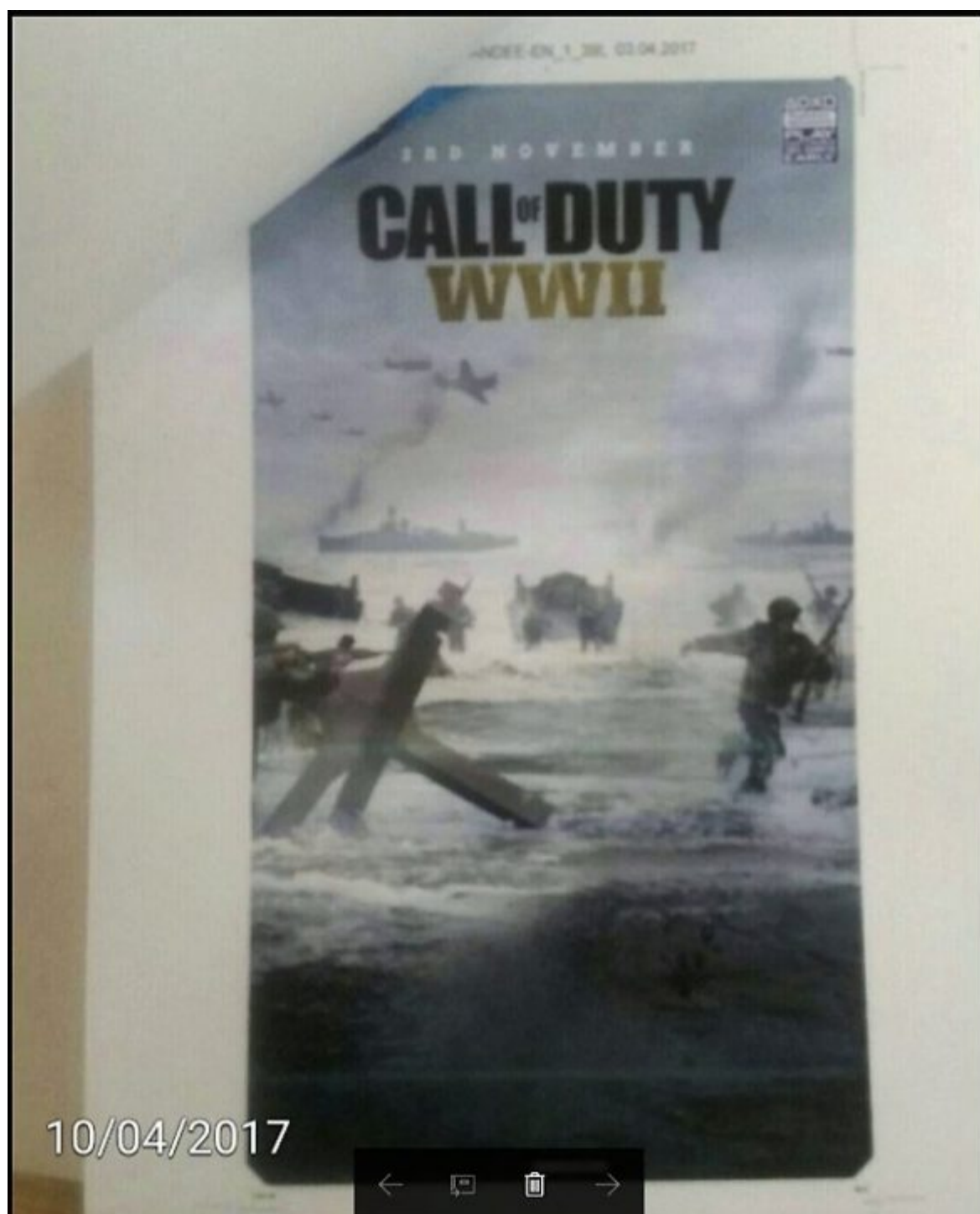


## Call of Duty World War II, svelata una possibile data d'uscita

Da qualche ora si discute riguardo la veridicità di quest'immagine che raffigurerebbe il poster del nuovo capitolo della saga *Call of Duty*, il sequel di *World War*.



Accanto al logo dovrebbe trovarsi addirittura la data di uscita del gioco: **3 novembre 2017**.

Il poster confermerebbe inoltre che gli utenti **PlayStation 4** avrebbero l'esclusiva temporanea di 30 giorni sul **DLC Map Packs**.



Ormai l'E3 è alle porte e non ci rimane che aspettare l'annuncio ufficiale. Terremo gli occhi aperti e vi terremo sempre aggiornati sul tema.

---

# Project Scorpio: svelate le specifiche tecniche

Come promesso da Microsoft, oggi alle 15:00 **DigitalFoundry** ha annunciato le specifiche tecniche di **Scorpio**.

La nuova Console Xbox avrà le seguenti caratteristiche tecniche:

- **CPU:** Custom x86 (Jaguar Evolved) con 8 Core 2.3 GHz e 4MB di Cache

	Project Scorpio	Xbox One	PS4 Pro
CPU	Eight custom x86 cores clocked at 2.3GHz	Eight custom Jaguar cores clocked at 1.75GHz	Eight Jaguar cores clocked at 2.1GHz

- **GPU:** 40 Compute Units e Core Clock a 1172 MHz

	Scorpio Final Spec	Xbox One	PS4 Pro
Compute Units	40	12	36
Core Clock	1172MHz	853MHz	911MHz

- **RAM:** 12 GB GDDR5 (8GB utilizzabili per i giochi)

	Scorpio Final Spec	Xbox One	PS4 Pro
Memory Config	12GB GDDR5	8GB DDR3+ESRAM	8GB GDDR5
Available for Games	8GB	5GB	5GB

- **Larghezza della banda di memoria:** 326 GB/s
- **Hard Disk:** 1 TB 2.5 pollici
- **Lettore ottico:** 4K UHD Blu-ray

Inoltre nel video di DigitalFoundry si parla di uno screenshot di una demo di *Forza Motorsport* che gira in 4K a 60FPS con un utilizzo della GPU del 66.19% grazie all'integrazione delle DirectX 12 nell'hardware.

