

[Kingdom Come: Deliverance sarà adottato da un'Università per lo studio della storia medievale](#)

Il noto story-driven open-world RPG **Kingdom Come: Deliverance** sarà utilizzato in ambito universitario per l'insegnamento della storia. Il titolo sviluppato da **Warhorse Studios** e distribuito da **Deep Silver**, è ambientato in epoca medievale nel regno di Boemia e, grazie alla sua particolareggiata ricostruzione storica, sarà adottato dall'**Università Masaryk** di Brno, in Repubblica Ceca, per il **corso di Storia Medievale**.

Czech university is gonna use our game in a course teaching medieval history. They are "very excited" about the game and our approach. Seems that nobody told them what all those self appointed tumblr experts who spent MINUTES researching Czech history on Google think about it ?

— Daniel Vávra ☐ (@DanielVavra) [16 marzo 2018](#)

Il rapporto fra videogame e metodi didattici si fa sempre più stretto ed è ormai sempre più importante una meticolosa cura dei contenuti nello sviluppo di un'opera videoludica in termini di realismo e veridicità storica. Il risultato sancisce un'ottimo risultato per un developer che può fregiarsi di **aver unito i concetti dell'entertainment e dell'education al punto da essere ritenuti utili in termini di gamification applicata alla didattica**.

Il creatore del gioco, **Daniel Vávra**, ha infine confermato su Twitter che il team di sviluppo è anche al lavoro su un **personaggio femminile** che sarà inserito nel titolo:

Working on that.

— Daniel Vávra ☐ (@DanielVavra) [15 marzo 2018](#)

[Dynasty Warriors 9](#)

Anno nuovo, musou nuovo: la serie con cui **Koei Tecmo** ha inventato il genere arriva al nono capitolo, e questa volta la casa nipponica prova a rinnovarla con cambiamenti sostanziali rispetto ai capitoli precedenti, primo fra tutti una **mappa enorme interamente esplorabile con meccaniche open world**.

Non tutto è andato per il verso giusto, al punto che ci troviamo forse con uno dei peggiori musou usciti negli ultimi anni, con una resa tecnica a volte ai limiti dell'imbarazzante e tantissimi bug che fanno sprofondare il gioco sotto la sufficienza nonostante una mole di contenuti notevole.



I tre regni

La storia di *Dynasty Warriors 9* si ispira al *Romanzo dei Tre Regni*, tra la rivolta dei Turbanti Gialli e la fine del regno Shu; durante i 13 capitoli di cui si compone il titolo, assisteremo alle vicende dei tre condottieri principali, **Cao Cao**, **Liu Bei** e **Sun Jian**, disponibili fin dall'inizio, per poi poter controllare altri personaggi che si sbloccheranno con l'avanzare della storia, ognuno di essi avrà delle zone e finali inediti, rendendo necessario un elevato numero di ore di gioco per vedere il tutto.



Cao Cao meravigliao

Il **comparto grafico** del gioco è, ahimè, un vero disastro: **Omega Force** ha voluto rischiare adottando un nuovo motore di gioco che rende possibile attuare la modalità open world, ma la resa finale è un'accozzaglia di texture in bassa risoluzione, modelli poligonali dozzinali, frame rate pessimo anche su console mid-gen e PC ultra pompati; aggiungiamo a ciò un elevato numero di bug e glitch, ambientazioni spoglie e monotone, nemici che appaiono e scompaiono a caso, animazioni legnose e il disastro è completo.

Il **comparto sonoro** si mantiene invece nella media, con alcune musicchette dal tono rock che talvolta stonano con l'ambientazione, mentre gli **effetti audio** sono quelli classici a cui la saga ci ha abituato, e risultano collaudati; è presente il **doppiaggio in inglese, giapponese e cinese**, e finalmente sono almeno presenti i **sottotitoli in italiano**.



Tanto fumo e poco arrosto

In *Dynasty Warriors 9* ci sono tantissime attività da fare, ma soltanto in poche si salvano: molte **quest secondarie noiosissime**, si può andare a **caccia** e **pescare**, ma anche queste due attività sono noiose in quanto **non offrono nessuna sfida**, sono soltanto utili ad acquisire materiali, allungando il brodo inutilmente.

Ogni personaggio può equipaggiare tantissime armi, ognuna con moveset diversi, le armi possono essere acquistate o costruite, inoltre è possibile potenziarle e aggiungere delle gemme che aggiungono vari effetti per il combattimento.

Anche se è possibile controllare tanti personaggi diversi, alla fine si differenziano pochissimo, in quanto ognuno di loro può utilizzare qualsiasi arma, cambiano soltanto alcune mosse speciali uniche di ogni personaggio.

Il **combat system** è mutato rispetto ai precedenti titoli: questa volta non ci saranno più le combo tra attacchi leggeri e pesanti, ma ci saranno attacchi detti “**variabili**” e “**reattivi**”; inoltre premendo il **tasto dorsale destro insieme a uno dei quattro frontali**, potremo infliggere status negativi ai nemici, rendendoli vulnerabili a una serie di nostri attacchi. Infine è presente l’immane **attacco musou**, una mossa speciale che si attiva dopo aver riempito la barra apposita durante il combattimento.

Nonostante i cambiamenti, però, risulta sempre la solita caciara, **sconfiggere i nemici non necessita di alcuna tattica**, basta premere pulsanti a caso e il risultato è lo stesso, l’intelligenza artificiale dei nemici è vicina allo zero, e anche settando il livello di difficoltà massimo sarà possibile sconfiggerli prevedendo facilmente le loro mosse.

Un’altra novità è l’**utilizzo di un rampino per scalare le pareti**, che potrebbe essere anche un’aggiunta interessante, se non fosse per il fatto che si possono rompere facilmente delle meccaniche di gioco, ad esempio durante l’assedio di una roccaforte, è possibile utilizzarlo per affrontare direttamente il boss, rendendo inutile qualsiasi tattica.



Conclusioni

Dynasty Warriors 9 è un titolo evidentemente imperfetto, gravato da un comparto grafico vergognoso per una produzione tripla A di questo livello, anche se ricco di contenuti, di cui solo pochi si salvano dalla noia che contraddistingue il resto.

