

Un giocatore ha costruito un robot per farmare crediti su Star Wars Battlefront 2

Esistono due modi per guadagnare i crediti necessari per poter acquisire *loot crate* in *Star Wars Battlefront II*: il primo consiste nel giocare duramente e ottenere più punti possibili. Il secondo modo risulta quello meno "lecito", ed è stato mostrato da un utente **reddit**, **Lowberg**, che ha costruito un robot che gioca al suo posto.



In realtà il robot non gioca realmente: semplicemente salta e muove il giocatore in ordine così da non farlo buttare fuori dalla partita dal sistema d'inattività.

Finché i crediti vengono dalla modalità arcade piuttosto che dal multiplayer, dubitiamo che molti giocatori potrebbero lamentarsi di questo metodo più o meno lecito.

Se costruire un robot è al di là delle vostre capacità, vi consigliamo di utilizzare le bande elastiche, così da ottenere un effetto simile.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI4NTQlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjI0ODAlMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGOUNOcHphSmstcnMlMjIlMjBmcmFtZWJvcnRlciUzRCUyMjAlMjIlMjBnZXN0dXJlJTNEJTlIyYWVkaWElMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UlM0MlMkZpZnJhbWUlM0U=

[Need For Speed Payback: EA aggiorna il sistema di progressione](#)

Ormai in vendita dal 10 novembre per **PC, Xbox One e PS4**, *Need For Speed Payback* ha subito diverse critiche riguardo la possibilità di acquistare con soldi reali **Speed card e loot vari** che offrono al giocatore degli upgrade scelti in modo casuale per migliorare la propria auto, dando quindi la possibilità di avanzare più velocemente nel gioco. **Ghost Games** sembra aver compreso che buona parte dell'utenza non gradisce le microtransazioni e per evitare un feedback troppo negativo (come nel caso del recente *Star Wars Battlefront II*) ha apportato delle modifiche al sistema di progressione nell'ultima patch, come guadagnare più **reputazione e denaro** partecipando agli eventi (anche non arrivando primi), attraverso le "**Bait crate**" o ancora gareggiando contro i rivali.

Una piccola vittoria per i gamer insomma, che sono stati capaci di far sentire la loro voce fino ai piani alti di **EA** e portare questo titolo sulla "retta via".

[Microtransazioni di Star Wars Battlefront II bloccate da EA](#)

Sono state bloccate le **microtransazioni** per *Star Wars: Battlefront II*, come constatato da alcuni utenti e confermato da **EA**. Tutto ciò accade dopo molti giorni di indignazione da parte dei fan, i quali sostenevano che **EA** e **DICE** avessero implementato un sistema **multiplayer** che avrebbe agevolato chi usufruiva delle **microtransazioni**.

«Vi sentiamo forte e chiaro, quindi bloccheremo tutti gli acquisti in-game», così dichiara il general manager della **DICE Oskar Gabrielson**, «Ora impiegheremo più tempo per ascoltare, aggiustare, bilanciare e mettere a punto ogni cosa. Questo significa che l'opzione per comprare cristalli nel gioco è ora offline, e tutti i progressi saranno fatti attraverso il gameplay. La possibilità di comprarli verrà implementata solo quando avremo fatto dei cambiamenti al gioco. Condivideremo ulteriori dettagli in corso d'opera.»

Quindi le **microtransazioni** torneranno, ma in forma più gradevole ai fan.

Gabrielson ha aggiunto: «Il nostro obiettivo è quelli di creare il miglior gioco possibile per tutti voi - fan devoti e giocatori - ma ci avviciniamo alla data di lancio globale ed è chiaro che molti di voi ritengono ci siano ancora problemi nel progetto. Abbiamo sentito voci riguardo svantaggi arrecati ai giocatori, e abbiamo temuto che questo potesse oscurare tutto quel che di buono è presente del gioco. Non è mai stata nostra intenzione. Ci dispiace non averlo fatto bene.»

