifiche a tre carte di base: Innervazione, Ascia ardente e Maleficio», afferma lo sviluppatore, «troppe carte base e classiche giocate nei singoli deck significa un minor afflusso quando vengono rilasciate nuove espansioni».

Per "Innervazione", Blizzard aveva pensato di aggiornare la carta, aumentando il costo in mana da 0 a 1, lasciando l'effetto invariato, oppure, di aumentare il costo a 4 mana ma concedendo **6 cristalli**, che avrebbero lo stesso effetto alla fine, ma impedendo che chi gioca potesse utilizzarla nei **primi giri**; alla fine hanno optato per una semplice riduzione di cristalli.

Per quanto riguarda la "diffusione della peste", Blizzard affermava di voler aumentare il costo del mana fino a 7, ma hanno razionato tutto a 1, poiché anche "Innervazione" ha subito cambiamenti. Queste variazioni dovrebbero scuotere in modo significativo gli obiettivi di Hearthstone, cosa non accaduta nel passaggio dal *Viaggio a Un'Goro* ai *Cavalieri del Trono di ghiaccio*. **Jade Druid** e

Murloc Paladin erano tanti dei deck più potenti sia prima che dopo l'espansione del Trono ghiacciato, ed entrambi sono fortemente colpiti da questi cambiamenti.

Le suddette modifiche verranno effettuate in un prossimo aggiornamento del gioco, dopo il quale i giocatori saranno in grado di disincantare Leader Murloc e diffondere la peste per il rispettivo valore di Polvere arcana.

Pyre

Ibrido tra una visual novel, un RPG e un gioco di basket 3 vs 3: **Pyre** è l'ultimo gioco sviluppato da **Supergiant Games**, team talentuoso già creatore di due titoli di altissima qualità: **Bastion** del 2011 e **Transistor** del 2014.

Il team americano si è sempre distinto nel creare giochi con un gusto ricercato per quanto riguarda trama, stile grafico bidimensionale con tavole disegnate a mano, e colonna sonora di altissimo livello a cura del compositore **Darren Korb**; anche **Pyre** ha queste tre caratteristiche, ma si differenzia dai suoi predecessori grazie a un gameplay totalmente originale.

Storia

Pyre segue in prima persona le vicende di un personaggio senza nome, che verrà chiamato in seguito "**reader**" per la sua capacità di leggere antichi testi necessari per affrontare dei misteriosi rituali.

Il nostro eroe verrà trovato in fin di vita - e salvato - da 3 viandanti, i quali sono i componenti del triumvirato **Nightwings**, e sono stati banditi dal **Commonwealth** (una sorta di paradiso) e cacciati nel **Downside** (una sorta di purgatorio) per aver commesso svariati crimini; i nostri amici dovranno affrontare i membri degli altri triumvirati in dei rituali che permetteranno alla fine di poter salvare un membro del gruppo e poterlo far tornare al Commonwealth.

Durante la nostra avventura conosceremo molte persone che potranno unirsi al nostro gruppo per aiutarci nella nostra impresa, così come incontreremo molti nemici da affrontare fino a quando non riusciremo a salvare il numero più alto possibile di alleati.

La storia è raccontata in maniera impeccabile, ma soltanto nella lingua inglese, tra l'altro vengono utilizzati termini non più in uso nella lingua corrente, quindi non risulta di facile comprensione per chi non ha confidenza con la lingua.

Comparto tecnico

Come al solito **Supergiant Games** ci stupisce con una grafica bidimensionale coloratissima e fondali e sprite disegnati a mano con una cura maniacale, basta guardare alcuni screenshots per rimanere affascinati dallo stile e dal talento del team americano: la versione da noi provata gira su

PS4 Pro a 4k nativi e non abbiamo notato alcun rallentamento, nemmeno nei momenti in cui il ritmo di gioco si faceva più intenso.

Il **comparto audio** non è da meno, con una colonna sonora che non sfigurerebbe tra opere ben più blasonate e non soltanto appartenenti al mondo videoludico, **Darren Korb** ha svolto un lavoro encomiabile componendo musiche che calzano a pennello con la trama visionaria e surreale di **Pyre**.