Omega Force ha compiuto un passo falso, realizzando un titolo di qualità inferiore ai precedenti che non ci sentiamo di consigliare, se non ai veri appassionati della saga per ragioni di collezionismo.

[The Legend of Zelda: Breath of the Wild](#)

Annunciato come il titolo che avrebbe dovuto salvare **Wii U**, **The Legend of Zelda Breath of the Wild** è finito per diventare uno dei primi titoli di lancio di uno **Switch** le cui vendite, a tutt'oggi, sono in costante ascesa. Menzionato per la prima volta nel 2013, mostrato per la prima volta all'**E3 2014** e arrivato solamente nel 2017, **Nintendo** ha consegnato un titolo destinato a rimanere nella storia, un esempio di come un titolo **open world** vada congegnato. **Breath of the Wild** rappresenta un nuovo traguardo nel mondo videoludico, d'esempio non solo per il suo genere, un titolo che porta gameplay e *storytelling* a vette difficilmente raggiungibili, uno di quei casi in cui si eleva lo stato di videogiochi a vera e propria opera d'arte. In occasione del recente arrivo del secondo e ultimo DLC, abbiamo deciso di recensire il **Game of the Year 2017** nella sua forma più completa.



Nella selvaggia Hyrule

La storia vede **Link** svegliarsi da un sonno profondo: la calma luce blu illumina quel poco che c'è all'interno del **Sacrario della Rinascita**. Prenderemo in mano la **Tavoletta Sheikah**, strumento fondamentale in questo nuovo titolo, e, poco dopo, usciremo da questa caverna per un primo sguardo alla nuova e immensa **Hyrule**. Attorno è tutto molto strano: l'animosità della città, il mercato dove la gente pullulava, le guardie, gli sciamani, i negozi, i bar... la **Hyrule** che conoscevamo or non è più. Intorno a noi uno scenario deserto e nell'**Altopiano delle Origini**, fra qualche nemico e qualche animale selvatico, ci sarà solo uno strano personaggio che ci accoglierà e ci darà i primi consigli per imparare a muoverci in questo ambiente desertico e ostile. Apprenderemo presto che la **Hyrule** che conoscevamo è stata spazzata via dalla **Calamità Ganon**, una nuova forma del noto antagonista della saga che incarna tutto il suo odio e la sua cattiveria; **Zelda** è prigioniera di questo demonio da ben 100 anni e aspetta il nostro ritorno sin dal giorno del combattimento contro la Calamità, giorno in cui **4 campioni**, rappresentanti delle 4 principali razze di **Hyrule**, caddero in battaglia insieme alle loro antiche macchine da guerra, i **Colossi Sacri**. In un ambiente selvaggio e decaduto dovremmo dunque iniziare a capire cosa è successo 100 anni fa, a ricordare tutto quello che abbiamo dimenticato, a trovare quelle persone che possono essere in possesso di indizi dal passato, ma soprattutto dovremo imparare a sopravvivere in quel contesto: dovremo dunque imparare a cacciare - in quanto i nemici in questo titolo non rilasciano più energia - cucinare, ma soprattutto imparare a valutare il vastissimo mondo intorno a noi per rendere l'esplorazione più efficace possibile. La nuova parola d'ordine di questo nuovo **Zelda**, anche se sicuramente non è la prima volta che tale parola ha avuto un significato così profondo, è **libertà**. Verremo presto dotati delle tre abilità fondamentali per esplorare ogni singolo meandro della vastissima **Hyrule**, la più grande mai vista in un titolo della saga di **Zelda**, e da quel momento il mondo ci apparterrà; tutto ciò che vedremo intorno a **Link**, dai punti più vicini a quelli più lontani, è costruito in un modo tale da stimolare la nostra curiosità, ogni luogo, a nostro rischio e pericolo, sarà accessibile; non saremo più legati agli oggetti tipici della saga che precedentemente limitavano l'esplorazione facendoci scoprire il mondo circostante gradualmente. A tal proposito, saremo persino liberi di affrontare le prove che ci vengono poste, e dunque di srotolare la trama, in qualsiasi ordine

vorremo, ogni obiettivo del gioco, primario o secondario che sia, sarà del tutto opzionale: potremo, ad esempio, scegliere di affrontare i 4 colossi sparsi per **Hyrule** per poi alla fine scagliarci contro **Ganon** oppure, una volta scesi dall'Altopiano delle Origini, potremo direttamente andare al **Castello di Hyrule** e provare a buttar giù **Ganon** con un equipaggiamento minimale. La nostra curiosità ci porterà se non altro sino ai diversi **santuari** sparsi per **Hyrule**, dei brevi dungeon al termine dei quali otterremo un **Emblema del Trionfo**, o ai **Colossi Sacri** che rappresenteranno in un certo senso il vero progresso del gioco: si tratta infatti di vere e proprie macchine da guerra costruite appositamente per contrastare la **Calamità Ganon** e in questo nuovo titolo sono la cosa che più si avvicina ai dungeon tipici della serie. **Breath of the Wild** ci offre un'infinità di modi per sperimentare questa nuova avventura, e decidere dove andare e in quale ordine affrontare gli obiettivi principali non è che la superficie del gioco; in questo titolo vengono introdotti diversi tipi di armi che si suddividono principalmente in tre categorie (ovvero **le spade**, **le lance** e **le armi pesanti** come asce o spadoni), e ognuna offre modi diversi di combattere, ognuno adatto ai diversi tipi di nemici presenti nel gioco; le armi, a loro volta, così come **gli scudi** e **gli archi**, avranno caratteristiche proprie, un numero che rappresenta la potenza d'attacco (o la difesa nel caso degli scudi) e una resistenza. Anche se varie armi si rompono in poco tempo è davvero difficile rimanere senza un sistema d'offesa in quanto non solo sarà (quasi sempre) possibile recuperare qualche arma negli ambienti limitrofi, ma l'ambiente potrà venire in nostro soccorso, permettendoci di far cadere contro un nemico un lampadario scagliando una freccia, facendo rotolare un macigno da una rupe o muovendo una cassa di metallo con l'abilità **Kalamitron**; sarà possibile placare intere orde di nemici senza brandire la spada neanche una volta! E ancora, sarà possibile ottenere determinati effetti preparando pozioni speciali che saranno decisive non solo nelle battaglie ma anche nell'esplorazione; vogliamo affrontare un'altissima montagna ma non abbiamo i vestiti adatti? Ci converrà preparare qualcosa di piccante e riscaldarci a modo nostro! Abbiamo una vastità di variabili che possono essere ottenute tramite le pozioni, il cibo o i vestiti che andremo ad accumulare, tutte seguendo una normalissima logica di sopravvivenza, senza dover pensare a chissà quale astrusa soluzione. È incredibile come questo titolo, in realtà, rompa così radicalmente certi capisaldi della serie, come l'assenza dell'equipaggiamento tipico di **Link** o lo *storytelling* lineare, ma è a sua volta sorprendente come in realtà **Breath of the Wild** rispetti i principi e la filosofia dei precedenti giochi restituendo in tutto e per tutto quel senso di scoperta e di avventura di cui il primo titolo era famoso; insomma si combattono ancora i mostri, si risolvono i puzzle e si esplora il mondo circostante ma in **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** tutto è restituito con classe, pensato in un certo senso senza limitazioni: uno **Zelda** dei sogni, da sempre pensato e mai consegnato, fino ad oggi.



