

## [Forza 7, Quantum Break e Halo 5 in bundle con Xbox One X?](#)

Come dichiarato da **Microsoft** stessa, **Xbox One X** è la console più potente e sofisticata del mondo, e questa potenza e tecnologia hanno un costo. Nel **Regno Unito** questo ammonta a £ 449, prezzo inusuale per il mercato console. Sembra che un rivenditore offra **Xbox One X** in preorder al prezzo di **£ 449**, includendo però alcuni tra i titoli più interessanti per la piattaforma come **Forza Motorsport 7**, **Halo 5: Guardians** e **Quantum Break**. Un affare piuttosto conveniente vista la presenza delle esclusive più rilevanti per **Microsoft**, ma siamo proprio sicuri che non si tratti soltanto di una trovata pubblicitaria?



---

## [Blizzard cerca personale per un nuovo Overwatch](#)

**Blizzard**, la famosissima software house californiana, ha da poco pubblicato sul proprio sito ufficiale [l'annuncio per una posizione di lavoro libera](#), rivolto principalmente agli studenti. Si tratta di una *internship* che richiede al candidato "conoscenza e comprensione" dell'universo di gioco inerente **Overwatch**, il first person shooter team-based più importante sul mercato. Tutto lascia intuire che il candidato debba essere in condizione di trovarsi a proprio agio con l'art style del gioco, in modo da poter lavorare mantenendosi fedele a quest'ultimo. Il tirocinante comincerà a lavorare durante la prossima estate, ma al momento non si sa molto di più.

Potrebbe trattarsi di uno spin-off del gioco o possibilmente di qualche espansione, ma nulla esclude che possa essere nei piani di Blizzard il prossimo rilascio di un attesissimo sequel.

---

## Combattimenti aerei e veicoli che si trasformano sono in arrivo su GTA Online

Nonostante **GTA V** sia uscito 4 anni fa, la sua componente online ha ancora un grande riscontro di pubblico. I continui aggiornamenti al contenuto a cadenza mensile hanno fatto guadagnare oltre 400 milioni di dollari a **Rockstar** nei mesi di Aprile, Maggio e Giugno del 2017. Il prossimo DLC in uscita a Ottobre include le modalità "**Multiveicolo**", "**Condannati**" e "**Duello Aereo**"

Nella modalità "**Multiveicolo**" i giocatori quindi potranno gareggiare con veicoli capaci di trasformarsi e percorrere terra, aria e acqua.

Nella modalità "**Condannati**" un giocatore sarà marchiato e destinato a morire dopo un certo lasso di tempo fino a quando non ucciderà un avversario e gli passerà il marchio, mettendosi quindi in salvo.

La modalità "**Duello Aereo**" consentirà ai giocatori di sfidarsi in combattimenti aerei all'ultimo sangue.

Come di consueto questo DLC comprenderà anche dei veicoli bonus come un elicottero da guerra ispirato a un AH-64 Apache, una supercar velocissima e un veicolo che si ispira ai cartoni animati. Tutto questo ben di Dio arriverà in una data imprecisata di Ottobre.

---

## Agony ha una data d'uscita

Dopo alcuni ritardi di produzione, **Agony** ha finalmente una data d'uscita: lo ha annunciato Madmind Studio sul profilo Twitter ufficiale del gioco:

We finally have a solid release date for You!  
Agony release date - 30 March 2018 [pic.twitter.com/TcTxNfluzX](https://pic.twitter.com/TcTxNfluzX)

— Agony (@AgonyGame) [5 ottobre 2017](#)

Il titolo ambientato all'Inferno uscirà dunque il **30 Marzo 2018** su **PC**, e presumibilmente su **Xbox One** e **PlayStation 4**.

Non sono stati resi noti altri dettagli, ma i 12 minuti di gameplay rilasciati poco prima dell'inizio

dell'estate sono stati ben accolti dai numerosi utenti che ormai da tempo attendono il gioco:

---

## Presente un piccolo Master Chief all'interno di ogni Xbox One X

**Xbox One X** è la risposta di **Microsoft** alla concorrente PlayStation 4 Pro di **Sony**. Xbox One X uscirà il mese prossimo e sarà una versione migliorata di Xbox One che, aumenterà le prestazioni di gioco fino agli ambiti 4K 60 fps. Lo YouTuber **Unocero** è riuscito a mettere le mani su una Xbox One X e ad aprirla, notando che al suo interno è presente un'incisione che rappresenta **Master Chief**, protagonista della saga di **Halo**, nell'atto di cavalcare uno scorpione. Ovviamente, tutto questo non è casuale: lo scorpione fa riferimento al nome del progetto della console, Project Scorpion.

---

## Project CARS 2 - Gas a Martello e giù il Piedino

Dopo due anni di intenso sviluppo, **Project CARS 2** si presenta come un titolo sicuramente più maturo del suo antesignano, sviluppato grazie al crowdfunding. Una maggiore disponibilità economica ha permesso di portare grossi miglioramenti al gioco, portandolo a rivaleggiare con i pezzi grossi del settore come **Forza Motorsport 7** e **Gran Turismo Sport**. **Slightly Mad Studios** è quindi riuscita a portare a termine l'evoluzione del suo racing game?



