

Top 5: le migliori uscite di Novembre 2017

Siamo ormai arrivati alle battute finali e fra poco potremmo tirare le somme di questo 2017 videoludico. Nel frattempo, vediamo quali sono stati i cinque migliori giochi di Novembre, selezionati dalla redazione.



Al **quinto posto** troviamo l'ultima trasposizione di una saga decennale: **Football Manager 2018** rappresenta la summa di tutte le ultime novità apportate, avvicinandosi il più possibile a diventare un vero e proprio manager calcistico. Essere un **Sabatini** o un **Mirabelli** dipende solo da voi.



Al **quarto posto** la nuova avventura grafica THQ, **Black Mirror**: Lontana dalla tematiche dall'omonima serie tv con cui non condivide nulla, è caratterizzata da una forte tendenza al tetro, riprendendo quanto visto nel capitolo originale del 2003. Il remake non riesce a centrare l'obiettivo fino in fondo, ma con qualche spunto interessante riuscirà a intrattenere il giocatore quanto basta.



Al **terzo posto** abbiamo il ritorno del **Call of Duty** vecchia scuola, quindi abbandono di jet-pack e

armi laser per portarci alla riscoperta delle battaglie decisive durante la Seconda Guerra Mondiale. Una narrazione che cerca di raggiungere i fasti di film o serie TV quali **Salvate il Soldato Ryan** o **Band of Brothers**, e che ci riesce purtroppo solo in alcuni frangenti, ma resta comunque un ottimo ritorno per tutti i fan della serie.



Al **secondo posto** abbiamo **Star Wars: Battlefront II**. Il secondo capitolo di Guerre Stellari ha avuto un inizio di mercato tribolato, al punto da dover ritirare le tanto criticate **microtransazioni** ma ciò nonostante rimane uno dei migliori titoli dedicati alla celebre saga. L'introduzione poi di una campagna single player che va ad intersecarsi tra **Episodio VII** ed **Episodio VIII** riesce a unire efficacemente il mondo videoludico e cinematografico, inserendosi efficacemente nel contesto dell'Universo Espanso.



E al **primo posto** una remastered: **Rockstar Games** ci aveva deliziato con il suo *L.A. Noire*, un poliziesco ambientato in una Los Angeles del dopoguerra, con un ottima **MotionScan** in grado di ricreare alla perfezione le movenze degli attori. Adesso è disponibile per le nuove console con tutti i miglioramenti tecnici del caso, diventando quindi una buona occasione di rispolverare un classico della vecchia generazione.

Ed ecco di seguito le **classifiche parziali** per ogni redattore:

Andrea Celauro

1. Star Wars Battlefront 2
2. L.A. Noire
3. Super Lucky's Tale
4. Football Manager 2018
5. Lego Marvel super heroes 2

Calogero Fucà

1. Call of Duty: WW2
2. Star Wars Battlefront 2
3. Need for Speed Payback
4. L.A. Noire
5. Sonic Forces

Dario Gangi

1. Call of Duty: WW2
2. Star Wars Battlefront 2
3. L.A. Noire

4. Black Mirror
5. Lego Marvel Super Heroes 2

Gero Micciché

1. L.A. Noire
2. Star Wars: Battlefront II
3. Call of duty: WWII
4. Football Manager 2018
5. Lego Marvel Super Heroes 2

Marcello Ribuffo

1. Star Wars: Battlefront II
2. Call of Duty: WWII
3. Football Manager 2018
4. Need for Speed: Payback
5. Black Mirror

Gabriele Sciarratta

1. Football Manager 2018
2. L.A. Noire
3. Pokémon Ultrasole e Ultraluna
4. Super Lucky's Tale
5. Lego Marvel Super Heroes 2

Gabriele Tinaglia

1. Black mirror
2. Star Wars Battlefront 2
3. L.A Noire
4. Super Lucky's Tale
5. Call Of Duty: WW2

Vincenzo Zambuto

1. Call of Duty: WW2
2. L.A. Noire
3. Need for Speed Payback
4. Star Wars Battlefront 2
5. Super Lucky's Tale

La **classifica finale** vede dunque:

1. L.A. Noire
2. Star Wars: Battlefront II
3. Call of Duty: WWII
4. Black Mirror
5. Football Manager 2018

[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".

[Radio 105 stringe una partnership con Electronic Arts](#)

Radio 105, famosa radio nazionale, annuncia la collaborazione con **Electronic Arts** e *Need for Speed Payback*. Molti i vantaggi di questa partnership per i videogiocatori, tra cui la possibilità di inserire il logo di **Radio 105** sulla livrea personalizzata della propria vettura e la possibilità di ascoltare moltissime **hit** nazionali del momento - tra cui *Daytona* di **Salmo** - che accompagneranno le nostre molteplici attività all'interno del gioco. Una mossa davvero interessante, considerata l'eco che il titolo sta avendo in quest'ultimo periodo soprattutto sui social.



[Speciale E3 - Primo gameplay per Need for Speed Payback](#)

L'EA Play è stata anche l'occasione per vedere per la prima volta *Need for Speed Payback*, annunciato solo qualche giorno fa.

Nel primo gameplay mostrato abbiamo potuto saggiare le molte novità che il titolo propone, a cominciare dalla "Modalità Rapina", che per molti aspetti ricorda quanto visto nel primo *Fast & Furious* dove, su un'auto elaborata (in questo caso una fiammante **Koenigsegg Regera**), si va all'inseguimento di un camion con un carico prezioso.

Capiamo subito che l'intento di **Criterion** è quello di realizzare un open world ricco d'azione e quasi indistinguibile dai lungometraggi di genere, soprattutto grazie all'incalzare delle musiche e dei continui dialoghi tra **Jess** e **Tyler**, due dei tre protagonisti del gioco. Proprio loro sono la sorpresa del **reveal**: ognuno dei tre personaggi ha abilità uniche e una maggiore propensione all'utilizzo di determinate vetture come - da quanto ci è apparso - le **Hypercar** per **Jess** e le **Muscle car** per **Tyler**. Del terzo character non si è visto nulla, ma anche lui sarà controllabile dal giocatore, anche se non è chiaro se sarà possibile operare una scelta tra i personaggi, come visto in *GTA V*, oppure se questa sarà del tutto arbitraria in base agli eventi. Una cosa che salta all'occhio è l'utilizzo dei **ralenty** in stile *Burnout 3: Takedown*, sviluppato sempre da Criterion nel 2004, che sicuramente enfatizza alcuni momenti spettacolari ma rischia anche di spezzare l'azione se utilizzato senza moderazione.

Oltre a quanto si era venuto a conoscenza precedentemente, vedere questo primo gameplay ci ha fatto notare come l'utilizzo del **Frostbite** sta di anno in anno migliorando: tutto risulta più pulito e dettagliato e soprattutto le luci fanno la parte del leone.

Appuntamento ai prossimi aggiornamenti che sicuramente non tarderanno ad arrivare.

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**.