Poetry in motion

La grafica, considerando che è stata pensata per una console poco potente come **Wii U**, è veramente spettacolare; l'art-style ha un che di cartonesco, non troppo accentuato come in **The Legend of Zelda: The Wind Waker** ma nemmeno troppo realistico o dark come in **The Legend of Zelda: Twilight Princess**. Abbiamo un bellissimo comparto di effetti di luce e ombra, ambienti ben caratterizzati che modificheranno il gameplay, ma soprattutto avremo sempre una visione totale di tutto quello che abbiamo intorno, giusto per incentivare la nostra curiosità. Il tutto viene visualizzato perfettamente, anche a chilometri e chilometri di distanza sarà possibile intravedere santuari, torri o persino il centrale **Castello di Hyrule** avvolto dalla **Calamità Ganon**. Il framerate, in passato, è stato oggetto di alcune critiche ma, con il rilascio delle ultime versioni, questi problemi sono stati quasi del tutto debellati; nella maggior parte delle volte **Link** - e con lui il mondo circostante - verrà animato a **60FPS** e i bug grafici sono per lo più inesistenti (anche nella versione per **Wii U**). Il **comparto sonoro**, curato da **Manaka Kataoka** e **Yasuaki Iwata**, è qualcosa di eccezionale: le musiche, specialmente in fase di esplorazione, avranno un tono minimale e rilassante che ricorda molto il pianoforte di **Ryuichi Sakamoto** ma non mancano composizioni più pompose nelle fasi d'azione, pezzi più caratteristici nelle zone più popolate nonché parecchi temi familiari che i giocatori di vecchia data apprezzeranno di cuore. Questo nuovo titolo offre dei brani veramente atipici per la serie e non sono stati in pochi ad apprezzare questa nuova colonna sonora.

Breath of the Wild, probabilmente, è un va oltre la definizione di semplice gioco: è un titolo che porta il giocatore a immedesimarsi in certe situazioni, un gioco la cui componente fondamentale, prima di buttarsi nell'azione, sta nell'osservazione attenta dei luoghi e delle cose, rimanendo inevitabilmente affascinati dai nuovi, sterminati paesaggi Hyruliani nei quali si finisce per perdersi, a volte dimenticando i nostri obiettivi a favore della contemplazione. La musica fa il paio con tutto ciò, offrendo melodie sognanti ma allo stesso tempo "descrittive", restituendo benissimo ciò che abbiamo attorno; sembra tararsi in base alle situazioni e agli ambienti e anticipare in un certo senso le nostre sensazioni. Inoltre, anche se la maggior parte dei **dialoghi** avverrà tramite **textbox** come tipico della serie, questo titolo è il primo titolo della saga ad avere delle cutscene interamente **doppiate**; alcuni si sono lamentati delle voci dei personaggi nei paesi di lingua inglese,

ma in Italia, grazie all'esperienza dei nostri doppiatori, l'esperienza di questo titolo è decisamente migliore grazie a professionisti del calibro di **Natale Ciravolo**, **Pietro Ubaldi** e **Marco Balbi**. Non potevamo chiedere di meglio per uno storytelling fatto con classe e di questo livello.

Come ciliegina sulla torta abbiamo i due DLC, il primo rilasciato a giugno e il secondo a dicembre 2017, che riescono a rendere un'esperienza di gioco già perfetta ancora più profonda e longeva. Il primo, intitolato **Le Prove Leggendarie**, si incentra sull'abilità e la potenza della **Master Sword**; **Link** dovrà risvegliare il vero potere della spada che esorcizza il male e lo potrà fare solamente dimostrando di essere un vero eroe, affrontando durissime prove che lo vedranno privo di ogni vantaggio. **La Ballata dei Campioni**, ultimo e più vasto DLC, vede **Link** alle prese con ulteriori prove verso un ultimo eccezionale potere; come il titolo suggerisce, ci verrà raccontato di come la **principessa Zelda** mise insieme la **squadra dei campioni**, **Urbosa**, **Revali**, **Mipha** e **Daruk**, chiudendo così l'intero arco narrativo di **Breath of the Wild** e dando ai fan una storia completa fino all'ultimo dettaglio. In tutto questo i DLC offrono un'infinità di contenuti aggiuntivi come armature e maschere, bardature, oggetti rari e la fantastica modalità "**Cammino dell'Eroe**" che farà apparire sulla mappa l'intero itinerario percorso da **Link**, molto utile per farsi un'idea di dove si è stati e di quali siano i luoghi inesplorati, permettendo dunque di trovare qualche **santuario** ancora nascosto. Inoltre, col primo DLC, si potrà selezionare la modalità "**Master**" ovvero la modalità difficile della campagna principale, che vedrà dunque diversi cambiamenti nel gameplay e un innalzamento del livello di sfida.