## Oggi Go Kart, domani chissà

L'offerta videoludica di *Project CARS 2* si può suddividere in tre tronconi: la **carriera**, gli eventi **single player** e il **multiplayer**.

Ovviamente il percorso che ci porterà a essere il miglior pilota del mondo è il fulcro del titolo, dove saremo chiamati a partecipare a uno dei tanti campionati base disponibili e firmare un contratto con una scuderia. Al contrario del precedente capitolo, tutto risulta meglio strutturato, facendo in modo di far provare al giocatore un reale senso di progressione e accrescimento personale. Prima di arrivare a guidare i bolidi di maggior prestigio come LMP1 e Hypercar, si dovrà partire infatti dal basso, accumulando esperienza e sbloccando via via tornei più prestigiosi. Una volta conclusi i tornei principali, si sbloccheranno, di volta in volta, nuovi eventi speciali e tornei inerenti alle diverse case costruttrici, che ampliano ancor di più l'esperienza. Se tutto questo invoglia ad andare avanti, diventando sempre più un pilota provetto, è il contorno che stona alquanto: qualche email del team, nessun filmato particolare minano un po' l'esperienza, abbassando il livello di immedesimazione. Questa, come anche il single player vero e proprio, è ampiamente personalizzabile in modo che ogni videogiocatore possa cucirsi addosso l'intero titolo: scelta delle prove da effettuare prima della gara, meteo e orario con inoltre non solo l'IA degli avversari ma anche la loro aggressività in pista e il livello di danni subiti dalla vettura. L'esperienza è quindi personalizzabile su misura e chiunque, dallo sprovveduto al pro, può avvicinarsi *Project CARS 2* come meglio crede.

Anche il **multiplayer** gode di tutti questi settaggi e si presenta come una delle esperienze più complete del settore. Oltre alle classiche gare e campionati sono disponibili modalità di condivisione sui vari social, trasmissioni streaming e partecipazione ad eventi ufficiali, dove si sfidano i migliori piloti al mondo. Utilissima anche la modalità **Test Privato**, in cui possiamo guidare ogni auto su ogni circuito, che serve, non solo a migliorare l'affinità con i vari tracciati ma anche per sviluppare nuovi e più precisi assetti che potremo salvare e utilizzare successivamente.

Tutto questo però deve anche essere sorretto da una grande varietà di contenuti e il secondo

capitolo fortunatamente ci riesce dando la possibilità di salire a bordo di **182 vetture** appartenenti a **38 brand** diversi compresa, da quest'anno, anche **Ferrari**. Si passa da vetture di tutti i giorni a super leggere, passando ai mostri del **Gruppo C** degli anni '80 e '90. Per i tracciati siamo su livelli altissimi in fatto di varietà: **63 tracciati** con ogni variabile pensabile; questo porta il numero all'incredibile cifra di **146 piste disponibili**, tra cui alcuni realizzati dalla fantasia degli sviluppatori e il resto scannerizzando le piste ufficiali con l'utilizzo di droni e laser, come Mount Panorama o il circuito de La Sarthe.

L'offerta è dunque varia e appagante: gli eleganti menù ci accompagnano in ogni evento in modo chiaro e soprattutto intuitivo. Una volta entrati in gioco ogni nostra fantasia motoristica può essere esaudita.



## Terra, acqua, fango e ghiaccio

La varietà che si respira tra i menù è poi percepita anche in pista: in gara potremo ritrovarci in una miriade di situazioni diverse, a cominciare dal **meteo dinamico** che può determinare un dolce trionfo o una bruciante sconfitta. Questo elemento è probabilmente il migliore presente su piazza e unito al preciso lavoro e studio su tutti i tracciati disponibili, grazie al **Live Tracking 3.0**, **le piste risentiranno di ogni piccolo cambiamento di temperatura e condizione climatica**, diventando il più delle volte un altro avversario con cui competere. Le piste sono letteralmente vive e influiscono ovviamente sulla dinamica della nostra vettura. Durante la pioggia - come avvenuto per *Forza Motorsport 6* - si formeranno pozzanghere che non saranno un semplice abbellimento ma che avranno una loro profondità, mettendo a rischio, una volta prese, una gara. L'**aquaplaning** è quindi una realtà, e una variabile in più da gestire.

*Project CARS 2* punta a essere un simulatore: quindi niente vie di mezzo, visibile già dalla sconfinata possibilità di impostazioni che possiamo regolare sulla vettura. Quello che impressiona di più è il

comportamento e la **fisica degli pneumatici**, uno dei fiori all'occhiello della produzione: la loro temperatura e miscela influenzerà in modo sostanziale l'andamento dell'auto per cui, il loro monitoraggio è necessario se si vogliono evitare brutte sorprese.