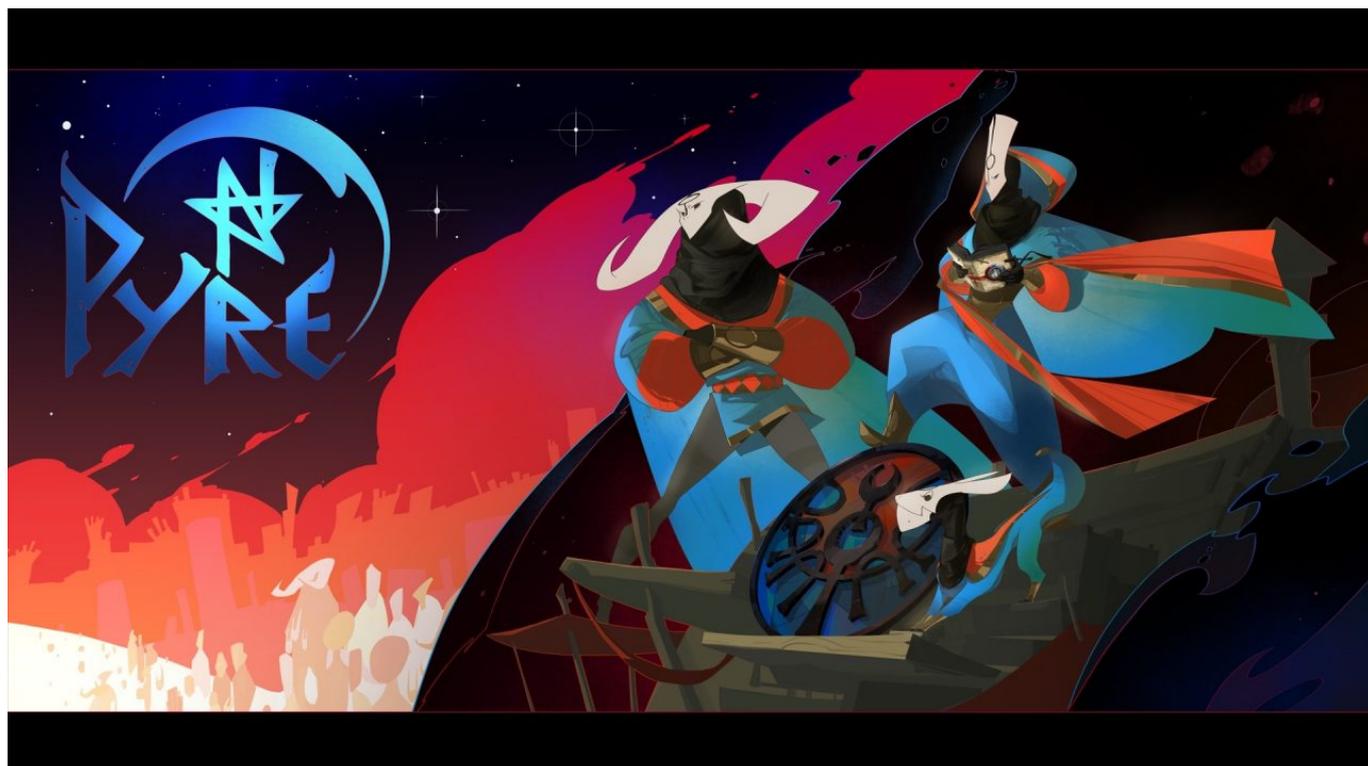
Gameplay

Come detto prima, **Pyre** è un ibrido tra un gioco di ruolo e un titolo sportivo a squadre; trascorreremo il tempo a interagire con gli altri personaggi, visitare mercanti, imparare nuove abilità e potenziare i singoli personaggi per affrontare al meglio i rituali, i quali non sono altro che partite 3 contro 3 in uno sport che assomiglia alla pallacanestro, dove al posto dei canestri ci sono 2 pire infuocate: l'obiettivo è quello di posizionare una sfera magica all'interno della pira avversaria per indebolirla e infine spegnerla e così portare alla vittoria la propria squadra.

Ogni componente della squadra avrà caratteristiche e abilità differenti, quindi bisogna scegliere i 3 giocatori più adatti ad affrontare i team avversari, anch'essi dotati di caratteristiche differenti tra loro.

Portando al termine un certo numero di rituali, avremo la possibilità di salvare un membro della squadra e fargli raggiungere il **Commonwealth**. Da qui in poi il gioco diventerà più ripetitivo: infatti dopo il primo salvataggio dovremo ripetere altri rituali con le squadre affrontate in precedenza e visitare di nuovo gli stessi posti, per portare in salvo gli altri membri del gruppo, l'ordine in cui salveremo i nostri amici andrà a modificare il finale del gioco, quindi ci sarà qualche motivo per portare al termine il gioco più di una volta.

Una nota dolente riguarda il comparto **multiplayer**, in quanto non è possibile affrontare avversari online, ma soltanto in locale. Si spera in una patch che possa offrire la prima possibilità.



Conclusioni

Pyre non è un gioco adatto a tutti, la sua natura ibrida potrebbe fare storcere il naso ai puristi di giochi di ruolo o di titoli sportivi ma, al contempo, offre uno stile unico e inconfondibile che soltanto i titoli di **Supergiant Games** sono in grado di offrire. Il gioco non è perfetto, diventa nella parte finale ripetitivo e non offre ai giocatori la possibilità di affrontarsi online, ma rimane un ottimo prodotto, consigliato a chi apprezza i titoli indipendenti di spessore e rimane affascinato dalla grafica bidimensionale e da una colonna sonora di ottima fattura anche se minimale, composta soltanto da voce e chitarra, senza per forza pretendere milioni di poligoni su schermo e sentire musiche da orchestra come ci hanno abituato i tripla A.