Un gioco perfetto

Insomma, **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** con la sua vastità geografica, le diverse quest, santuari, strategie nonché i due recenti DLC, offre al giocatore centinaia di ore di gioco rendendolo probabilmente uno dei migliori - se non il migliore - gioco della nota saga **Nintendo**. **Eiji Aonuma** e il team dietro allo sviluppo di questo eccezionale titolo hanno superato le aspettative

di fan e critici videoludici di ogni dove; un gioco che sfiora la perfezione e a cui è difficile trovare veri difetti. Al di là di qualche rarissimo calo di framerate, sistemati semi-definitivamente con l'ultimo aggiornamento, **Breath of The Wild** è infatti un titolo che offre tantissimo e che non lascia spazionulla di marginale o noioso; ogni singolo aspetto di questo titolo è curato maniacalmente, dall'esplorazione all'interazione con gli NPC, dallo *storytelling* al gameplay effettivo, nulla è stato lasciato al caso. **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** è destinato a rimanere non solo un "must have" per i possessori di **Switch** e **Wii U** ma anche a segnare la storia dei videogame futuri, e a imprimersi nella memoria dei giocatori di tutto il mondo.



[Dakar 18: in arrivo un nuovo open world Racing](#)

Ieri la software house britannica **Deep Silver**, nota etichetta di proprietà di **Koch Media**, in collaborazione con **Bigmoon Entertainment**, ha annunciato **Dakar 18**, un open-world racing che include diverse tipologie di veicoli, proprio come l'evento tenuto annualmente di cross Dakar. Il gioco verrà commercializzato per **Xbox One**, **PS4** e **PC**.

Secondo gli sviluppatori, **Dakar 18**, restituirà al pubblico una simulazione realistica dell'evento Dakar; inoltre, promettono, sarà il più vasto open-world racing mai visto su un videogioco. Sarà possibile prendere possesso di diverse tipologie di mezzi, come: **motociclette**, **ATV**, **automobili**, **camion** e **SXS buggy**. Oltretutto è stata confermata anche la presenza dei principali team e piloti del settore, inseriti nel gioco grazie agli accordi presi con la **Amaury Sport Organisation**, ente organizzatore dell'evento Dakar.

Parlando di contenuti invece, sappiamo già che il gioco prevederà la modalità single player, che

tante software house ormai sembrano voler abbandonare nei propri titoli, ed entrambe le modalità **online e offline** per il **multiplayer**.

Open-world racing: non sappiamo davvero cosa aspettarci. Sì non è certo la prima volta che viene applicato ai giochi di corse, siamo abituati a titoli come **Need For Speed** o **The Crew**, nei quali potevi scorrazzare liberamente in città per cercare le gare e gli eventi che preferivi ma in questo caso, come potrebbe essere applicato ad un gioco di corse **NEL DESERTO**?

Bisogna prendere con le pinze una caratteristica come questa su un gioco di corse di questo genere, anche perché, come verrà applicato il sistema open-world in un gioco Dakar? Perdersi nel deserto non deve essere di certo una bella esperienza, orientati solamente da una bussola i piloti devono arrivare da un punto A a un punto B, sarà quindi realmente sfruttato questo tanto decantato open-world?

Di seguito, nel frattempo, potete iniziare a pregustare un piccolo trailer in CGI, giusto per capire cosa ci riserverà **Dakar 18**.

[Una nuova mod di Zelda: Breath of the Wild aggiunge CJ di GTA](#)

Disponibile solo da qualche mese su **Nintendo Switch** e **Wii U**, anche per **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**, uno dei più noti **open world** del momento, cominciano ad apparire le prime **mod**: tra queste ve n'è una che aggiunge **Carl Johnson** di **Grand Theft Auto: San Andreas** al mondo di **Hyrule**. Qui sotto trovate un video di questa curiosissima mod.

[Annunciato ufficialmente Biomutant, svelata anche la Collector's Edition](#)

Dopo che una rivista tedesca ha dedicato una pagina dedicata a **Biomutant**, creando molta attesa nei videogiocatori, ieri il gioco è stato ufficialmente annunciato.

THQ Nordic ha, da poche ore, confermato l'uscita di **Biomutant**, un nuovo **Action RPG** con elementi **shooter** con una mappa **Open World**. Il protagonista sarà una volpe il cui aspetto e abilità potranno essere personalizzati facendo mutare geneticamente il protagonista o impiantandogli delle protesi bioniche.

Sono stati anche rivelati il costo e il contenuto della **Collector's Edition**, che avrà, oltre al gioco,

anche la soundtrack, un' action figure raffigurante il protagonista e un poster in formato A1, tutto al costo di circa 119\$.

Sul sito Amazon la data d'uscita è stata fissata per il **31 dicembre 2018**, ma quasi sicuramente sarà provvisoria: per adesso sappiamo per certo solamente che dovrebbe uscire nel 2018.



[CI Games sta lavorando a un nuovo shooter](#)

Da poche ore **CI Games** ha comunicato alcuni aspetti riguardo la futura strategia aziendale: lo sviluppatore ha confermato di essere al lavoro su un nuovo **shooter tattico**, la cui data d'uscita sarà svelata in futuro, e ha ribadito il proprio impegno per un sequel di **Lords of the Fallen** e per continuare a sostenere **Sniper Ghost Warrior 3** con aggiornamenti futuri entro il 2017.

«Abbiamo imparato molto nel corso dello sviluppo di *Sniper Ghost Warrior 3*, credo di aver modellato i migliori talenti all'interno di CI Games» ha dichiarato il **CEO Marek Tyminski** «quando abbiamo iniziato lo sviluppo di *SGW3*, avevamo deciso di creare un titolo open world, ma in seguito ci siamo resi conto che era un progetto troppo ambizioso e costoso rispetto al nostro budget e al nostro tempo.