Una volta scesi in pista, dunque, molto dipenderà da noi, dalla nostra capacità di adattamento e dalla nostra pazienza. Affondare subito il colpo, facendo un sorpasso, può a volte risultare controproducente, non solo per il rischio di incidenti, ma anche per il rischio di un eccessivo consumo di gomme e stress meccanico.

Anche gli avversari non staranno di certo a guardare e tenteranno non solo di sorpassarvi, ma cercheranno di dare battaglia a chiunque sia in pista, provando traiettorie diverse e commettendo anche errori. Il loro comportamento, migliorato sicuramente rispetto all'originale *Project CARS*, è sicuramente stimolante ma anche causa di fin troppi trapianti di fegato: non si capisce come in alcuni frangenti, soprattutto in piste strette come Monaco, gli avversari ci infilino senza motivo, mentre magari stiamo facendo un tornante a 50 KM/h, danneggiandoci reciprocamente. Non sono previsti rewind di alcun tipo per cui potrete accettare la resa e ritirarvi oppure riavviare la gara. Migliorata - finalmente - anche la **gestione delle penalità**, più oneste, e la **risposta ai comandi** su Joypad.

Il **lavoro fatto sulle vetture** è di ottima fattura per la maggior parte, dove spiccano i modelli stradali, e vetture a ruote coperte da gara. Portare le auto al limite - con tutti gli aiuti di fabbrica o disattivati - sarà una bella sfida, ma fortunatamente appagante. Risulta incredibile invece come alcune vetture appaiano completamente ingovernabili in certe condizioni, come se non fossero completamente ottimizzate ai cambiamenti del clima, ed è davvero un peccato, visto che alcune gare saranno pesantemente influenzate da questo fattore. Si spera in qualche aggiornamento futuro, per sistemare tali mancanze.

Una delle novità introdotte riguarda anche la possibilità di guidare su **piste sterrate e innevate**, con l'ingresso di nuove tipologie di auto come le **RallyCross**: sono vetture da rally ulteriormente potenziate ed estremamente divertenti da guidare. Anche qui, il comportamento delle vetture risente in maniera credibile al tipo di terreno per cui, guidando ad esempio una super car su ghiaccio, saremo a volte costretti a togliere le mani dal volante per pregare, visto che ogni drastico cambiamento di direzione ci porterà verso le barriere. È fondamentale dosare perfettamente gas e freno oltre alle sterzate, se si vuole arrivare in fondo vivi. Sullo sterrato - un po' più permissivo - la musica è quasi la stessa, ma saremo più liberi di fare qualche derapata controllata, sporcando con orgoglio la nostra vettura.



## Bello e possibile

È bello poter parlare di un titolo che fa sfoggio della **potenza tecnica** e che, al contempo, è anche usufruibile dalla maggior parte dei PC in commercio. Se c'è una cosa che quest'anno non si può criticare a **Slightly Mad Studios** è il lavoro sull'ottimizzazione, che rende *Project CARS 2* uno dei titoli migliori da questo punto di vista. Il **Madness Engine**, già utilizzato dai tempi di *Need for Speed Shift*, ha raggiunto la sua piena maturità, regalando una delle migliori esperienze visive del momento. I modelli delle auto sono deliziosi, modellati fino ai minimi dettagli, sia all'esterno che all'interno. Soprattutto dentro le vetture si apprezza la cura con cui si è cercato di ricreare il più fedelmente possibile la strumentazione, volante, bocchette d'aerazione, che ci proiettano all'interno del nostro bolide preferito. Da segnalare qualche piccola sbavatura in qualche modello, probabilmente importato dal precedente capitolo con e texture a volte non all'altezza, soprattutto per quanto concerne le livree. Ottimo lavoro invece per i vari **shader** utilizzati: tutti i materiali rispondono in maniera realistica al contesto e alle varie condizioni climatiche. Comparto luci davvero ottimo e filtri che fanno il loro lavoro regalano un gioco pulito e di qualità.

Uno dei punti forti è **la resa del clima variabile** che, come detto, spazia da sole a tempeste di pioggia e neve. Tutte le piste rispondono egregiamente al cambiamento di temperatura e aderenza, grazie anche al **Live Tracking 3.0**, caratteristica che aiuta a determinare una verosimile risposta fisica del veicolo. Anche tutti i tracciati godono della bellezza del motore grafico, con tanti dettagli su pista anche se con elementi altalenanti, soprattutto nei circuiti cittadini. La fisica risulta aggiornata e più credibile, anche se alcune volte gli esiti degli impatti non risultano proprio realistici. I danni alle auto sempre di buon livello: ogni vettura è completamente distruttibile, a differenza della concorrenza.

Grande lavoro e soprattutto, grande passo avanti rispetto al capitolo precedente, è stato fatto nel **campionamento dei suoni** delle vetture, non solo per i vari rumori di motore, ma anche per i suoni contestuali come ghiaia depositata sul fondo della vettura, fruscii aerodinamici, etc.

L'audio è avvolgente e contestualizzato anche alla visuale che stiamo utilizzando: se siamo all'interno del casco del pilota, tutto diventerà ovattato, regalando un ottimo senso di immedesimazione. Musiche dei menù che riprendono quando visto nei titoli precedenti, con un misto di orchestrale e rock creano un'atmosfera quasi aulica ma che, tutto sommato, funziona.