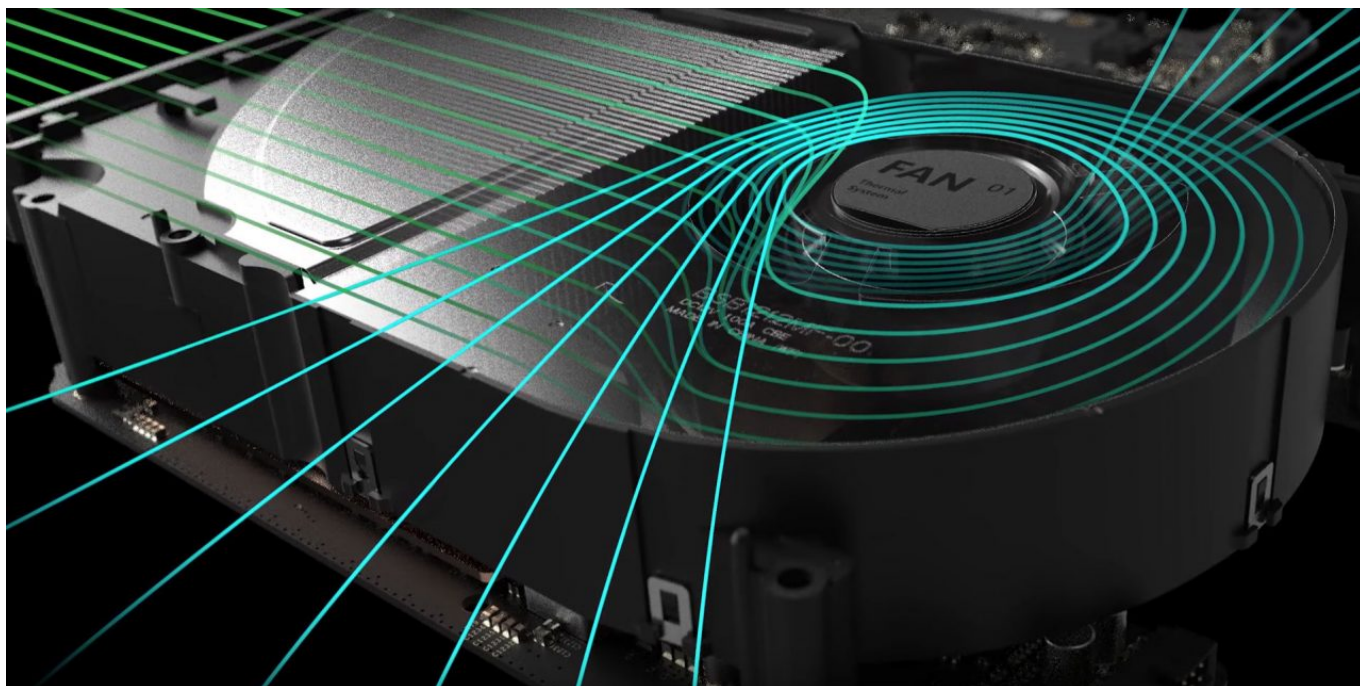


Tutti i giochi di Xbox One che girano a 900p verranno portati su Scorpio e fatti girare in 4K nativi. Scorpio godrà di un nuovo SOC (System-on-chip) a cui ha lavorato AMD.

La velocità di clock della GPU e le temperature sono state oggetto di studio per Microsoft che ha messo a punto una tecnica, "Il metodo di Hovis", del quale ha parlato il direttore generale di progettazione hardware di Xbox, **Leo Del Castillo**, spiegando dunque parte del lavoro svolto per arrivare a un simile risultato :

"Tra il tentativo di ottenere un design compatto, ridurre al minimo il consumo di energia e ottimizzare l'efficienza complessiva, abbiamo fatto molte cose che possiamo reputare speciali [...] Una delle cose che abbiamo fatto è stato fondamentalmente mettere a punto le tensioni per ciascuno dei chip e ottimizzare il tutto in modo che i chip ottenessero esattamente ciò che era necessario per considerare l'obiettivo centrato; ciò ha portato a un più alto grado di efficienza del sistema che ci permette di disfarci di un sacco di potenza sprecata, che verrebbe altrimenti fuori sotto forma di calore".

Ogni singolo processore **Engine Scorpio** prodotto da TSMC avrà il proprio profilo di potenza specifica.



Microsoft sta infine usando un dissipatore - costituito da un recipiente di rame che ne costituisce la base - all'interno del quale viene ionizzata acqua distillata sotto vuoto: il calore viene assorbito dall'acqua, la quale si vaporizza, e il vapore viene portato lontano dalle zone calde per condensarsi infine sulle alette del dissipatore. Questa soluzione è considerata rivoluzionaria per una console, ed è uno dei tecnicismi più interessanti fra quelli esposti oggi.

Ancora non è stato svelato né il prezzo né la data di uscita, ma sul sito della Xbox si parla dell'uscita per le festività natalizie del 2017. Per saperne di più, quindi, bisognerà aspettare l'E3.

---

## [Dark Souls 3: The Ringed City](#)

**Dark souls III** giunge alla conclusione con questo secondo DLC, dopo un *Ashes of Ariandel* che non ha convinto soprattutto a causa della troppa brevità.

In questo ***The Ringed City*** le cose cambiano anche se non troppo, la sua lunghezza non può certo essere paragonata ai DLC dei precedenti capitoli a meno che non si includa anche il già citato *Ashes of Ariandel*, del quale rappresenta per certi versi anche un continuum.



## Un inizio non proprio esaltante

Cumulo di rifiuti: così è chiamata la prima area visitabile prendendo il nuovo falò - luoghi ben conosciuti dai fan della serie come checkpoint, punti di ristoro della salute, ma anche di teletrasporto - situato nella zona finale di **Dark souls III** (è anche possibile raggiungere la zona dal nuovo falò aggiunto nella stanza in cui viene sconfitto il boss finale del dlc precedente), ambientazione che assomiglia alla fornace della prima fiamma, in cui si fondono i mondi dei capitoli precedenti.

Sin dall'inizio il giocatore verrà bombardato da angeli che non ci daranno nemmeno il tempo di esplorare l'ambiente circostante - a meno che non si elimini il loro vero corpo (nascosto) - e sarà costretti quindi a ripararsi dietro rocce o mura sperando di non morire durante la corsa; ovviamente bisognerà anche affrontare vari tipi di nemici fino al raggiungimento del tanto agognato falò.



## La città ad anelli

Se siete sopravvissuti, accederete alla seconda zona, uno scenario artisticamente stupendo, caratterizzato da un level design di prim'ordine: piena zeppa di segreti, scorciatoie, pareti illusorie, una vera boccata d'aria rispetto alla precedente, soprattutto perché finalmente ci si potrà dedicare all'esplorazione senza il timore di essere sottoposti al costante bombardamento dei nemici.