[Star Wars Battlefront 2 riceverà un'espansione della storia gratis](#)

Quando è stato presentato **Star Wars Battlefront 2**, EA e Dice hanno catturato l'attenzione annunciando che per il gioco non sarebbe stato rilasciato alcun **Season Pass** e che i vari aggiornamenti sarebbero stati gratuiti.

Per riceverli non bisognerà aspettare ancora molto: il primo aggiornamento sarà rilasciato il 5 dicembre, e sarà aggiunta la possibilità di scegliere da che parte stare, se con il **Primo Ordine** o la **Resistenza**, entrambe le parti daranno sfide e a oggetti diversi.

Il 13 dicembre sarà però il giorno del grande aggiornamento, che renderà felice sia i fan del **multiplayer** sia quelli del **single player**: saranno disponibili infatti i personaggi di **Finn** e **Capitan Phasma**, acquistabili tramite i crediti di gioco. La fazione che otterrà il punteggio più alto durante quella settimana sarà ricompensata con speciali potenziamenti per i nuovi personaggi.

Gli ultimi Jedi uscirà la stessa settimana e gli sviluppatori ne approfitteranno per aggiungere contenuti provenienti dal film, tra i quali una nuova mappa del pianeta **Crait**, una nuova mappa d'assalto di **D'qar**, l'accesso al **Tallie Lintra RZ-2 A-wing** e nuove abilità segrete per il **T70 X-wing** di **Poe Dameron**.

Le avventure di **Iden Versio** continueranno nell'espansione chiamata **Resurrezione**. Potremo prendere il controllo di **Versio** durante i giorni dell'ascesa al potere del **Primo ordine**.

[Un leaker mostra nuove informazioni sulla beta di Star Wars Battlefront II](#)

Come già annunciato, **Star Wars Battlefront II** uscirà il **17 novembre** per tutte le piattaforme (PS4, Xbox One e PC) e ci si aspetta davvero molto da questo titolo, essendo la progettazione affidata a ben tre diversi team DI EA, ovvero DICE, Criterion e Motive.

Si sa anche quando verrà rilasciata la beta del gioco, disponibile dal 4 ottobre per chi l'avrà acquistato in pre-order, mentre tutti gli altri potranno giocarla **dal 6 al 9 ottobre**. Di ciò che ci sarà al suo interno EA ha annunciato poco o nulla, ma a questo ha pensato un leaker di Reddit dal nickname **Some_Info** che ha improvvisamente rivelato tutti i dettagli sulla beta ancor prima che potesse aver luogo l'**EA Place Showcase**, mostrando persino le immagini dei menù della closed Alpha, rendendo quindi le sue informazioni attendibili, oltre ad aver già fornito maggiori dettagli sulla modalità "**Space Battles**" prima che iniziasse il Gamescom 2017 (come ad esempio la presenza delle condizioni meteo).

Secondo **Some_Info** la beta comprenderà **tre mappe online**: "**Galactic Assault**" nella città di Theed che potrà ospitare fino a 40 giocatori, "**Starfighter Assault**" sarà invece sul pianeta Fondor e potrà ospitarne 24 e una modalità, chiamata "**Strike**", ambientata nel pianeta Takodana. Per quanto riguarda invece **l'offline**, dovrebbe essere presente la modalità "**Skirmish**", che sarà

fondamentalmente una modalità arcade, giocabile sia da soli che a schermo diviso con un altro giocatore.

Gli eroi disponibili saranno gli stessi mostrati all'**EA Play**. Il leaker ha anche mostrato un nuovo veicolo chiamato LAAT Gunship, che però avrà le stesse funzioni dell'astronave U-Wing nel precedente capitolo. La beta dovrebbe pesare **tra i 14 e i 16 GB**. Ci saranno da cinque a nove *emotes* per i soldati e infine i giocatori potranno collezionare carte e guadagnare crediti, ma che ovviamente andranno persi col passaggio dalla beta al gioco effettivo, la cui grafica sarà notevolmente migliore di quella vista all'E3.

