

[Horizon Zero Dawn: The Frozen Wilds: svelata la data di uscita](#)

È stata annunciata la data di uscita di *Horizon Zero Dawn: The Frozen Wilds*, primo **DLC** della nuova IP, esclusiva PlayStation 4, prodotta da **Guerrilla Games**.

L'espansione uscirà il **7 novembre 2017**, ma ancora, dall'E3 di Los Angeles, non sono stati forniti molti dettagli, tranne che questo DLC amplierà il mondo di gioco, aggiungendo una nuova area, e che ci saranno nuove minacce da affrontare e nuovi misteri.

Per saperne di più, con molta probabilità dovremmo aspettare il **Gamescom di Colonia**.

[La nuova esclusiva Microsoft potrebbe essere in stile Horizon: Zero Dawn](#)

I principali annunci di lavoro oggi passano da LinkedIn, e il mondo videoludico non fa eccezione; e quando si tratta di tecnici qualificati gli annunci lavorativi nel settore sono spesso forieri di un titolo work in progress. E pare proprio lasciare pochi dubbi l'annuncio dell'Head of Recruitment di Microsoft, Sandor Roberts, il quale scrive che a Redmond un Lead Environment Artist per un titolo nextgen tripla A in pieno stile Horizon: Zero Dawn.



Sandor Roberts

Head of Recruitment (3d Graphics, Games & VFX) sandor@g-3d.co.uk 07725559652
2mo



Looking for Lead Environment Artist for Microsoft AAA Nextgen Title...

Style: similar to Horizon Zero Dawn

contact: sandor@g-3d.co.uk

3 Likes

Like Comment Share

L'ultimo titolo di **Guerrilla Games** sembra aver già lasciato il segno nel mercato videoludico e, considerando anche le [dichiarazioni rilasciate al Telegraph da Shawn Layden](#), secondo il quale il marchio *Horizon: Zero Dawn* ci accompagnerà per lungo tempo, possiamo ormai affermare con una certa sicurezza che la storia di **Aloy** è già entrata di diritto nell'Olimpo dei videogame più rilevanti di sempre.

La saga di Horizon: Zero Dawn avrà un sequel

Durante [un'intervista rilasciata al Telegraph](#), il Presidente e CEO di Sony Interactive Entertainment America, **Shawn Layden**, ha tracciato un personale resoconto dell'E3, parlato di **Death Stranding**, affermando di averlo già provato in anteprima, e di tanto altro riguardo il futuro del console gaming e di Playstation. In particolare, a spiccare è stata la seguente affermazione:

*«The reception for the game has been fantastic. [Guerrilla Games head honcho] **Herman Hulst** has got a very keen mind on where he wants to take Horizon and what the roadmap is - and that roadmap is expressed in multiple years. I think we'll be in the Horizon business for a long time.»*

Traduzione:

*«L'accoglienza nei confronti del gioco è stata fantastica. **Herman Hulst** ha bene in mente dove vuole condurre Horizon e quale sia il tracciato, e questo sentiero comprende molti anni a venire. Penso che investiremo in Horizon a lungo»*

Risulta chiaro come Sony abbia intenzione di mantenere vivo il brand e di non fermarsi al DLC di *Horizon: Zero Dawn* recentemente annunciato, *The Frozen Wilds*. Una buona notizia per tutti i fan di Aloy.

Horizon Zero Dawn

Horizon Zero Dawn è un rpg-action prodotto da **Guerrilla Games**, che ha richiesto 5 anni di sviluppo ed è stato pubblicato da **Sony Computer Entertainment** in esclusiva Playstation 4. È stato presentato all'**E3** 2015. La data di uscita in Nord America era prevista per il 28 febbraio 2017 e il 1^o marzo in Europa.



L'ambientazione temporale del gioco è il **3000 d.C.**, in uno scenario post apocalittico dominato da macchine dalle forme animalesche in lotta con quel che rimane della civiltà umana, ormai quasi estinta e riunita in piccole tribù. Il gioco racconta la storia di una ragazzina di nome **Aloy** che viene "adottata" da un emarginato di nome **Rost**. Gli emarginati sono dei "paria", esseri umani esiliati e quindi respinti dalle tribù. Aloy è alla ricerca delle proprie origini che solo le matriarche della tribù possono rivelarle, ma non prima di aver superato la prova per diventare un "audace". Decide perciò di allenarsi duramente per superare una prova tenuta dai "Nora", superata la quale Aloy inizierà la propria avventura.

Mark Norris durante un'intervista ha rilasciato un'affermazione riguardante la trama, dicendo che nel videogame la storia di Aloy insieme a quella del mondo raccontato in *Horizon Zero Dawn*, fatto da tribù, macchine e numerosi elementi all'interno delle *quest*.

La durata complessiva della storia è di circa 20/30 ore, e aggiungendo le quest secondarie e i contenuti opzionali, si possono anche raggiungere oltre le 50 ore di gioco.