Dopo questa fase toccherà al giocatore attraversare la città e raggiungere il Letto di liquido abissale per poi salire su una torre per accedere alla zona finale del dlc, sulla quale riservo ogni sorpresa ai giocatori.

In questo DLC si ha modo di affrontare nuove tipologie di nemici, tra cui giganti che evocano arcieri spettrali, cavalieri maledetti, locuste e via dicendo.

I nuovi nemici rilasceranno nuove armi, che sono certamente tra le più spettacolari tra quelle mai apparse nella serie *souls*, con *movesets* inediti e letali.



## I boss

I tre boss presenti nel DLC (più un quarto segreto, opzionale) offrono un buon tasso di sfida, non sono estremamente difficili per i giocatori avvezzi alla saga ma terranno impegnati per diversi minuti: unica nota dolente riguarda probabilmente il boss finale che, pur offrendo una bella sfida in termini di combattimento, manca del carisma per essere all'altezza dei suoi predecessori.

## Conclusioni

Tirando le somme, *The Ringed City* è un dlc di buona fattura, dotato del giusto carico di alternanza tra frustrazione e stupore, ma che purtroppo non riesce a convincere a pieno a causa di una longevità non eccelsa e di molti quesiti lasciati ancora irrisolti, chiudendo il cerchio della storia lasciata aperta da *Ashes of Ariandel* ma lasciandone in sospeso altre.

---

## [Destiny 2 ufficialmente annunciato da Bungie](#)

**Bungie**, casa sviluppatrice di *Destiny*, il 30 marzo ha pubblicato il primo trailer ufficiale di *Destiny 2*. La notizia del possibile arrivo di un sequel del suo popolarissimo FPS è arrivata grazie ad un teaser trailer caricato sul canale YouTube dello sviluppatore il 28 marzo.



La trama avrà come antagonista il comandante **Cabal** della Legione Rossa, **Ghaul**, il quale ha ordinato l'invasione dell'ultima città sicura sulla Terra e ha privato i guardiani del loro potere e costretto i superstiti alla fuga. Per sconfiggere la Legione Rossa e affrontare Ghaul, che ha privato i guardiani del loro potere, dovremmo radunare gli eroi dispersi e combattere per riconquistare la Torre, con l'aiuto di nuove abilità e armi devastanti.

Il gioco sarà disponibile l'8 settembre 2017 e sono già stati svelati i contenuti delle diverse edizioni:



- **Standard Edition**

1. *Destiny 2* - Gioco di base

- **Bundle Gioco + Espansioni**

1. Gioco di base
2. Pass Espansioni

- **Digital Deluxe Edition**

1. *Destiny 2* - Gioco di base
2. *Destiny 2* - Pass espansioni
3. Contenuto digitale premium:
  - a. Spada leggendaria
  - b. Emote per giocatore leggendaria

c. Emblema impero cabal



• **Limited Edition**

1. Destiny 2 - Gioco di base
2. Pass espansioni di Destiny 2: accesso all'Espansione I e II, con nuove missioni della storia, attività cooperative, multigiocatore competitivo e un arsenale di armi, armature ed equipaggiamento.
3. Custodia Steelbook(TM) in edizione limitata
4. Confezione da collezione a tema cabal, che contiene:
  - a. Inserto con i segreti dell'impero cabal
  - b. Progetto cabal
  - c. Cartoline da collezione
  - d. Pedine cabal
5. Contenuto digitale premium:
  - a. Spada leggendaria
  - b. Emote per giocatore leggendaria
  - c. Emblema impero cabal

• **Collector's Edition**

1. *Destiny 2* - Gioco di base
2. Pass espansioni di Destiny 2: accesso all'Espansione I e II, con nuove missioni della storia, attività cooperative, multigiocatore competitivo e un arsenale di armi, armature ed equipaggiamento.
3. *Destiny 2* - Borsa della frontiera
  - a. Borsa personalizzabile da usare come zaino o tracolla
  - b. Custodia per laptop/tablet da 15"
4. Kit della frontiera, che contiene:
  - a. Caricatore USB a energia solare con luce integrata
  - b. Paracord
  - c. Coperta termica
5. Custodia Steelbook(TM) in edizione limitata
  - a. Inserto con i segreti dell'impero cabal
  - b. Progetto cabal
  - c. Cartoline da collezione
  - d. Pedine cabal
6. Contenuto digitale premium:

- a. Spada leggendaria
- b. Emote per giocatore leggendaria
- c. Emblema impero cabal

Per chi prenoterà *Destiny 2* riceverà, come bonus, l'accesso anticipato alla beta che, con molta probabilità si svolgerà nel mese di giugno. Il 18 maggio la Bungie terrà una live su Twitch incentrata sul gameplay. Vi ricordiamo che *Destiny 2* sarà disponibile per PS4, XBOX ONE e PC a partire dall'8 settembre e per riuscire a giocarlo bisogna avere più di 64 GB di spazio libero nella propria piattaforma.

---

## [Annunciata finalmente la data di rilascio di Thimbleweed Park](#)

Dopo una lunga attesa, è giunto il momento che tutti i fan (e non) di **Ron Gilbert** e delle avventure grafiche aspettavano: è stata annunciata la data di rilascio di ***Thimbleweed Park***.

Come annunciato sul development blog ufficiale, la nuova avventura grafica del creatore di *Monkey Island* uscirà il **30 marzo** per **Mac, Windows, Linux** e **Xbox One**, e dopo 3 mesi su altre piattaforme (PS4 e probabilmente Nintendo Switch, stando a [quanto lasciato intendere dallo stesso Gilbert](#)).

La storia di ***Thimbleweed Park*** vede al centro più personaggi: i due detective, Angela Ray e Antonio Reyes, chiamati a investigare su un cadavere trovato vicino a un fiume appena fuori città, il pagliaccio Ransome impossibilitato a struccarsi a causa di una maledizione, Delores e i suoi fratelli riuniti in occasione del testamento di un ricco zio defunto, Franklin che si risveglia morto (!!!) all'hotel Edmund. Già dall'ampia scelta di personaggi è impossibile non pensare al vecchio capolavoro di Gilbert, ***Maniac Mansion***, verso il quale è forte anche il debito dal punto di vista grafico, insieme a *Zak McKracken and the Alien Mindbenders*. Ron Gilbert ha però assicurato che non si tratta soltanto di un ritorno al passato, ma ha annunciato varie novità all'interno del gioco - su tutte quella di essere un'avventura grafica del tutto open world - che ha comunque elaborato seguendo le [regole di game design](#) alle quali tiene ferreamente fede.