Gioco completamente tradotto in italiano tranne le voci, tra cui quella del nostro ingegnere di pista, utile a comunicarci distacchi dagli avversari e altre informazioni utili. Il tutto avviene - qualora non si conosca bene l'inglese - per mezzo di sottotitoli che a volte, possono distrarre dalla guida.



## In conclusione

**Project CARS 2** riesce nell'intento di evolversi e migliorarsi, diventando un acerrimo concorrente per gli altri racing game. Tutto è stato rinnovato, a partire dalla carriera, completa e contornata da una grandissima varietà di situazioni, offerte in primis dall'impressionante meteo dinamico e dal Live Tracking 3.0. Ogni gara sarà una storia unica e un evento il più fedele possibile alla controparte reale. Una gioia per gli occhi e per le mani degli appassionati, ma anche un perfetto titolo per cominciare a saggiare l'ebbrezza della velocità.

Purtroppo, una mancanza di reale coinvolgimento durante la carriera e qualche piccola distrazione - per così dire - sugli impatti e intelligenza artificiale, mina leggermente l'esperienza, ma il titolo **Slightly Mad Studios** rimane comunque uno dei migliori esponenti di genere del momento.

---



## [Hand of Fate 2 arriverà a novembre](#)

**Defiant Development** ha annunciato che *Hand of Fate 2* sarà rilasciato per **PC, PS4 e Xbox One** il 7 novembre, in concomitanza con il lancio della **Xbox One X**. Non è un caso, il gioco supporterà 4K HD sul sistema di Microsoft.

Il quarto guerriero è stato rivelato, **Ariadne di Stiegal**. Questi compagni sono una nuova aggiunta alla serie, e Ariadne è un *tank* in grado di rompere l'armatura, mentre nel gioco da tavolo può duplicare le carte per aiutarsi.

«Siamo entusiasti di ufficializzare definitivamente una data di uscita per *Hand of Fate 2*», ha commentato **Morgan Jaffit**, direttore di **Defiant Development**. «La squadra sta lavorando sodo, e ora che abbiamo quasi finito, posso tranquillamente dire che questo segna un nuovo capitolo e simboleggia il livello di qualità che possiamo raggiungere. Sono incredibilmente orgoglioso di questo gruppo e non vedo l'ora di mostrare il loro lavoro al mondo.»

Date un'occhiata al trailer qui in basso. Con quale piattaforma preferireste giocare quando uscirà questo nuovo capitolo?

---

## [FIFA 18 Vs. PES 2018](#)

Ci sono delle rivalità che col tempo sono divenute leggendarie: Senna e Prost, Coppi e Bartoli, [SNES e Sega Megadrive](#) oppure Tom e Jerry. Ma se ce n'è una che ha scosso il mondo negli ultimi anni, quella è sicuramente tra **FIFA** e **Pro Evolution Soccer** che, nella loro ultima iterazione, sono pronti a darsi battaglia fino alla fine e senza esclusione di colpi. Quest'anno, dunque, chi la spunterà?

### **Un tiro all'incrocio**

**Fifa 18** porta in dote la sua vastità di contenuti come ormai ci ha abituati negli ultimi anni, splucchiabili grazie all'eccellente menu, sia per fruibilità che per design. Con alcuni miglioramenti apportati all'**Ultimate Team** e alla **modalità "Carriera"**, uno dei tanti punti focali diventa la modalità **"Il Viaggio"**, arrivata alla sua seconda stagione. Riprendendo quanto sviluppato precedentemente, ritroveremo **Alex Hunter**, un giocatore finalmente sbocciato e conosciuto dal grande pubblico. È un grande passo avanti sotto tutti i punti di vista, da quello tecnico al taglio

registico, portando una storia più curata e che scava a fondo nella vita privata del giovane Alex. Risulta ampliata, anche dal punto di vista ludico, con possibilità di personalizzazione e la carriera che non è più solo rilegata alla Premier League inglese. Quest'anno è stato fatto un ottimo lavoro: una modalità concepita come un vero e proprio film, con ottime cutscene avvalendosi ancora una volta della scrittura di **Tom Watt**, ghost writer della biografia di **David Beckham** e sempre molto vicino al mondo del calcio.

Diventa un modo per vedere questo sport sotto un'altra luce, con tutti i retroscena del caso e le difficoltà o le gioie che un calciatore professionista deve a volte affrontare.

Per il resto, ormai il numero di squadre e calciatori presente è davvero spropositato, tutte su licenza, con anche le grafiche dei campionati maggiori riprodotte alla perfezione. Tra le novità di quest'anno troviamo le **Icone**, carte riferite alle Star del calcio di tutti i tempi come **Maradona**, **Pelè** o il **Fenomeno Ronaldo** e la modalità "**Squad Battle**", una sorta di FUT offline in cui sfideremo via via squadre create e guidate dalla CPU. Anche la modalità "Carriera" ha giovato dei miglioramenti apportati ne "Il viaggio", con l'utilizzo di cutscene e dialoghi a scelta multipla che rendono il tutto sicuramente più curato e soprattutto più immersivo.