Posizionare il gioco in una categoria **AAA** ci ha distratti, perché ci ha fatto concentrare sulla pura competizione con gli altri titoli e non abbiamo dato spazio alla cosa che avremmo potuto fare meglio: lo sviluppo dei giochi. Invece abbiamo speso troppo tempo cercando di raggiungere gli altri titoli AAA. È stato un grave errore.» La stesso **Tyminski** conclude così: «Tutto ciò ci ha lasciato una grande lezione, stiamo progettando di fare un grande shooter tattico in cui possiamo concentrarci sul gameplay, renderlo entusiasmante, alcune meccaniche chiave e missioni che avranno più profondità. Vogliamo rendere questo gioco ancora più tattico di *Sniper Ghost Warrior 3* e credo che gli ultimi tre anni abbiamo gettato un'ottima base per il lancio del nostro prossimo titolo.»

Assassin's Creed Origins verrà annunciato all'E3?

Dopo l'assenza dagli scaffali lo scorso anno, il nuovo *Assassin's Creed*, [come accennavamo in quest'articolo](#), potrebbe essere presentato quest'anno all'E3.

Sembra confermata la nuova ambientazione egizia e la riconferma del doppio protagonista, strada intrapresa con *Syndicate*.

Saranno, quindi, di nuovo un uomo e una donna a immergersi nelle nuove ambientazioni che, sempre secondo i rumor, saranno le più grandi mai create e che toccheranno diversi territori, come Grecia e zone dell'Asia non meglio specificate; questo anche grazie al ritorno della navigazione bellica, oltre che esplorativa.

Un'ulteriore notizia riguarda anche lo sviluppo dei personaggi, aspetto che, a quanto pare, riserverà moltissime novità, con una struttura molto simile a quella di *The Elder Scroll V: Skyrim*.

Per scoprire se tutto ciò sarà confermato dobbiamo solo attendere l'inizio dell'E3 fra circa un mese.

Final Fantasy XV

Ebbene sì, ragazzi, mi trovo davanti alla tastiera e sto per recensire uno dei giochi più amati e criticati dell'anno.

Stiamo parlando dell'ultimo capolavoro nato dal genio di **Hajime Tabata** ([che abbiamo recentemente intervistato](#)), *Final Fantasy XV*, fra l'altro premiato come "Miglior Gioco dell'Anno" al [Premio Drago d'Oro](#).

Avendo giocato solo alla **Day One edition**, che includeva un **DLC** per sbloccare la potentissima spada leggendaria "**Masamune**", credo di poter dire di aver provato solo una versione "nuda" del titolo.

Infatti, con l'uscita del **Pass Stagionale**, il gioco si è evoluto ed espanso notevolmente rispetto alla versione disco.

Questo perché principalmente la **Square Enix** ha interesse nel far rimanere incollati alla TV i propri giocatori, rilasciando frequentemente **DLC** e **patch** con eventi speciali a cui partecipare che risultano molto attrattivi per gli utenti.

É un po' come se gli sviluppatori ci stessero dicendo "Hey, non ti lasceremo togliere il disco dalla tua console così facilmente!"

Ma bando alle premesse, passiamo al lato narrativo del titolo firmato Square Enix, sul quale cercherò di anticipare il meno possibile in termini di storia in modo che, chi non ha ancora avuto il piacere di giocare a questo titolo, non si rovini la sorpresa.



Storyline

FFXV ci fa vivere le vicende di **Noctis Lucis Caelum**, principe del regno di **Lucis**, che intraprende il suo viaggio per incontrare e quindi sposare la sua amata, la principessa **Lunafreya Nox Fleuret**, la quale vive da tempo prigioniera nel regno di **Niflheim**, retto dal governo dispotico dell'imperatore **Iedolas Aldercapt** e del suo cancelliere **Ardyn Izunia**, i quali tirano le fila del governo della nazione con l'intento di ingrandire il proprio esercito di automi, miscelando magia e macchine per conquistare il mondo. La guerra tra Lucis e Niflheim ebbe inizio dall'alba dei tempi e per questo il matrimonio dei due giovani viene visto di buon auspicio per porre fine all'interminabile ostilità tra le due fazioni.

Inutile dire che nulla andrà per il verso giusto.

Durante il viaggio di Noctis e dei suoi fidati amici di corte, **Ignis**, **Prompto** e **Gladio**, il regno di Lucis cade a seguito di un potente e tradimentoso attacco a sorpresa sferrato dal regno di Niflheim, annullando così ogni accordo: la scintilla che accenderà il fuoco della rivalsa nel cuore di Noctis.



Gameplay

Passando al modo di gioco, gli aspetti più importanti del gameplay sono principalmente due: uno è sicuramente l'innovativo e vastissimo sistema **open world**. Per agevolare gli spostamenti attraverso la mappa possiamo utilizzare l'automobile del Re di Lucis, la **Regalia**, consegnata al figlio per raggiungere **Altissia**, con la quale i nostri personaggi potranno spostarsi automaticamente o manualmente seguendo la strada che ci porterà, di luogo in luogo, alla scoperta dei segreti della regione di **Duscae**. Per chi ama la natura ci saranno i nostri amici pennuti, gli immancabili **Chocobo**.

Sia l'automobile che i Chocobo si potranno personalizzare durante il gioco.



L'altro aspetto assolutamente innovativo del gameplay - incredibile ma vero - riguarda il **combat system**. Infatti Final Fantasy, per la prima volta nella storia, abbandona il tanto amato e collaudatissimo sistema di combattimento a turni, per lasciare spazio ad una impostazione più **action**, rendendolo di fatto un action-jRPG. Ad ogni modo, dobbiamo assolutamente dire che il nuovo e inedito *combat system* ci ha lasciati a bocca aperta per quanto funziona molto bene: oserei dire "buona la prima".

Gli sviluppatori, per non lasciare scontenti gli amanti dei turni hanno comunque creato un sistema ibrido, chiamato "**RIFLESSIVO**", modalità nella quale si può decidere solamente come iniziare strategicamente il combattimento, per poi proseguirlo nella modalità di default.

I combattimenti sono fluidi e raramente risulteranno confusionari, ma questo dipenderà esclusivamente dalla quantità e dalla maestosità di alcuni nemici o dalle impostazioni della visuale.