Il gioco (prodotto dalla sua **Terrible Toybox** e realizzato assieme a Gary Winnick, che contribuì notevolmente a *Maniac Mansion*, *Day of the Tentacle* e a tanti altri capolavori dell'avventure game) è stato lanciato inizialmente su Kickstarter con un goal iniziale di 375.000 \$ ed è riuscito in breve tempo a incassarne ben 626.250 \$.

---

## [Niente doppiaggio in italiano per Mass Effect: Andromeda](#)

“Doccia fredda” per i fan italiani di ***Mass Effect: Andromeda***: niente doppiaggio in italiano per

l'attesissimo titolo **BioWare**. Lo ha dichiarato lo studio general manager e vice-presidente dello sviluppatore di Edmonton, **Aaryn Flynn**, rispondendo a una domanda di un utente italiano su Twitter.

[@dafnelilian83](#) [@CabLivingstone](#) No I'm sorry to say it does not ☐

— Aaryn Flynn (@AarynFlynn) [26 febbraio 2017](#)

Non è la prima volta che un gioco tripla AAA non gode di localizzazione in italiano, e le polemiche sono puntualmente arrivate anche in questo caso, con svariati utenti italiani che minacciano di non comprare nel caso di **Mass Effect: Andromeda** (in uscita il 23 marzo 2017 per PS4, Xbox One e PC) né altri titoli BioWare. L'ultimo caso fu quello di **Torment: Tides of Numenera**, dove in quel caso la **inXile Entertainment** ha avuto il torto di includere, al lancio della raccolta fondi su Kickstarter, la localizzazione in italiano, per poi rimangiarsela.

Le domande che sorgono in questi casi sono a questo punto due: gli utenti, prima di arrabbiarsi, non dovrebbero chiedersi perché gli sviluppatori non investono in una localizzazione in italiano? Perché di un investimento economico pur sempre si tratta.

E, infine, in un'epoca di mercato e rete globale, l'inglese non dovrebbe essere sempre più una lingua sufficiente, almeno per i giocatori occidentali?

A voi le risposte.

---

## [Team 17 annuncia Genesis Alpha One](#)

**Team17** ritorna alla fantascienza: i creatori delle fortunate serie *Alien Breed* e *Worms* hanno annunciato **Genesis Alpha one**, definito come un "mix of roguelike shooter, base building and survival"

La storia sarà ambientata in un pianeta terra futuristico (o futuribile) collassato a causa dello sfruttamento delle risorse globali e dell'inquinamento). In questo contesto, è stata avviata una ricerca per trovare un nuovo pianeta che ospiti l'umanità, il programma **Genesis**.

Il giocatore avrà il compito di gestire la propria navicella e le risorse, combattere gli alieni nemici, dedicarsi all'esplorazione e al crafting per sopravvivere e portare a termine la missione.

Il gioco verrà sviluppato in collaborazione con **Radiation Blue** (*Hitman: Blood Money*, *Spec Ops: The Line*, *SpellForce 2: Shadow Wars*, *The Settlers*, etc.), sarà basato sul motore grafico **Unreal Engine 4** e verrà distribuito su PC, PS4 e Xbox One.

Di seguito il trailer rilasciato ieri da Team17.

---

# For Honor

Ok brava gente di **Nottingham** è tempo di bilanci (???) e di nuove (e buone, e cattive) notizie quindi eccoci a parlare della nuova fatica **Ubisoft**, chiedendoci: sarà ancora la solita tempesta di merda e bug dei loro precedenti lavori e, in tal caso, sotto tutto quanto, ci sarà qualcosa di buono? (Se ve lo state chiedendo: sì, la frase introduttiva è totalmente inutile)

## Uh, mi ricorda qualcosa?

For Honor, nuovo gioco targato Ubisoft, pone la risposta a un quesito che nessuno si è mai veramente posto: il sistema di combattimento di Assassin's Creed, potrebbe essere utilizzato per un gioco di combattimento online? E se sì quanto ci possiamo marciare sopra?

Nato nel lontano 2000 - non ci interessa davvero ricordarlo - la serie di Assassin's Creed (che rispondeva ad altre domande mai veramente poste a proposito di Prince of Persia) ci portava tra stradine polverose, torri, mura di pietra e minareti a guidare un muslim-nigga-ninja-parkour tra le strade di Medina (no, Medina non credo sia stata nemmeno mai menzionata, ma va bene come nome per luogo esotico e mediorientale) squarciando gole a irritanti figure politiche locali e mettere in atto nuovi e divertenti modi per morire o castrarsi arrampicandosi un po' ovunque.

E mostrando, in mezzo a tutto questo, un sistema di combattimento tanto semplice quanto effettivamente accattivante e divertente.

No, davvero, quel sistema di parate a tempo che si traduceva in perfetti colpi mortali, quel meccanismo di colpi susseguiti con il giusto tempismo per inanellare esecuzioni letali (più preciso era il tempo, più velocemente terminava il duello), un sistema per rompere la guardia dell'avversario che aggiungeva quel gusto di tattica in più, rendevano veramente piacevole affrontare nemici armati di spade d'acciaio brutalmente affilate e protetti da armature rose dalle sabbie dei deserti in un gioco che in teoria puntava tutto sull'esplorazione dinamica e sulla corsa fra tetti e minareti morendo in modi buffi e divertenti.

Il sistema di combattimento rimase sostanzialmente invariato per la quasi decina di capitoli della saga principale, a parte alcune stronzate nel mezzo poi eliminate con uno "scusate-ci-siamo-sbagliati-fate-finta-di-niente", mietendo regolari apprezzamenti (via via in quantità minore, ma solo perché a secco di novità dagli esordi) finché alla Ubisoft probabilmente qualcuno avrà detto: ma farci un gioco di combattimenti su?

## E così fu

Alla Ubisoft quindi si chiesero: ok, abbiamo, chissà come, un sistema di combattimento all'arma bianca in un videogioco semplice e accattivante per alcuni, ma che pretesto usiamo per far scannare la gente tra sé?

Ipotesi 1) Un reame magico vuole invadere il nostro mondo, allora, per scongiurare il pericolo, vengono indetti una decina di tornei dove i nostri campioni dovranno affrontare i lor...

No no, già fatto, cazzo dici...