Tutte queste modalità rendono *FIFA 18* il titolo calcistico migliore, a livello contenutistico, degli ultimi anni con tantissima varietà per tutti i palati e soprattutto una qualità invidiabile.

Per quanto riguarda **Pro Evolution 2018**, sul piano delle modalità non ci sono grosse novità: entrano in scena le **partite casuali** in cui, una volta scelti diversi parametri, si può provare a conquistare i calciatori migliori della squadra avversaria, e le partite **3vs3**, divertenti e in cui bisogna essere pronti tatticamente se si vuole portare a casa il risultato. Rimangono la sempre buona **Master league**, ma senza novità di rilievo, e il **MyClub** ulteriormente affinato risolvendo alcune feature criticate a suo tempo dalla community. Uno degli elementi cardine, a partire dalla scorsa edizione, è l'**esclusiva partneship** con alcune squadre tra cui, da quest'anno, **Inter** e **Milan**, che ha permesso di ottenere elementi esclusivi, dalle tattiche ai volti e tutto il contorno, oltre a una maggiore cura nella riproduzione delle atmosfere che questi club offrono. Ritornano anche le licenze di **Champion's League** e **Europa League** ma, se tutto questo rappresenta il top sul lato licenze, il flop è sempre dietro l'angolo: **Liga** con solo **Barcelona**, **Atletico Madrid** e **Valencia**, **Premier** con soltanto **Arsenal** e **Liverpool** presenti, **Serie A** senza **Juventus**, con altre gravi mancanze come **BundesLiga** e tanti altri club. Questo mina pesantemente l'atmosfera generale, soprattutto nelle competizioni su licenza, e resta oltretutto inspiegabile che, nonostante siano presenti la maggior parte delle squadre sudamericane, manchi la **Coppa Libertadores**. Un vero peccato che nel 2018 si debba vedere un altro *PES* minato da queste mancanze. *PES 2018*, quindi, viaggia sul segno della continuità: con poche novità dal punto di vista contenutistico e una mancanza di licenze che comincia a far storcere il naso, restando lontano anni luce dal suo concorrente.



## La forza di rialzarsi...

L'avvento del **Frostbite Engine**, avvenuto lo scorso anno, oltre a dare un boost sulla componente grafica - di cui parlerò successivamente - ha permesso di fare quel salto in avanti, portando miglioramenti in casa EA a quella che era una già un'ottima base presente in **FIFA 17**. Il lavoro fatto sulla fisica dei giocatori si vede e salta subito all'occhio non solo nel gameplay vero e proprio ma anche nelle cutscene di presentazione delle partite. La presenza dei giocatori in campo si fa più reale e i giocatori più massicci come un **Koulibaly** avranno più facilmente la meglio su un calciatore minuto come **Chiesa**. Questo non va a toccare però solo l'aspetto di peso specifico ma anche le movenze e la forza data dalla parte superiore del corpo, rendendo i contrasti più maschi e realistici. L'introduzione del **Real Player** poi, ha aumentato il numero delle animazioni presenti assieme alla qualità, divenendo molto più fluide e naturali. Intelligenza artificiale rinnovata permette alle squadre di stare meglio in campo: se durante un'azione offensiva i nostri compagni ci verranno in supporto, aumentando la possibilità di attaccare la porta avversaria, lo stesso avviene in difesa, con i calciatori più pronti a coprire le zone presidiate dagli avversari. La fisica del pallone, seppur migliorata, continua a risultare meno raffinata rispetto alla controparte nipponica, ma comunque nulla che vada a inficiare il gameplay. Novità presenti anche in fase di dribbling e nei cross, contornati da una maggiore precisione nel tocco palla e l'introduzione, comoda soprattutto in match multiplayer, delle **sostituzioni veloci**, eseguibili con la pressione del grilletto destro, senza mettere in pausa il gioco. Infine, a spiccare, è anche la riproduzione del comportamento dei team più prestigiosi rispetto alla loro controparte reale: giocare contro il **Bayern** o contro il **Barcellona**, sarà un'esperienza completamente diversa in quanto, il loro modo di gestire la partita sarà tatticamente unico. Questo ovviamente non vuol dire prevedibilità, significa che ci spingerà ad adattarci alle diverse situazioni, aumentando significativamente il tasso di sfida.