Last Day of June

Cosa saresti disposto a fare per salvare la persona che ami? Con questa domanda **Ovosonico** e **505 Games** presentano al mondo *Last Day of June*, nuova avventura tutta **italiana** che tratta i difficili temi dell'**amore**, della **morte** e del **ricordo**. Ci sono giochi che lasciano emozioni, altri che le fanno vivere, personaggi per cui si prova simpatia, storie che instillano rabbia, che ci fanno commuovere o a volte disperare. *Last Day of June* è uno di quei titoli che sul piano emozionale riesce a farci andare al livello successivo in appena tre ore di gioco.

Le vicende

I protagonisti di questa storia sono i novelli sposini **Carl**, timido e impacciato e **June**, un'artista dolce e romantica, accompagnati dagli abitanti del villaggio in cui vivono, il bambino, la giovane donna innamorata, il cacciatore e il tenero vecchietto. Il loro idillio d'amore è però rotto da un **incidente** inaspettato e ogni tentativo di poter rimediare sarà vano, ogni evento porterà inesorabilmente verso un tragico destino. La perdita del partner è lo spezzarsi di un incantesimo, cambia la vita di chi rimane, e così accade al nostro protagonista. Gli sviluppatori di **Ovosonico** sono stati attentissimi e meticolosi a questo cambiamento anche sul piano contestuale: da un certo punto in poi gli ambienti cambiano radicalmente, i colori dolci tramutano un'atmosfera placida e rilassante in un quadro **buio** e **tetro**, che trasuda lo stato d'animo **sofferente del protagonista**, il quale, bloccato su una sedia a rotelle, si troverà a raccogliere i ritratti degli abitanti fatti da June, tramite i quali potrà cambiare il passato. Un meccanismo che ricorda da vicino il film *The Butterfly Effect*, in cui il protagonista Evan, interpretato da Aston Kutcher, è costretto ad aggrapparsi ai ricordi per poter cambiare il presente. Una volta raccolto un dipinto ci si trova ad andare indietro nel tempo, nei panni di uno degli abitanti, fino al giorno dell'incidente con qualche ora di anticipo, e si avrà modo di modificare il passato per poter evitare l'accaduto, facendo intrecciare le storie in un grande puzzle di rapporti di **causa-effetto**.

Gameplay

Il gameplay è scarno ed essenziale, il numero di azioni è limitato ma funzionale alla storia che si vuole raccontare, gli accadimenti si ripetono e a volte le azioni stesse, ma senza ridondanza, restituendo al meglio il disagio e il dolore che inevitabilmente permeano la storia. Questo non significa che ci si potrà adagiare sugli allori: il giocatore dovrà darsi da fare, e risolvere i piccoli puzzle di cui si compone quest'avventura grafica.

Dettagli tecnici

Sul piano tecnico, tutto sembra improntato alla massima resa artistica, e il risultato è assolutamente poetico sul piano visivo, con cromatismi e chiaroscuri che restituiscono ogni singolo stato d'animo e una colonna sonora che traina sapientemente la storia dall'inizio alla fine.

Conclusioni

Last Day of June è una storia che travolge sul piano emozionale, e risulta un'esperienza imprescindibile, che dimostra quanto gli sviluppatori italiani sappiano raccontare storie arrivando a picchi di poesia inaspettata e senza buchi di trama, affrontando tematiche complesse. Il ritorno al passato del titolo di Ovosonico regala al giocatore un intreccio di storie che raccolgono emozioni, morte e amore in maniera armonica ed equilibrata, offrendo al pubblico un'avventura pronta a commuovere i giocatori di ogni età.

[Rilasciato un video celebrativo per il decimo anniversario della saga: The Witcher](#)

CD Projekt Red ha rilasciato un video per ringraziare i fan della famosissima saga: *The Witcher*, iniziata nel 2007 con il gioco omonimo, per poi proseguire con *The Witcher 2: Assassins of Kings* del 2011 e *The Witcher 3: Wild Hunt* del 2015 (per il quale sono uscite 2 espansioni: *Hearts of Stone* e *Blood and Wine*).

A quanto pare la serie è in pausa e non si sa se uscirà un quarto episodio, ma si sa che non ci sarà Geralt come protagonista, come ha dichiarato **Jakub Szamałek** in un'[intervista su IGN](#); il team polacco attualmente è al lavoro sull'ambizioso progetto: *Cyberpunk 2077* e sul gioco di carte ispirato alla saga dello strigo: *Gwent: The Witcher Card Game*.

In basso il video celebrativo.

Data d'uscita per In The Name of the Tsar, DLC di Battlefield 1

Electronic Arts ha ufficializzato la data di uscita per la loro prossima espansione di *Battlefield 1, In The Name of the Tsar*: il DLC sarà disponibile dal **19 settembre** su PC, PlayStation 4 e Xbox One. I proprietari di *Battlefield 1 Premium Pass* potranno però averlo le mani sull'espansione già da martedì **5 settembre**.

In The Name of the Tsar aggiunge **sei nuove mappe**, nuove armi, veicoli nuovi, la nuova modalità **"Supply Drop"** e le nuove fazioni degli Ussari e l'esercito russo. Il DLC aggiungerà anche il supporto HDR su console e PC.