Ipotesi 2) Un tizio a capo di un'organizzazione terroristica o di ecoterroristi - non abbiamo ben capito questa parte ancora - va in giro per il mondo a fare danni e tizi palestrati da ogni parte del mondo si menano a cas...

No, no! Già fatto anche questo.

Ipotesi 3) Ok, sentite qua: padre, figlio e il figlio del figlio, quindi il nipote, si menano e, non si sa perché, cercano di ammazzarsi da quarant'anni, peggio di Beautiful, ma per farlo scomodano multinazionali, organizzazioni terroristiche cyborg, burdell...

No! Già visto cazzo!

Ipotesi 4) Allora. Medioevo basso, Rinascimento, non abbiamo nemmeno mai capito questo, una spada maledetta va in giro a seminare il caos per il mondo e un manipolo di guerrieri da ogni parte del mondo cerca di impossessarsene per motivi personali finc...

NO! Già visto! Ottima storyline, comunque.

Cerchiamo qualcosa di più semplice!

Mmh... Pirati vs. Ninja?

Ma non dire cazzate.

Cavalieri vs. Barbari?

Mh, forse ci siamo, ma manca ancora qualche cosa...

Cavalieri vs. Barbari vs. Samurai?

GENIOH!



## E così nacque questo gioco

Questo gioco, in buona sintesi, si basa su un meme medio-grosso dell'internet, su due meme distinti volendo, e cerca di ricavarci sopra un qualcosa di robusto e soprattutto credibile.

Le basi del gioco sono le seguenti:

Uno dei meme più vecchi del panorama ludico della nostra generazione - parliamo di anni ottanta, roba molto vecchia, roba da D&D prima edizione - si basa sul conflitto tra la figura del cavaliere in armatura massiccia e spadone a due mani, da un lato, e il barbaro mezzo nudo con ascione bipenne e tanta frenesia di sangue, dall'altro; è un po' un sottotesto nemmeno troppo esplorato che può apparire in qualsiasi tentativo di creazione artistica di genere, partendo da D&D, appunto, con la conflittualità tra la classe guerriero vs classe barbaro, e su quale sia la migliore (guerriero ovviamente, lo dice la parola stessa, guer-rie-ro, se c'è una tecnica o un modo che serve per accoppiare meglio un'altra persona in combattimento allora lui DEVE conoscerla), ma anche passando in maniera nemmeno troppo evidente per Warcraft, con, per esempio, i paladini dell'Alleanza in armatura spada e scudo contro gli orchi selvaggi dell'Orda, fino ad altre decine di giochi di ruolo e produzioni artistiche e letterarie di genere: in Conan, ad esempio, dove vediamo il

nudo cimmero disprezzare armature e orpelli mentre massacra decine di cavalieri di Aquilonia. Un principio volendo anche più profondo della natura narrativa moderna affondando le sue radici culturali nel passato, quando gli ordinatissimi e disciplinati soldati romani si scontravano contro le tribù barbariche del nord che calavano nude, feroci e gioiose nella battaglia, i romani vincendo solitamente, perché andare nudi in battaglia era un po' un'idea del cazzo di solito. Fino alla figura estremamente antica del cavaliere cristiano, che, erede del mondo apollineo greco, schiavizzato nella Sacra Chiesa Romana, si scontrava contro i Berserker indomiti e sanguinari, invasati da Odino, nelle estreme regioni del nord dell'Europa Medievale. Ecco, un tema così ricco, vasto e potente per la nostra memoria collettiva risolto in venti secondi di pretestuosità videoludica.

## E i samurai invece?

Ecco, se per il primo conflitto For Honor attinge da un'idea che affonda nella radice stessa della nostra cultura il secondo conflitto è basato su un meme molto più moderno e molto più fesso che è: "ma è migliore la spada occidentale o la katana?", dove legioni di bimboinkia che compongono la fanbase di questa ultima - che ha l'unico pregio di aver avuto un'ottima campagna pubblicitaria- si scontrano contro la dura realtà dei fatti, cioè che una spada Reitschwert ad una katana la distruggeva sempre e comunque.

Con tali e tante premesse creative che genere di gioco salterà fuori direte voi?

Boh, onestamente ce lo stiamo chiedendo anche noi.

For Honor si basa sostanzialmente su alcuni conflitti e meme nati o portati su internet e un sistema di combattimento divertente ma di certo non innovativo, che punta sostanzialmente tutto sulle dinamiche di puro gameplay tra giocatori tesi a volersi scannare nella maniera più caciaronissima e metallara possibile, quindi, al netto di una cornice narrativa apparentemente ancora più scarna, e che definire pretestuosa pare addirittura già pretestuoso in partenza, il fulcro del gioco pare essere quello di menarsi solo e menarsi duro. E a questo punto conviene addentrarci in quello che è il sistema di gioco.



## Classi e poste

Allora molte altre considerazioni del gioco, a questo punto sono partite a parlare per prima cosa del sistema di classi che, come abbiamo detto più sopra, dovrebbe incarnare quello che è l'anima del gioco.

Noi noi, a noi c'è rompe er cazzo partire così perché A) non lo reputiamo interessante, lo sappiamo già, tre tipi diversi che se vojono menà B) il vero punto di interesse, per me, in un gioco di combattimento è il sistema di combattimento.

For Honor si avvale, come abbiamo già detto, di un sistema di combattimento preso di peso da Assassin's Creed in generale (anche perché è bene ricordare che nemmeno il sistema di AC è rimasto sempre coerente con se stesso), con alcune importanti innovazioni, diciamo che, anche se non uguale, se avete giocato ad AC vi troverete con la sensazione di stare provando qualcosa di già conosciuto.

La base principale del sistema di gioco sono le pose, che, mutuando un termine dalla scherma reale, potremmo chiamare "poste", per utilizzare un termine più specifico e caro ai ricostruttori della scherma storica o, più semplicemente, e per farlo meglio comprendere a tutti potremmo utilizzare il termine "guardie", sicuramente più usato e riconoscibile e legato alle arti marziali in generale, anche se originario proprio della scherma.

Il gioco quindi pone la scelta fra tre "poste" o "guardie" principali. Si parte da una modalità che potremmo definire "a riposo", dove potremmo semplicemente correre, camminare ed arrampicarci, a una modalità di "puntamento" dove designeremo un bersaglio specifico da aggredire e colpire in tutta similitudine rispetto ad AC dove, appunto, si passa da una modalità di corsa ad una modalità di combattimento. Una piccola nota di gameplay fatto di non poter puntare i "minions" ovvero i NPC di basso livello presenti nel gioco, i soldati semplici, insomma, il cui unico scopo designato è fare da carne da macello per i nostri avatar per raggiungere determinati obiettivi di gioco (far avanzare il nostro fronte e far arretrare il fronte nemico), per ricaricare abilità personali o per semplice sadica soddisfazione personale.