Anche **Pro Evolution** presenta novità sul fronte gameplay a cominciare dal **Real Touch+**, feature che permette la gestione dei movimenti del calciatore, ancor prima di ricevere il pallone e che gioca

un ruolo chiave, con passaggi di prima, uno-due ancor più precisi e con un ottimo feeling, oltre a un controllo palla più naturale. **Player ID** e **Team ID** contornano un ottimo comparto che, dopo anni di evoluzione, hanno reso movimenti di calciatori e intere squadre molto vicini alla controparte reale, anche se, quest'ultimo, risulta forse meno marcato rispetto al titolo EA. Altra importante novità è l'Intelligenza Artificiale ulteriormente migliorata, che permette alle squadre controllate dalla CPU di adattarsi letteralmente al nostro stile di gioco, variando tattiche e comportamento di conseguenza, mettendo anche i giocatori più esperti in difficoltà. IA implementata anche come supporto e che, assieme a un ritmo di gioco più basso, muove il tutto verso una più ragionata visione d'insieme, creando azioni da rete magari dopo una bella e fitta rete di passaggi. Menzione d'onore va al miglioramento della fisica della palla, ulteriormente affinata, che regala il giusto feeling e la giusta presenza in campo, rispondendo realisticamente a ogni minimo tocco e tiro. Novità da segnalare anche il **nuovo sistema di calci piazzati**, più vicino al concorrente, e quindi con posizionamento del tiratore e tipo di rincorsa che farà la differenza tra un tiro all'incrocio e uno al terzo anello.

Piccolo passo indietro invece per quanto concerne **arbitri** e **portieri**: i primi fin troppo permissivi, fanno veramente fatica a tirar fuori i cartellini mentre, gli estremi difensori, soffrono a volte di amnesie che possono compromettere il risultato di una gara.

Infine le animazioni, sicuramente migliorate rispetto all'edizione precedente ma che ancora mancano di amalgama tra i vari frame, risultando poco fluide. Inoltre siamo ancora lontani dalla sensazione di controllo totale presente in *FIFA*: vuoi o non vuoi si ha ancora l'impressione che in qualche modo intervengano alcuni automatismi, i classici binari, che faticano a lasciare il titolo **Konami**.

Tutti e due i titoli dunque sono ottimi esponenti, dal punto di vista del giocato vero e proprio, del calcio digitale. Diventa quindi una questione di gusti.



**...ma il gap è evidente**

L'intento risaputo di **Electronic Arts** è quello di creare il suo universo di giochi utilizzando il **Frostbite Engine**. *FIFA*, al suo secondo anno di utilizzo, ha fatto dimenticare a tutti il vecchio e vetusto **Ignite Engine**, mostrando i muscoli, a cominciare dalla già citata modalità Il Viaggio che senza questo motore grafico, non sarebbe stata possibile. L'**animazione dei volti** ha raggiunto ottimi livelli così come le cutscene, utili a rendere il tutto molto cinematografico. Passando al resto, si notano subito miglioramenti al comparto luci, pregevoli e che regalano molta più profondità con, la conseguenza, che anche le ombre siano molto più precise e realistiche; l'aggiunta di effetti post produzione, miglioramenti nel *motion blur* e profondità di campo oltre al miglioramento delle texture e della saturazione dei colori rendono *FIFA 18* un vero gioiellino. Oltre a questo ottimo lavoro, da quest'anno nella resa delle diverse tifoserie e del pubblico in generale, con reazioni, festeggiamenti e comportamenti unici davvero ben resi e che aumentano a dismisura il coinvolgimento generale.

Sul piano modellazione siamo anche qui su ottimi livelli con una nuova e più precisa scannerizzazione degli atleti più importanti, con una cura eccelsa per tutti i dettagli anche se, proporzioni e volti dei calciatori sono ancora indietro al titolo Konami. A livello visivo la fa da padrone la **Premier League**, con tutti e gli stadi riprodotti alla perfezione e, come detto, l'utilizzo delle grafiche, anche per **Liga** e **Bundes**, aiutano a rendere il tutto molto più televisivo.

L'entrata in scena del **Fox Engine** in *PES 2015* ha portato il titolo Konami a fare un bel salto di qualità. Rispetto a tre anni fa si vedono dei miglioramenti evidenti sull'impianto luci dinamiche e sulla definizione delle texture. Anche l'effettistica riceve un piccolo boost, soprattutto per la resa della pioggia.

Sempre di eccellente livello è la **realizzazione dei calciatori**, anche quelli di non primissimo livello: quasi perfetti quelli del Barcellona e delle altre squadre partner, leggermente al di sotto tutti gli altri, con tatuaggi, accessori e acconciature però, fedelmente riprodotti. Rispetto al Frostbite il Fox Engine è sicuramente meno rifinito, ma si lascia comunque guardare abbastanza bene. Da segnalare da quest'anno, la versione PC, finalmente all'altezza delle versioni console.

Spiccano anche gli stadi - anche se veramente pochi - riprodotti al millimetro, non solo all'interno ma anche tutto il contorno presente fuori, dai parcheggi e planimetria in generale.

Infine la battaglia si sposta sulla **componente audio** e anche quest'anno la **FIFA Soundtrack** regala tantissimi brani di diverso genere, più di 40, ma è l'effettistica a fare la differenza, rendendo l'atmosfera da stadio tridimensionale, facendoci sentire parte di un evento reale, anche per l'introduzione di tantissimi nuovi cori. La **telecronaca** ormai collaudata di **Pierluigi Pardo** e **Stefano Nava**, al fronte di qualche leggera sbavatura, regalano un buon commento con l'aggiunta di diverse frasi e discorsi di una certa complessità, molto più naturali anche se il buon Nava incespica un po'. Menzione a parte merita la modalità "**Il Viaggio**", con un ottimo doppiaggio inglese e musiche d'accompagnamento azzeccate, capace di esaltare momenti felici e drammatici. Il commento Pardo-Nava sarà specifico per questa modalità. Anche il doppiaggio italiano è decisamente migliorato, più in parte e senza gli svarioni dell'anno precedente.