[Data d'uscita per In The Name of the Tsar, DLC di Battlefield 1](#)

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

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

[In arrivo Fe, nuova avventura annunciata da EA](#)

Fe, coloratissimo gioco di avventura sviluppato da Zoink Games, che verrà rilasciato all'inizio del 2018, è stato annunciato da **Electronic Arts** al Gamescon 2017.

Zoink ha anche rivelato le piattaforme per *Fe*: Nintendo Switch, PlayStation 4, Windows PC e Xbox One. Lo studio di Gothenburg, in Svezia, aveva presentato *Fe* durante **EA Play** 2016, poco prima dell'**E3**, mostrando un gioco di avventura grazioso incentrato su un giovane cucciolo che si risveglia da solo nella foresta. Potete vedere altro su *Fe* nel nuovo trailer Gamescom 2017, che mostra il cucciolo che interagisce con tutte le altre creature del bosco.

Fe sarà il primo gioco da pubblicare sotto il programma **EA Originals**, annunciato insieme a *Fe* l'anno scorso. L'iniziativa accoppia l'EA a studi indie che fanno «giochi unici, straordinari, innovativi e memorabili», afferma il publisher statunitense, che fornisce a queste squadre il supporto per lo sviluppo, la commercializzazione e la pubblicazione. Inoltre, EA **promette** un aumento di profitti per gli sviluppatori di EA Originals, che riceveranno più del solito.

JTNDaWZyYW1lJTlwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGcllYM0NqU2dFNGMlMjIlMjBmcmFtZWJvcmlrciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U=

[Mass Effect Andromeda: 10 ore di demo disponibili per tutti](#)

Electronic Arts ha annunciato la pubblicazione di una demo estesa di **Mass Effect Andromeda**, la stessa che era disponibile prima del debutto del gioco per gli iscritti di **EA Access**. Da ora è quindi possibile provare per **10 ore su tutte le piattaforme** l'ultima e tanto discussa fatica di **Bioware**. Il titolo dal suo debutto non ha ottenuto i numeri sperati da Electronic Arts in termini di vendite e la demo sarebbe un tentativo di convincere gli indecisi o magari di far conoscere il gioco a chi non ha avuto modo di provarlo. I salvataggi e i progressi eseguiti nella demo rimarranno salvati sul cloud in caso il giocatore voglia comprare il titolo completo. Nel mentre Bioware sta continuando a correggere i bug e ad aggiungere nuovi contenuti. Che questa mossa abbia un impatto positivo sulle vendite? È ciò che sperano i team di Bioware e di Electronic Arts.

[Need For Speed Payback: tutti i dettagli](#)

Come già annunciato oggi è stato il giorno della presentazione del nuovo **Need for speed**, denominato per l'occasione **Payback**. Gli si potrebbe tranquillamente affibbiare la denominazione "Playback", in quanto sembra un ritorno alle origini del franchise sotto molti aspetti.

Ritorno al passato

Partiamo subito dal **single player** che, per la prima volta dopo tanti anni, sarà completamente giocabile **offline**, e che offrirà qualcosa di molto vicino a quanto visto in **Need for speed: The Run**, in cui la trama aveva un forte peso all'interno del gioco. A dire il vero, la qualità delle sceneggiature presentata in questi anni - non solo nei videogiochi ma anche nel lungometraggio - non lascia di

certo ben sperare: stando a quanto si vede dal trailer ci si ritroverà in mezzo alle solite **crew**, ai soliti tradimenti e alle solite vendette. Per lo meno la spettacolarizzazione sarà un punto focale grazie all'utilizzo, come sembra, di molte e lunghe **cutscene** ricreate direttamente con il motore di gioco, il celeberrimo **Frostbite Engine**, divenuto il centro della galassia EA.

