

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 "Payback", 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 **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