*PES 2018* si avvale di meno tracce, ma che si vantano di nomi importanti come **Coldplay**, **Linkin Park** e **Bruno Mars**. Migliorata anche la telecronaca di **Caressa**, sicuramente più varia nonostante i paletti delle licenze, meno quello di **Marchegiani**, un po' fuori parte e che non aggiunge quasi nulla a quanto raccontato dal primo. L'audio in generale è abbastanza buono, sicuramente il lavoro fatto sulla tridimensionalità del suono ha dato i suoi frutti, presentando cori più pieni ed effetti sonori più realistici. Da segnalare la differenza presente tra ciò che avviene negli stadi partner e gli altri: l'atmosfera è assolutamente fantastica.



## In conclusione

Quindi, quest'anno, qual è il titolo migliore? La risposta non è così semplice. I due titoli sono ottimi esponenti del calcio digitale ma con due modi diversi di intenderlo: **FIFA 18** è più profondo, con una velocità d'azione che favorisce la spettacolarità. Al contrario **PES** è forse più immediato, capace fin da subito di entrare in sintonia col giocatore. Sul campo quindi è una questione di gusti, nulla di più. Entrambi i gameplay sono validi, strutturati e con una propria identità; sta a voi decidere quale delle due filosofie vi si sposa meglio.

Tutt'altra storia invece per il contorno: **PES** non può vantare la qualità raggiunta in tutti i suoi aspetti come per il titolo **Electronic Arts** e modalità che valgono da sole il prezzo del biglietto. **FIFA 18** con **Alex Hunter** e il **FUT** potrebbe già dare una mazzata alla concorrenza e se aggiungiamo carriere molto meglio strutturate e il resto delle modalità, non c'è partita. Anche la parte tecnica strizza l'occhio a **FIFA**: per quanto *Pro Evolution* sia migliorato, le differenze sono evidenti, soprattutto nei dettagli. Tutto ciò che concerne le partite, grazie anche alle tante licenze detenute, rendono l'esperienza su **FIFA** molto più televisiva e realistica.

Insomma, anche quest'anno **FIFA 18**, tutto sommato, è ancora leader in questo settore ma attenzione a Konami: pian piano migliora, ma forse troppo lentamente. Servono con urgenza nuove modalità e qualcosa sul piano licenze per svecchiare un po' la formula.

---

## [Inizia la Beta pubblica di Star Wars: Battlefront 2](#)

Dopo la closed beta, andata in scena in questi giorni, **Battlefront 2** è ora disponibile alla prova a tutti i possessori di **PC**, **PS4** e **Xbox One**.

Quattro sono le modalità disponibili: **Galactic Assault**, il piatto forte del titolo con 40 giocatori sul campo di battaglia, **Starfighter Assault** in cui saremo a bordo dei caccia stellari, modalità **Strike** e infine **Arcade**, una modalità offline.

La beta durerà fino al **9 Ottobre** mentre, il gioco completo, sarà disponibile a partire dal **17 Novembre**.

---

## [Ron Gilbert pianifica un DLC per Thimbleweed Park](#)

Durante un'interessante live Twitch di **Zak McKracken and the Alien Mindbenders** condotta da Fabio "Kenobit" Bortolotti e Luca Font sul canale di EveryEye (che potete rivedere [qui](#)), è intervenuto via Skype in qualità di ospite **David Fox**.

Dopo una ventina di minuti in video, l'autore del gioco, che è anche co-autore di *Thimbleweed Park*, ha risposto con grande disponibilità alle domande di alcuni degli oltre 500 utenti connessi in chat. A un certo punto, parlando di **Ransome Il Clown**, Fox ha svelato una possibile buona notizia all'orizzonte per i fan del suo ultimo lavoro:

The screenshot shows a Twitch stream interface. At the top, the channel name is 'Everyeyeit' with 19,736 followers. The stream title is 'ZAK MCRACKEN, versione Amiga, feat. David Fox + Kenobisboch!'. The main video area displays a retro Amiga game scene with a character in a room and a list of commands in Italian: 'Uai Premi Apri Uai Metti Accendi', 'Tira Chiudi Prendi Togli Spegni', 'Dai Leggi Cos'è Usa Attiva', 'elmetto gettoni', 'carta credito pila elettrica'. The chat on the right contains several messages, with some highlighted in red boxes: '@xLollo84x I love Ransome now... he was hard to write for at first. So opposite from my personality...', 'Ron is planning on creating DLC of Ransome's un-beeped voice.', and '@davidbfox Thank you again for your creativity i must go to sleep now, tomorrow alarm on 5am :DPlanet earht needs definitely more David Fox's bye bye'.