Role Playing Game

Come tutti gli RPG che si rispettino, anche Final Fantasy possiede tutte le caratteristiche principali del genere:

alberi delle abilità, esperienza cumulativa, armi potenziabili, amuleti, pozioni, magie in pokéball (sì, proprio così, adesso le magie verranno distillate in base ad alcuni elementi, da raccogliere in giro per il mondo per poi racchiuderle in una piccola sfera tascabile), ci sarà anche una vastissima mappa interamente da esplorare e tanto altro.



Specialità

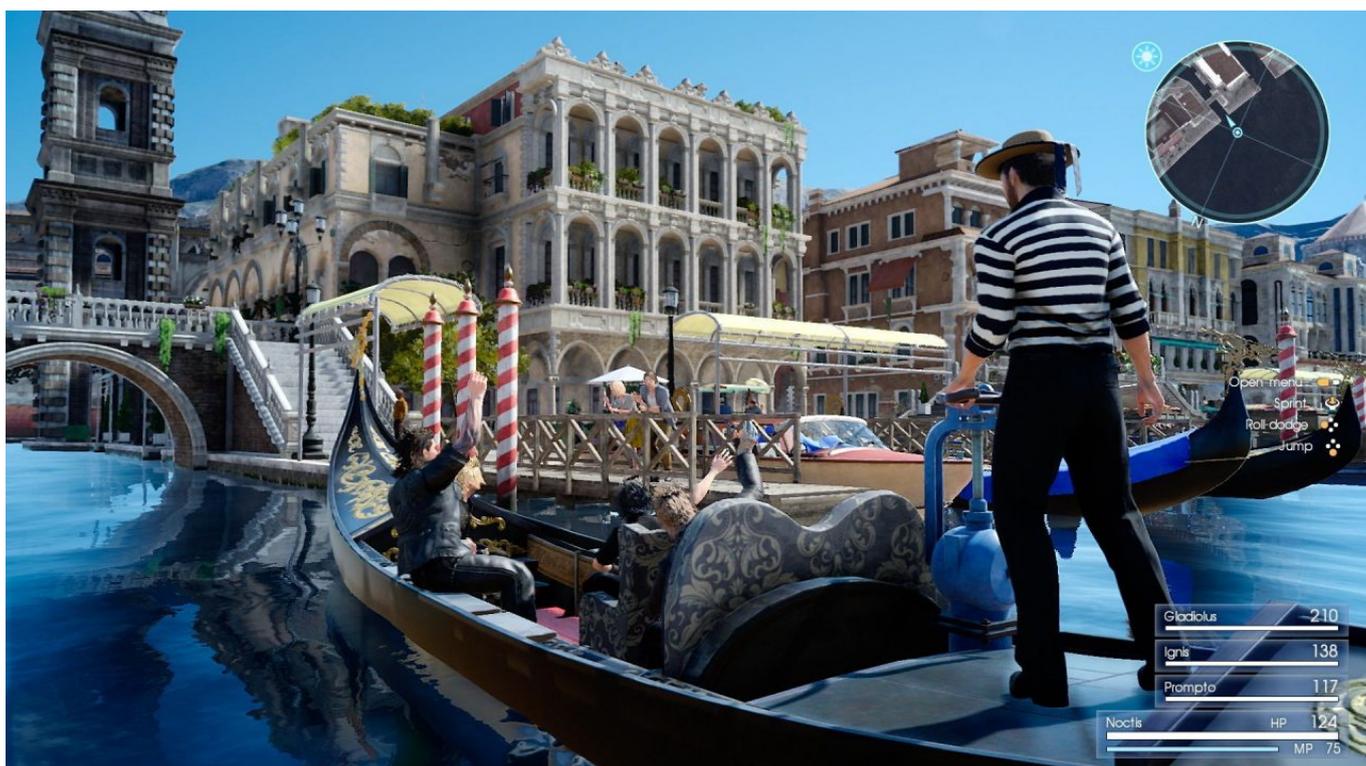
Una simpatica novità sono invece le specialità uniche dei 4 personaggi, da sviluppare anch'esse in base alla frequenza di utilizzo di queste stesse e tramite l'albero delle abilità.

Noctis sarà un **pescatore**, Prompto sarà il **fotografo** del gruppo, Ignis vestirà i panni del **cuoco** durante gli accampamenti all'esterno, e Gladio sarà **l'esploratore** (forse il personaggio meno degno di nota). In relazione a ogni specializzazione sono state create delle *quest* secondarie che di tanto in tanto ci troveremo ad affrontare dimenticandoci per un po' di dover salvare il mondo.



Longevità

La **longevità** del gioco, cercando di concludere quante più missioni secondarie (che a volte possono risultare ripetitive e frustranti) è davvero notevole. Personalmente ho impiegato circa 100 ore per completarlo e non ho speso un solo minuto per cercare di sbloccare tutti i trofei della mia PS4 quindi, se siete amanti del platino, preparatevi a dedicarvi parecchio tempo.



Conclusioni

Tirando le somme, credo che *Final Fantasy XV* sia uno di quei giochi che non si può fare a meno di possedere tra gli scaffali. Chi ha giocato e finito il gioco avrà avuto modo di rendersi conto di trovarsi davanti a un lavoro videoludico meraviglioso, immenso, graficamente pazzesco, ricco di contenuti, con un **climax** ascendente e fortemente drammatico che va a concludersi con un finale da mozzare il fiato e sicuramente inaspettato; ma, al contempo, potrebbe anche dire di avere qualche dubbio sulla completezza della trama, che potrete avere un po' più chiara, guardando il film ***Kingsglaive: Final Fantasy XV***, incluso nella versione deluxe del gioco, di cui costituisce il prequel.

A questo proposito, **Hajime Tabata**, durante un' intervista, ha dichiarato prontamente che la storia, pur apparendo non lineare e non immediatamente comprensibile, è stata volutamente studiata e pensata in tal maniera dal team di sviluppo.

Ad ogni modo, la software house assicura che continueranno ad uscire patch e DLC sempre più interessanti e che queste avranno un grosso impatto sull'intera trama.