Quindi, tolti i minions da macellare con spensierata allegria, ci troveremo a puntare solo i soldati di più alto livello, ovvero quelli gestiti dagli altri giocatori o, in mancanza di questi, da una IA decisamente più aggressiva e agguerrita.

Ed è nella scelta della "guardia", della "posta" che si impernia tutto il nucleo del gioco. L'aspetto principale di questo gameplay risiede, come dicevamo, infatti nel poter scegliere tre guardie differenti, una guardia alta che intercetta i colpi portati dall'alto, una guardia sinistra ed una guardia destra che intercettano rispettivamente i colpi portati lateralmente a destra e a sinistra; ed è principalmente qui che ruota tutta la meccanica di gameplay perché noi, in uno scontro 1 contro 1, dovremo cercare di intercettare l'esatta direzione dei fendenti che ci verranno scagliati contro cercando di prevedere, anticipare e gareggiare in riflessi contro il nostro oppositore.

Tutto qui.

Questa innovazione diciamo che tanto innovazione non è, un sistema del tutto simile lo si può trovare ad esempio nell'indie game War of the Roses, uscito nel 2013 e sostanzialmente con le stesse basi di For Honor, se si esclude un'ambientazione storicamente accurata e ricercata, una profondità di spirito maggiore, e un'esecuzione frenata però da un'inevitabile mancanza di mezzi, duelli all'arma bianca in multiplayer tra schiere di cavalieri con visuale in terza persona. Dove la dinamica dei duelli era determinata dal dover intercettare la direzione della lama dell'avversario muovendosi nella sua stessa direzione. Reso molto molto più complicato da un gioco dal tempismo più dinamico e con nessun tipo di sistema di "avviso" se non quello puramente visivo.

Quindi l'idea di dover intercettare la direzione dei colpi di spada non è nemmeno così nuova come si potrebbe pensare, ma sicuramente in questo gameplay viene resa in maniera dinamica e divertente. Un'altra nota piacevole è che, partendo dal primissimo tutorial, si potrebbe essere indotti a pensare che il giochino di intercettare la direzione dei colpi sia estremamente semplificato, visto che la traiettoria del fendente ci viene indicata non solo dall'animazione, ma anche dal grosso h.u.d.



centrale, i cui tre settori si coloreranno di rosso in corrispondenza della direzione del colpo; ecco, niente di tutto ciò - la velocità dei colpi del nostro avversario e la rapidità con cui potrebbe cambiare direzione - può rendere la sfida decisamente impegnativa, come è facilmente intuibile fin dalle primissime missioni di tutorial.

Questo si traduce, almeno da come si è visto nelle prime esperienze con le demo e le beta, ad esempio in una ricerca del puro attacco, nell'essere i primi a colpire, una situazione dinamica del tutto vicina a quella di uno scontro reale dove, mancando la capacità tecnica di intercettare o schivare i colpi (considerando comunque che è più semplice passare all'attacco che cercare di parare oltre un certo limite di tempo) si preferisce attaccare forsennatamente e con foga.

Ora, che questa modalità di gioco sia frutto solo dell'inesperienza dei giocatori nuovi a questo tipo di gameplay, e che magari in futuro un sistema di gioco più tecnico venga maggiormente impiegato e premiato non possiamo saperlo, ma sarà sicuramente un ottimo punto di partenza per dinamiche di gameplay più particolari e studiate.

## L'arte della guerra

Un buon motivo per sperare per il meglio, da questo punto di vista, è il sistema di perks e talenti che è stato allestito attorno al gioco: ci riferiamo al così detto sistema "arte della guerra", un sistema che, in teoria, dovrebbe permetterci di calibrare la potenza dei nostri colpi, la cadenza e la velocità, anche in merito a un preciso metodo di gioco (ad esempio difensivo, rispetto a uno offensivo.) Staremo a vedere.

Bisogna ammettere che, a questo punto dell'esperienza di gioco, sia l'hype che l'effettivo divertimento tendono a salire parecchio: le prime esperienze beta, i primi scontri all'arma bianca contro un IA o un'altra persona reale dall'altra parte regalano un divertimento che da molto tempo non si provava, il cercare la tattica giusta, allenare l'occhio a prendere le misure dell'avversario, crearsi la propria build personale ottimizzando nella maniera più efficiente il proprio sistema di gioco, sono esperienze che al primo impatto possono ben definirsi esaltanti ma resta da vedere se dopo la fase di esaltazione iniziale rimanga qualcosa di solido. Penso che solo il tempo potrà dirlo. Quello è un ottimo sistema di bilanciamento se possibile.

Per intenzioni e realizzazione, For Honor sembra non avere falle nelle sue ambizioni; se poi ci spostiamo su considerazioni meramente grafiche, non ci vengono riservate brutte sorprese nemmeno lì, anzi.

Il motore AnvilNext sembra dare il meglio di sé dopo le numerose esperienze, anche molto negative, con i precedenti AC, le animazioni sono assolutamente fluide e dinamiche, le texture nitide, l'environment e lo sviluppo dei modelli 3D è, ovviamente, tutto all'altezza di casa Ubisoft, forse una delle migliori software house dal punto di vista della creazione artistica di personaggi e ambienti virtuali. Certo il concept design (essendo anche l'idea alla base non proprio originale) non brilla per innovazioni, anzi, in molti punti fa proprio pesare una sensazione di già visto ma alla fine è, indubbiamente, un "già visto" come dio comanda e un'assoluta gioia per gli occhi.

Unica nota possibile di scizzo per quanto riguarda il comparto tecnico possiamo farla su come alla Ubisoft abbiano deciso di strutturare il multiplayer, con un sistema di hosting server riservato esclusivamente ai giocatori, dispensando quindi mamma Ubisoft dal mettere a disposizione dei server per i suoi, si prospetta, numerosi giocatori, ma le partite saranno di volta in volta hostate dai giocatori, con tutte le crisi isteriche e l'internet rage che è possibile prevedere e che fanno nascere seri, serissimi dubbi, sulla longevità del brand che la Ubisoft sta evidentemente cercando di creare.