Horizon Zero Dawn è un open world dalla grafica spazzante, nel quale i giocatori potranno muoversi su tre principali zone: foreste, deserto e una distesa di montagne ghiacciate. Questi ecosistemi sono abitati da macchine di diverso tipo (verrebbe da dire “razza”, data la natura zoomorfa dei robot che Aloy si trova ad affrontare), contro le quali si avranno a disposizione varie tipologie di armi, dall’arco con vari tipi di frecce (dalle incendiarie alle elettriche), alla lancia passando per le bombe. Il commercio è basato sul baratto: una volta distrutte, le macchine lasceranno alcuni *loot*.

In *HZD* è presente, tra i vari elementi rpg, anche un **albero delle abilità** in cui selezionare potenziamenti per Aloy che si sbloccheranno con l’avanzare del suo livello di esperienza e punti abilità e che ovviamente diventeranno permanenti. Sarà importante incrementarne alcune per il buon esito di alcune missioni. *HZD* ci permette di scegliere tre tipi di gameplay, soprattutto determinati da come sceglieremo di sviluppare il nostro albero delle abilità: action, stealth e farmer.

Il *crafting* è un aspetto fondamentale del gioco: si hanno a disposizione diverse tipologie di oggetti che potranno essere creati nel corso della storia e si otterranno dalla combinazione di risorse di vario tipo che potremo trovare in natura (rami, pezzi di macchine, etc...). Farmare il più possibile durante la nostra avventura diventerà dunque importante per ottenere vari oggetti utili nel gioco. Abilità come il **“creatore di munizioni”**, che permette ad Aloy di creare, appunto, un maggior numero di munizioni per le sue armi con la stessa quantità di risorse, diventerà un vantaggio non da poco con l’avanzare della difficoltà dei nemici.

Uccidendo nemici, animali o semplicemente andando in giro per la vastissima mappa, potremmo trovare diverse risorse. Un’altra abilità che può venirci in aiuto sono lo **“sciacallo”** e lo **“sciacallo+”**, che permettono ad Aloy di aumentare il *loot* ottenuto. Con l’ausilio del “focus” si possono identificare specificate componenti da colpire per ottenere il *loot* senza uccidere i nemici. Il **focus** è un oggetto molto utile, quasi indispensabile, che permette di riconoscere e individuare oggetti, macchine e i rispettivi punti deboli. Il suo utilizzo è fondamentale per la riuscita di alcune missioni stealth, grazie alla possibilità di visualizzare i percorsi che effettueranno le macchine nemiche.



Altro elemento del gioco estremamente utile è l'**override**, che Aloy potrà utilizzare su ogni macchina presente nella storia, permettendole di trasformarla in un'utile alleata. Per eseguire l'override su tutte le macchine si deve prima eseguire un override sui Calderoni; ogni calderone dà la possibilità ad Aloy di eseguire l'override su altri tipi di macchine.



Venendo un po' al lato grafico, *Horizon Zero Dawn* può essere giocato in 4k upscalato con 30fps su **PS4 PRO** e in 1080p 30fps su **PS4**.

Horizon Zero Dawn è stato programmato con il **Decima engine**, motore grafico creato dalla Guerrilla Games, il cui nome è stato rivelato solamente quando **Hideo Kojima** ha scelto questo engine per la sua prossima opera, **Death Stranding**.

Le capacità grafiche del Decima si sono evolute nel tempo, partendo da *Killzone Shadow Fall*. L'engine supporta un ampio range di caratteristiche, come il supporto per animazioni ricche e un sottosistema audio avanzato. È un motore grafico che sembra essere uno dei più semplici e al contempo potenti engine disponibili fino ad oggi, tanto che Hideo Kojima ha dichiarato durante un'intervista di ritenere la tecnologia utilizzata da Guerrilla Games "in tutt'altra categoria rispetto alla concorrenza", e questo si vedrebbe proprio in *Horizon Zero Dawn*, nel quale lo sviluppatore ha compiuto un lavoro di dettaglio dal punto di vista visivo che il game designer giapponese non ha esitato a definire "sorprendente".

Pur risultando eccelso il lavoro grafico, non dobbiamo però trascurare il comparto sonoro di *Horizon Zero Dawn*, curato dal supervisore musicale di Guerrilla Games, **Lucas Van Tol**, già sound designer dei vari *Killzone 2*, *Killzone 3*, *Killzone: Shadow Fall*.

Le musiche sono nate dalla collaborazione tra i compositori **Niels van der Leest**, **Joris de Man** e **The Flight** (duo formato da Alexis Smith e Joe Henson) e lo stesso Lucas.

La colonna sonora risulta ben studiata e molto adatta a ogni fase di gioco, riuscendo a caricare emotivamente le sequenze durante i combattimenti e a rilassare il giocatore anche dopo una dura battaglia.