Saranno tante le missioni a disposizione, tutte ambientate a **Fortune Valley**, dove potremo impersonare **tre personaggi** differenti ma uniti da un singolo obiettivo: vendicarsi de **La Loggia**, una pericolosa organizzazione che controlla i casinò della città, i criminali e le forze di polizia.



Pimp my ride

Da tempo i fan chiedono a **Electronic Arts** un ritorno alla personalizzazione completa del mezzo come in **Need for speed Carbon**, dove le modifiche alle vetture erano davvero minuziose.

Nei diversi titoli usciti da allora non si è mai raggiunto quel livello: alcuni episodi erano addirittura sprovvisti di questa feature. **Payback** porterà finalmente a compimento questa richiesta, che sicuramente non sarà ai livelli di **Carbon**, ma che continua un percorso portato avanti dall'ultimo **Need for Speed**: non solo sarà possibile personalizzare le auto sia meccanicamente che esteticamente, ma sarà possibile anche ricostruirle grazie al ritrovamento di alcuni rottami sparsi per tutta la mappa, un po' come avveniva con **The Crew** o **Forza Horizon**, ma qui su un altro livello. Anche il parco auto sarà vasto, arricchito da **cinque tipologie di veicoli**, di cui una probabilmente dedicata a vetture fuoristrada.



Un quarto di miglio alla volta

Ritornano inoltre i classici must della serie: mappa enorme – forse la più grande mai vista in un *NFS* – completamente esplorabile in cui cimentarsi in diverse prove secondarie, sia online che offline. Fanno il loro ingresso anche delle vere e proprie scommesse tra i vari utenti, dove sarà possibile giocare i propri crediti (non è chiaro se sarà possibile mettere in palio le proprie auto) lanciandosi in una gara dove si potrà moltiplicare il contenuto del proprio portafoglio o rischiare di perdere tutto. Queste gare – così come la **campagna principale** – saranno contornate dal ritorno in grande stile della **polizia** con i suoi diversi gradi di pattugliamento e inseguimento atte a rendere il tutto più spettacolare possibile. Già dal trailer è possibile vedere un buon lavoro da questo punto di vista soprattutto dal **comparto grafico** con ottima mole poligonale, dettagli delle auto ai massimi livelli e ottimo comparto luci.

Come al solito arriveranno anche diverse versioni del titolo come la **Deluxe edition** che permetterà di avere il gioco ben tre giorni prima la data d'uscita, personalizzazioni esclusive e il **Platinum car pack** contenente cinque auto personalizzate per il lancio.

Ci aspettiamo altre novità all'**E3** di Los Angeles, soprattutto dei **gameplay** in modo da cominciare a saggiare le novità di un titolo che ha preso un anno di pausa per essere sviluppato al meglio.

Need for Speed Payback sarà disponibile su **Playstation 4**, **Xbox one** e **PC** a partire dal **10 Novembre 2017**.



Oggi il reveal del nuovo Need For Speed

Con un'immagine pubblicata sulla propria pagina Facebook, **EA** ha comunicato che alle **15:00 di oggi** verrà presentato il nuovo **Need for Speed**. Sul titolo si sa veramente poco tranne qualche rumor che lo collocherebbe per le vie di **Las Vegas**.

Il nuovo **NFS** torna dopo un capitolo che non ha avuto il successo sperato, per cui ci si aspettano grossi cambiamenti in termini di gameplay, richiesti tra l'altro a gran voce dai fan. L'unica certezza è l'utilizzo del **Frostbite Engine**, che ha già mostrato i muscoli nel titolo del 2016.

Un'ulteriore considerazione è sul perché fare un **reveal** così importante a pochi giorni dall'**E3**, un palcoscenico perfetto per uno dei titoli di punta per **Electronic Arts**. Probabilmente l'importanza di questa conferenza sta via via affievolendosi.

Restate in attesa per ulteriori aggiornamenti con un articolo d'approfondimento dedicato all'evento di quest'oggi.

FULL REVEAL

2. JUNI | 06:00
LOS ANGELES

| 15:00
BERLIN

| 23:00
SYDNEY