## Huzzah! Huzzah! Huzzah!

Tirando le somme For Honor sembra essere un gioco che vuole puntare dritto al sodo, senza perdersi per strada in obiettivi che non intende evidentemente raggiungere e con l'onestà, bisogna dirlo, di non voler nemmeno fare finta di provarci o di voler abbindolare qualcuno. È un gioco di

combattimento puro e semplice dove si chiede al giocatore semplicemente di godersi l'esperienza nel miglior modo possibile. Se è quello che cercate (e sono in molti a cercarlo) allora avrete il vostro gioco dell'anno.

E per il futuro magari non è detto che si possa evolvere in qualcosa di ancora più profondo al quale potervisici affezionare meglio.

In alto le spade e che il sangue scorra a fiumi allora, e speriamo che basti per sostenere il tutto.

---

## Resident Evil 7: Biohazard

*«Per fare un fantasma occorrono, una vita, un male, un luogo. Il luogo e il male devono segnare la vita, fino a renderla inimmaginabile senza di essi. Il luogo dev'essere circoscritto, con confini precisi; più che un luogo, una porzione chiusa di luogo: preferibilmente una casa.»*

Questa frase di **Fantasmagonia** di Michele Mari potrebbe essere il postulato di partenza per i creatori di questo nuovo capitolo di **Resident Evil**.

Dopo due episodi sottotono - che hanno fortemente scontentato la fandom e che, al contempo, non hanno esaltato i giocatori meno intransigenti - in casa **Capcom** si è optato per un ritorno al passato sotto vari punti di vista, a partire dall'ambientazione: abbandonare le strade di Raccoon City e tornare a circoscrivere l'orrore tra le mura di una casa. O, per meglio dire, tra i confini di una tenuta, dato che l'ambiente di gioco di questo capitolo si estende all'intera proprietà della famiglia Baker, nella quale viene a trovarsi **Ethan Winters** dopo aver ricevuto un messaggio dalla moglie, Mia, creduta morta da anni.

In quest'amena proprietà rurale sita a Dulvey, Louisiana, si svolgono i fatti di *Resident Evil 7: Biohazard*.



## Beginning Hour

Il gioco è ambientato ai giorni nostri, anche se la casa sembra essersi fermata agli anni '80, fra mangianastri, VHS e tv con tubo catodico. Il gioco si svolgerebbe in realtà ai giorni nostri, 4 anni dopo **Resident Evil 6** e 3 anni dopo la demo, **Beginning Hour**, con la quale RE7 è stato a tutti gli effetti presentato il 14 giugno 2016 agli utenti Plus del Playstation Store. Un assaggio di questo capitolo era stato dato all'**E3** di Los Angeles del 2015 con **KITCHEN**, breve demo nella quale ci si trovava a impersonare un non meglio specificato personaggio legato a una sedia che finiva col fronteggiare una demoniaca Mia. Pochi minuti nei quali ci si limitava a mettere un piede nella cucina dei Baker. **Beginning Hour** è invece il primo vero approccio al gameplay e alle dinamiche di **Resident Evil 7: Biohazard**, pur non comprendendo alcuna parte del gioco finale (ad eccezione di una VHS, la prima in ordine di comparizione in quest'ultimo capitolo Capcom). Anche qui si vestono i panni di un non meglio specificato protagonista, ma le storie importano poco: quel che è importante è testare la reazione del pubblico di fronte alla nuova ambientazione e alle nuove dinamiche. Forse proprio per questo la demo è molto elaborata, rigiocabile, con ben quattro finali e con la possibilità di raccogliere alcuni degli oggetti principali del gioco, comprese le armi. E la risposta degli utenti, con oltre 2 milioni di download, è più che positiva, al punto che **Capcom** rilascerà successivamente le versioni *Twilight* e *Midnight*, che contengono altri enigmi e permettono di giocare altre aree della casa. Nessun cenno ai personaggi che faranno parte di **Resident Evil 7: Biohazard**, tra i quali, nelle presentazioni al pubblico, pare avere attenzioni solo Mia, che ritorna in **Lantern**, altra breve demo presentata alla **Gamescom** di Colonia del 2016 che contiene la sequenza della seconda VHS del gioco, nella quale la donna si trova alle prese con l'amabile Marguerite Baker, con la quale avrà a che fare anche il nostro protagonista, Ethan.

## “Rise and Shine, Sleepyhead!”

E così si entra nel vivo di questo **Resident Evil 7: Biohazard**: dentro la casa Ethan riuscirà a trovare Mia, ma si ritroverà ben presto prigioniero dell'orribile famiglia Baker, i cui componenti gli daranno la caccia per tutta la durata del gioco. L'ambientazione cupa, la casa desolata nelle

sperdute campagne del sud americano, quella famiglia decadente, sordida, malata e quel senso di impotenza che si prova nell'essere rinchiusi senza via di fuga in un simile contesto richiamano scenari da film horror anni '70-'80 - **The Texas Chainsaw Massacre**, da noi meglio conosciuto come *Non aprite quella porta*, su tutti - che lo stesso director **Koushi Nakanishi** ha dichiarato letteralmente di adorare. La scrittura di **Richard Pearsey** (*F.E.A.R.*, *Spec Ops: The Line*) si innesta perfettamente in questo quadro, suggellando un'opera horror dal grande ritmo narrativo che gioca sui migliori cliché del genere senza mai banalizzarli.



## Inside The House

Una simile struttura narrativa, che onora i classici senza cadere nel già visto, è il perfetto specchio di un **gameplay** che riesce nell'impresa di far rivivere un franchise un po' inceppato rinnovandone le dinamiche (ottimo l'espedito delle VHS, le quali spezzano sia la storia dal punto di vista narrativo, sia la tensione, seppur momentaneamente, e permettono una maggior immedesimazione nella storia, essendo giocabili) e rivisitando elementi già visti nei precedenti capitoli: così come la casa - ricordiamo tutti le stanze oscure e tortuose in cui si perdeva la **squadra S.T.A.R.S.**, no? - un elemento visivo che salta subito all'occhio è il sistema di apertura delle porte, il quale è una "versione in real-time" delle clip del primo capitolo, e dunque un esplicito richiamo atto - come ha dichiarato **Nakanishi** - a rievocare quel brivido che portava il giocatore a chiedersi (e temere) ogni volta cosa potesse nascondersi dietro la porta; tornano inoltre come elementi dei punti di salvataggio un po' retrò (in questo caso il mangianastri al posto della macchina da scrivere), il cardiofrequenzimetro da polso che indica l'energia residua, i bauli in cui conservare gli oggetti per i quali non si trova spazio nello zaino (quantomeno finché non se ne trova uno più grande) ed elementi come le erbe, che si innestano in un interessante sistema di **crafting** che porta il giocatore al compimento di scelte importanti: meglio combinare il solvente con le erbe mediche per ottenere soluzioni curative o con la polvere da sparo per avere una maggior scorta di munizioni? O forse sarà meglio tenere con sé degli psicofarmaci che ci facciano trovare i vari oggetti nascosti per la casa?