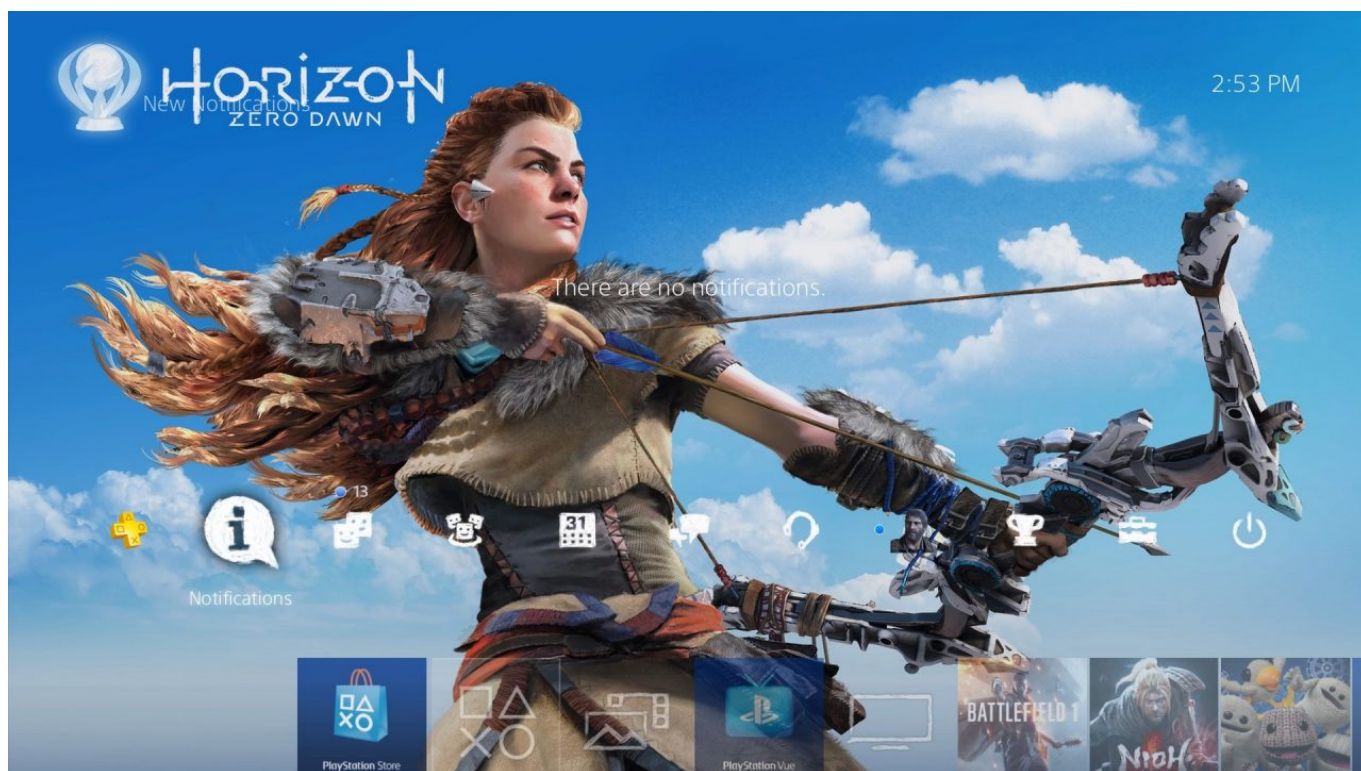
Horizon Zero Dawn ha ricevuto pareri molto positivi nel mondo videoludico, e non possiamo che trovarci d'accordo. L'architettura di un open-world così vasto e complesso, una storia che, seppur non molto elaborata, risulta comunque gradevolmente curata, una grafica di altissimo livello, meccaniche di combattimento ben studiate, design dei personaggi accattivante e, *last but not least*, il personaggio principale, Aloy, eroina di carattere e con personalità di spessore, che potrebbe diventare un personaggio iconico per la Sony. Anche **CD Projekt RED**, creatrice della saga **The Witcher**, si è congratulata con **Guerrilla Games**, pubblicando sul proprio Twitter un artwork che raffigura **Geralt Di Rivia** e **Aloy** nell'atto di darsi il cinque.



Guerrilla Games, per tutta risposta, ha pubblicato sul proprio profilo Twitter un disegno che raffigura i due eroi durante una competizione amichevole.



A chi platerà il gioco, la **Sony** ha riservato un codice regalo per sbloccherà un tema esclusivo per la PlayStation 4.



Attualmente **Guerrilla Games** starebbe lavorando sullo sviluppo di un DLC per **Horizon Zero Dawn** che espanderà la storia principale e ha già in programma un sequel. Non vediamo l'ora di giocarli e di raccontarvi anche quelli.

Walter Galluzzo
Dario Gangi
Gabriele Tinaglia