Come ad esempio, la patch 1.07 già uscita a marzo, una versione modificata del tanto criticato capitolo 13, che meglio introduce il DLC ***Prospettiva Gladio o Episode Gladio***, nato ufficialmente per promuovere un nuovo tipo di esperienza di gioco in combattimento, ma che in realtà, mette finalmente al suo posto qualche tassello mancante nella trama principale, nello specifico quel che accade quando Noctis viene costretto a separarsi dai suoi compagni di viaggio, costringendo noi giocatori ad avventurarci in una zona anomala tra porte da sbloccare, nemici in quantità industriale da distruggere, *nonsense*, e trama farraginosa.

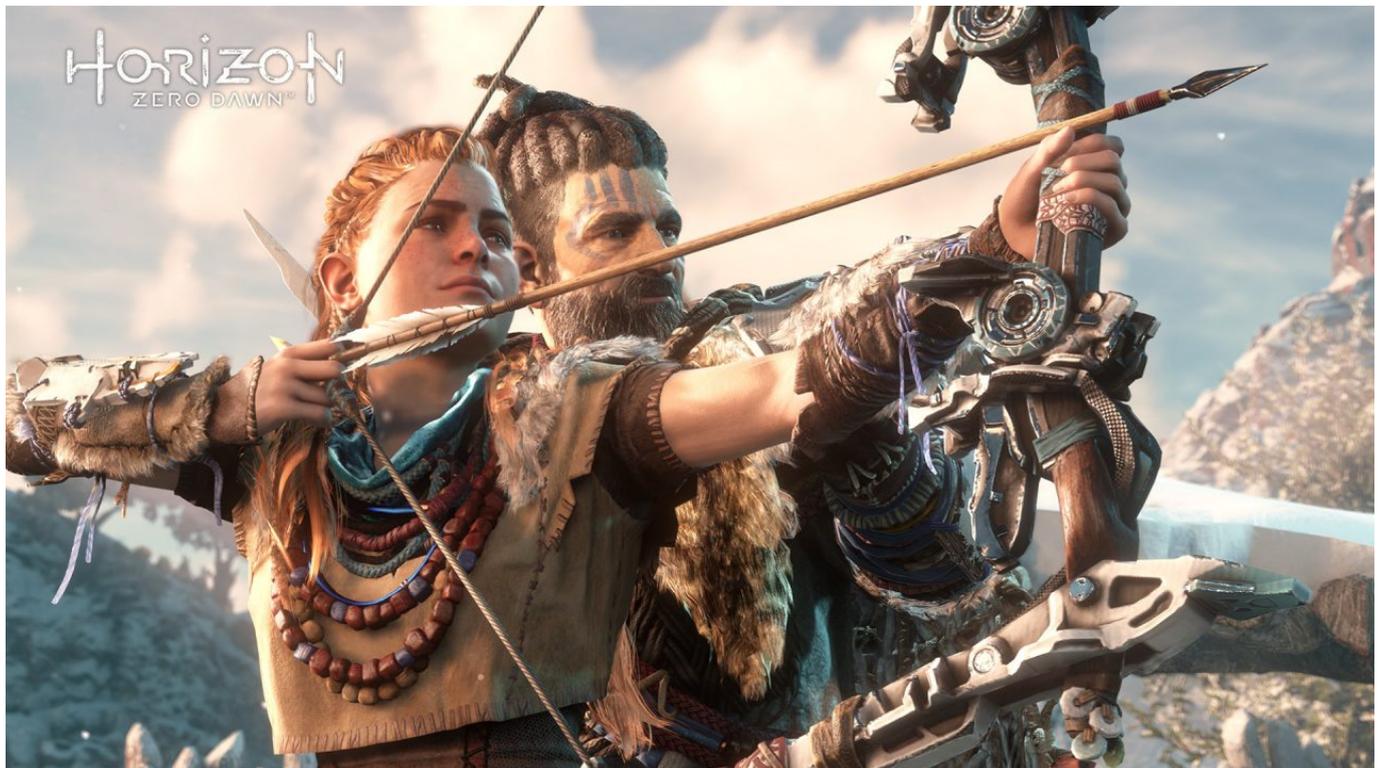
Alla luce di tutte queste informazioni è lecito chiedersi: per quale motivo si è sentita la necessità di modificare così sensibilmente il Capitolo 13?

A noi non è dato saperlo, ma quel che è certo è che un titolo di questo calibro è stato messo in vendita in un modo per poi "costringere" i giocatori più curiosi ad acquistare i DLC per avere una versione "sensata" della trama.

Chissà, magari con l'uscita, prevista per Giugno, del DLC ***Episode Prompto*** potrebbe ancora cambiare qualcosa.

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 1º 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*.