Il gameplay in questo caso si fa estremamente interessante, soprattutto se teniamo conto del fatto che le armi non sono poi così potenti (si parte con un coltello, si recupera una pistola, poi un fucile e poco altro, poche armi ma con un buon sistema di mira) e che le scelte riguardo il nostro equipaggiamento si fanno fondamentali per la nostra sopravvivenza. Specie perché i nemici si fanno anche più ostici di quanto non sembri all'inizio.

## Biohazard

Ma gli elementi classici della saga non finiscono qui: è vero che quanto detto finora in termini narrativi, ci riporta, come detto, ai film horror anni'80, e si è indotti a pensarlo fino a un certo punto del gioco. Fino a quando poi d'improvviso si apre una porta e - puf! - ci si ritrova in ambienti più familiari ai classici *Resident Evil* e, soprattutto, dinanzi a personaggi più consoni a quanto ci ha abituato la serie. Proprio in questo contesto si trovano gli ulteriori nemici, i **Molded** (o **Micomorfi**), creature possenti, mefitiche e catramose con le quali bisognerà fare i conti in parallelo ai Baker, e che ci daranno ulteriori indizi riguardo quel che sta dietro la storia di questo *Resident Evil*.

Dal punto di vista grafico sono fra gli elementi più pertinenti del gioco, essendo realizzati da dei make-up artist che li hanno assemblati utilizzando modelli composti con carne vera per poi riportarli su schermo tramite la **fotogrammetria**.



## I denti non bastano

Ma se i Micomorfi sono fra i risultati più felici di questo capitolo, lo stesso non può dirsi per gli altri elementi, almeno sul piano del design. Alla domanda di **Kotaku** sul perché i denti dei personaggi umani di *Resident Evil 7* risultino così perfetti, il produttore **Masachika Kawata** ha risposto che questa è dovuta anche in questo caso ai miracoli della fotogrammetria (e al fatto che gli attori avessero bei denti, ovviamente). Viene da chiedersi allora perché il risultato riguardo la definizione

dei volti e dei corpi non presenti risultati egualmente soddisfacenti, così come si può dire per gran parte degli ambienti di gioco e degli oggetti imbracciati da **Ethan**, i quali presentano una definizione minimale e un numero di poligoni ridotto all'essenziale, alcuni movimenti sembrano mancar. L'unica spiegazione che siamo riusciti a darci è che il lavoro sulle texture non volesse essere troppo elaborato per non stressare esageratamente il **VR** della PS4, che avrebbe forse potuto risentire di un livello di definizione troppo alto. Anche perché c'è da aggiungere che il RE Engine non dà praticamente alcun problema, anche indossando il casco della realtà virtuale l'esperienza risulta fluida, godibile ma soprattutto immersiva come poche.

## Virtual Horror

E qui veniamo a uno dei punti più felici di *Resident Evil 7: Biohazard*, il quale ad oggi si è rivelato il vero banco di prova per la nuova generazione **VR** appena lanciata da Sony (la quale, c'è da dirlo, ha il merito di essere la prima a rendere accessibile la realtà virtuale agli utenti). Pur risultando un ottimo gioco anche nella versione standard, è innegabile che questo RE7 su visore dia il meglio di sé: trovarsi in quegli ambienti oscuri, ostili, in cui un non piacevole ignoto può trovarsi sempre dietro l'angolo instilla già ansia e paura davanti a un televisore, figurarsi a trovarsi totalmente dentro una simile esperienza e con delle cuffie alle orecchie. Certo, se dal punto di vista del design denotavamo alcune mancanze nella versione su schermo, su VR tutto ciò peggiora, i difetti che normalmente passano inosservati saltano all'occhio (parti di ambientazione grossolanamente tagliate, definizione che si fa ancora più scarsa negli ambienti non chiusi, etc.) e anche nell'utilizzo di alcuni oggetti (dalla cornetta mal posizionata quando si parla al telefono al modo in cui si rompono le casse etc.) le imprecisioni grafiche non sono poche. Certi difetti sul piano visivo non sono da poco, ma questa tecnologia è agli albori e certamente le software house devono ancora prendere le misure. D'altro canto, l'esperienza di gioco giova tantissimo del surplus che il VR può dare in termini di atmosfera e immedesimazione, sublimando la visuale in prima persona propria del gioco, amplificando il senso di terrore e tensione ad ogni passo nella tenuta, rendendo ancora più vividi gli scontri coi nemici e valorizzando l'impianto narrativo dell'opera. Non è da poco il dato che, come riportato da **ResidentEvil.net**, su 660.000 utenti iscritti al sito oltre 63.000, quasi il 10% degli utenti, avrebbero utilizzato il PlayStation VR.

L'esperienza risulta totalmente immersiva, restituendo ancor più il meglio di quanto l'ambientazione e la scrittura di questo capitolo possono dare e questo si prospetta essere il vero trampolino di lancio per un gaming sulla realtà virtuale che non potrà far altro che crescere negli anni.



## Il Male Residente

Tirando le somme, non si può non accogliere positivamente questo ***Resident Evil 7: Biohazard***. Il ritorno a un luogo conchiuso, una vecchia villa nido e ricettacolo di un male inenarrabile è stata una scelta più che positiva, punto di partenza di un'opera che racconta l'orrore senza far leva su facili scarejump, con gran dignità di genere sul piano narrativo, ottima giocabilità, soddisfacente e adeguata longevità (circa 12 ore), basata su meccanismi della tensione sottili, le cui atmosfere ansiogene compensano pienamente gli svariati difetti sul piano grafico e una colonna sonora azzeccata per far da cornice al quadro.

Non è un caso che le vendite stiano già dando ottime risposte a Capcom riguardo un gioco ottimo in entrambe le versioni, che ha in più il merito di essere la vera prima "killer application" della nuova generazione VR, quella che Sony sta portando nelle case dei giocatori. E anche solo per questo ***Resident Evil 7: Biohazard*** merita già un suo posto di riguardo nella storia dei videogames.