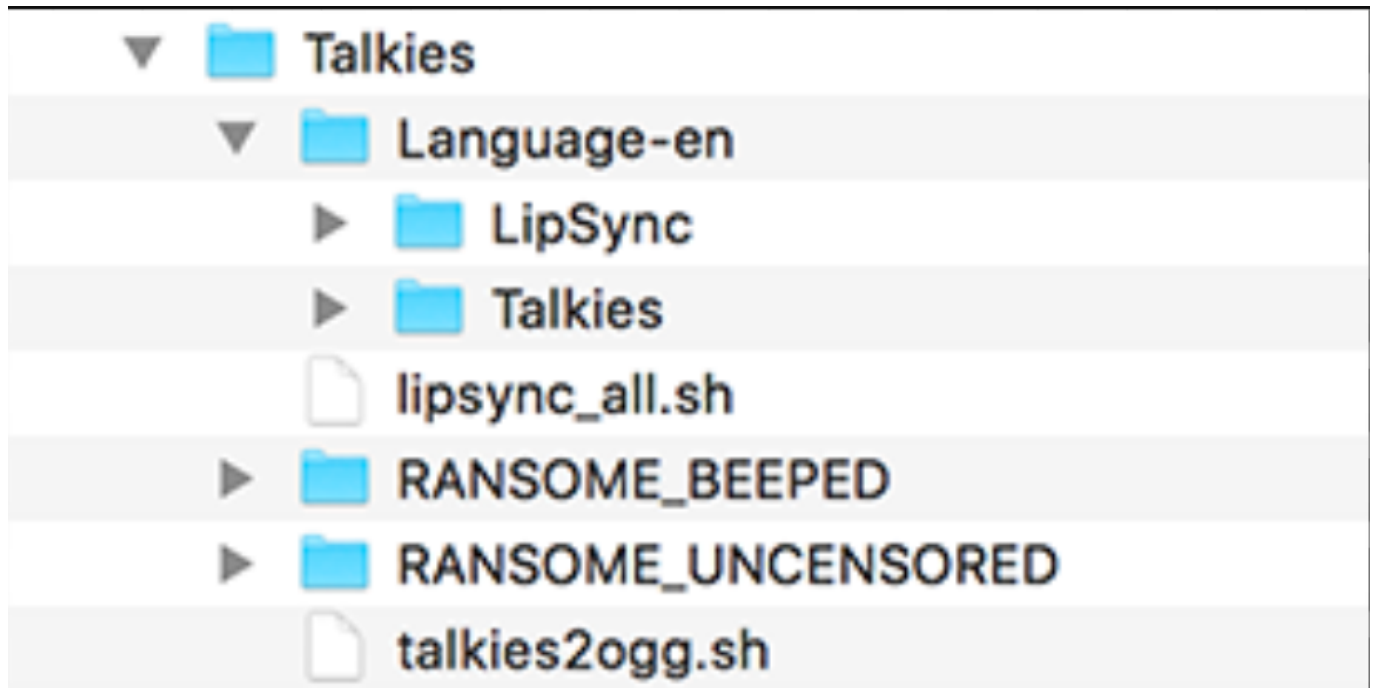
Avete letto bene: Ron Gilbert starebbe pensando a un DLC della voce di Ransome **incensurata**. David Fox aggiunge di aver dovuto editare più di 600 linee di testo alle quali aggiungere i numerosi “beep” presenti nei dialoghi dell’irriverente clown, con svariate picchi di 3-4 beep in alcune singole linee di testo. «I had to spread the beeping of lines out over a couple of weeks», continua Fox riferendosi alla mole del lavoro richiesta dalla censura del testo, ma precisa:

**davidbfox: So obviously, the voice actor who did Ransome recorded all the lines with the actual swearing, totally adlibbing it all since we never wrote the actual words in there. It’s really hilarious listening to it.**

Insomma, **Ian James Corlett**, l’attore che ha dato voce a Ransome Il Clown, ha imprecato realmente e *ad libitum*, in assenza di turpiloquio anche nel copione, improvvisando gli insulti più svariati e risultando molto divertente, a dire di Fox.

La notizia è una piacevole conferma di quanto già scritto da Gilbert [in un post pubblicato sul blog ufficiale del gioco](#) dove mostrò l’immagine dei file audio incensurati e accennò all’intenzione di pubblicare un “uncensored pack”:





Prima che il game designer si congedasse, un utente gli ha chiesto cosa pensasse dei moderni giochi d'avventura, e la risposta è stata abbastanza netta:

**mars\_rulez: David, what do you think of modern adventure-like games? like Telltale titles or Life is Strange**

**davidbfox: @mars\_rulez I don't play a lot of current games. I did play through part of Telltale's *Walking Dead*, and mostly didn't care for it (I'm a fan of the TV show). I don't like branching stories where it feels like you can't win no matter what choice you make, and I don't care for games where I feel like I have to react really fast in order to not get killed. Much prefer thinking adventures.**

Una frase, quella di David Fox, che ha il valore di una dichiarazione poetica.