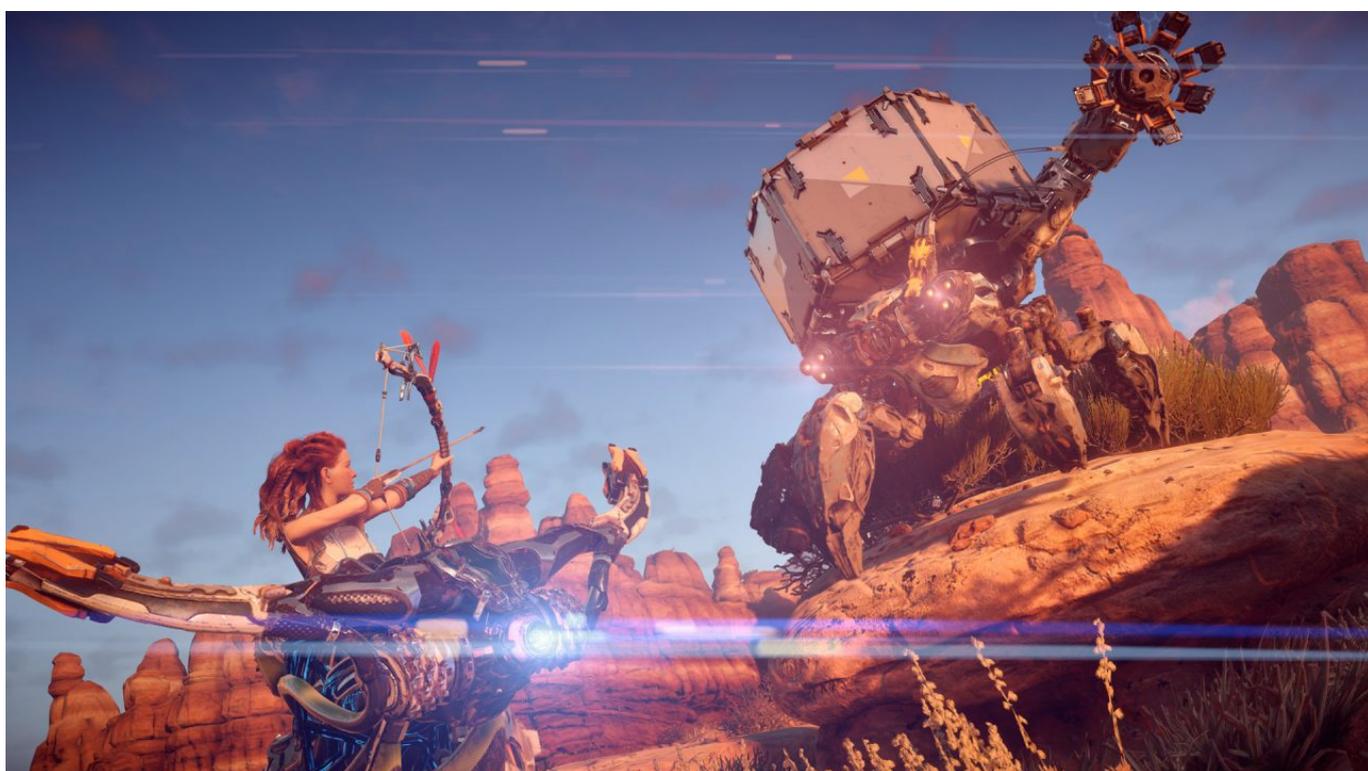
In *HZD* è presente, tra i vari elementi rpg, anche un **albero delle abilità** in cui selezionare potenziamenti per Aloy che si sbloccheranno con l’avanzare del suo livello di esperienza e punti abilità e che ovviamente diventeranno permanenti. Sarà importante incrementarne alcune per il buon esito 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.

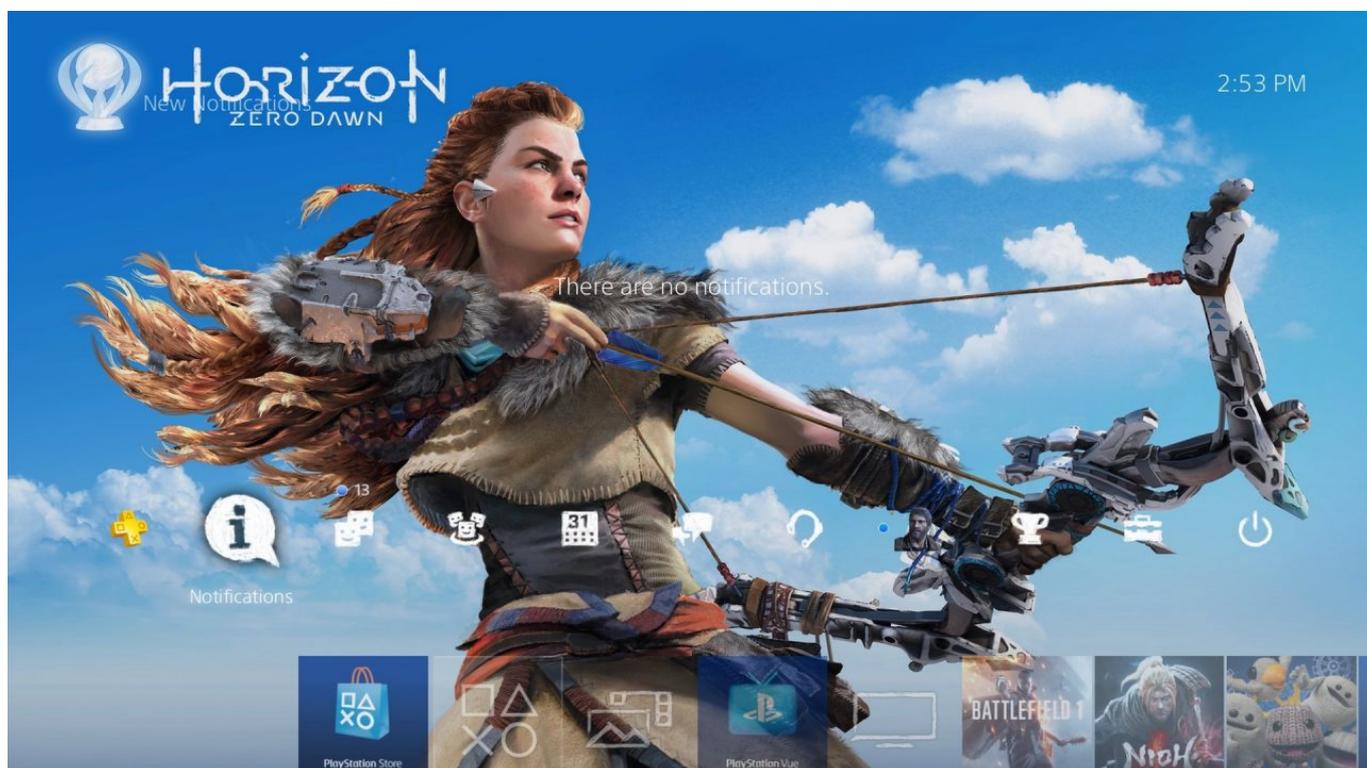
Horizon Zero Dawn ha ricevuto pareri molto positivi nel mondo videoludico, e non possiamo che trovarci d'accordo. L'architettura di un open-world così vasto e complesso, una storia che, seppur non molto elaborata, risulta comunque gradevolmente curata, una grafica di altissimo livello, meccaniche di 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**