Cinque cose illogiche nei videogames

I videogame come ormai ben sappiamo sono pieni zeppi di piccoli "difettucci" che potrebbero essere tranquillamente evitati, ma quelli che mostreremo in questa Top sono così illogici che meriterebbero il daspo da tutte le leggi fisiche conosciute. Tuttavia alcuni di essi rendono il gameplay sicuramente meno noioso, perché diciamolo pure, morire costantemente al primo colpo di calibro 50 BMG sarebbe fin troppo stressante.

"Tu sei nuovo, non ti ho mai picchiato"

Perché differenziare tutti gli NPC quando possiamo farne 10-15 e "spawnarli" a caso? Effettivamente in una caterva di videogame sono presenti giusto un paio di "esemplari" di NPC, inseriti all'interno del gioco senza curarsi del fatto che a volte possiamo beccarne una decina, uguali, in un singolo vicolo. La soluzione a questo problema potrebbe essere una vasta gamma di accessori e un sistema di combinazioni procedurale per variare il più possibile gli NPC riducendo ovviamente il rischio di incontrare costantemente dei gemelli.

Una piuma e una armatura nucleare hanno lo stesso peso

Armature nucleari, minigun, arsenali completi, dal *melee* ai lanciamissili, passando per le mitragliatrici leggere, il tutto senza pesare un solo grammo sul nostro personaggio che al confronto **Steve** di ***Minecraft*** è una mammoletta. In fondo che volete che sia trasportare 450kg di armi e non perdere un solo punto di mobilità? Certo, è anche vero che fermarsi ogni 100 metri è abbastanza noioso e fin "troppo" realistico per un gameplay accessibile, ma in fondo, noi gamer siamo incontentabili, che ci volete fare.

Bassi profili… e mitragliatrici leggere

Riprendendo in piccola parte il paragrafo precedente possiamo ancora notare come tutti gli arsenali di cui veniamo dotati siano totalmente trasparenti! Ce ne andiamo tranquillamente in giro in bermuda e polo con dentro RPG-7 e M249 (si ***GTA V*** ci riferiamo a te). Cosa totalmente irrealistica e oltre ogni logica, che però aiuta ad avere un basso profilo… anche se in titoli come *GTA* il basso profilo è un sacrilegio.

"Il tempo guarisce tutte le ferite"

È esattamente così che dissero i grandi saggi, tuttavia non avrebbero mai pensato che il mondo videoludico prendesse alla lettera questa massima. Di fatto, in moltissimi titoli non importa se abbiate un'emorragia in corso o un arto quasi tranciato, il tempo riparerà qualsiasi cosa. Roba da far invidia ai più grandi traumatologi e reparti di pronto soccorso al mondo, venire sfiorati da un colpo di artiglieria e risanarsi automaticamente dopo 10 secondi appena.

Uno alla volta per favore

È vero, dei nostri tanto amati nemici possiamo dire di tutto ma tralasciando i loro difetti, si dimostrano gentili ed educati. Stanno lì a guardarci mentre riduciamo i loro alleati come scolapasta e non appena abbiamo finito con un loro compagno si fanno avanti gentilmente senza tante pretese, chiedono solo di essere malamente uccisi. Non volete accontentarli?

Come avete visto ce ne sono per tutti i gusti, ma non finisce sicuramente qui, e probabilmente

ritorneremo con una seconda parte di questa Top a breve.

Top 5: Novembre 2018

La fine di questo 2018 videoludico è ormai vicina e il mese di Novembre ci ha regalato alcuni dei titoli più importanti di tutta l'annata. Andiamo a vedere quali.

#5 Fallout 76

Il titolo **Bethesda** era uno dei più attesi dell'anno: dopo la pubblicazione di ***The Elder Scrolls Online*** gli sviluppatori americani si lanciano nel loro primo **MMORPG**, un prequel narrativo ambientato nel 2102, venticinque anni dopo la guerra nucleare che ha devastato il mondo. Noi impersoneremo un abitante del **Vault 76** atto a riconolonizzare il territorio. Attualmente il titolo soffre di qualche problema con i server e probabilmente ingranerà dopo qualche patch correttiva e un po' di mesi di rodaggio, quindi è da considerare come un investimento a lungo termine.

#4 Football Manager 2019

Nuova interazione per l'amata saga manageriale calcistica di **Sports Interactive**: quest'anno il team ha voluto cambiare faccia, con una nuova interfaccia grafica e una rinnovata attenzione sul lato tecnico-tattico. Mai come quest'anno sarà fondamentale trovare il giusto assetto e progettare bene la sessione di allenamenti, facendo attenzione a non strafare ed evitare di esser falcidiati dagli infortuni, esattamente come nella realtà. Probabilmente uno dei migliori capitoli della serie, ottimo anche per chi non ne ha mai giocato uno e vorrebbe iniziare ad emulare le gesta di **Allegri**, **Guardiola** o **Mourinho**.

#3 Battlefield V

Il nuovo capitolo del popolare sparatutto di casa **DICE** fa buon uso delle critiche arrivate nel periodo della beta, regalandoci uno dei migliori titoli della saga: abbandonato il periodo della **Prima Guerra Mondiale** di ***Battlefield 1*** si ritorna sui campi da battaglia della **Seconda Guerra Mondiale**, prendendo i punti di forza del predecessore e ampliandoli in un gameplay frenetico e fluido. ***Battlefield V*** è anche uno dei primi titoli che sfrutta appieno le potenzialità della serie di schede grafiche **RTX** di **Nvidia** con la tecnologia **ray tracing**, capace di avvicinarci sempre di più al fotorealismo. Manca ancora l'attesa modalità **battle royale** in arrivo a breve, ma al momento il titolo pubblicato da **Electronic Arts** ha fatto centro.

#2 Darksiders III

Terzo attesissimo capitolo della saga di ***Darksiders***, il primo dopo il fallimento di **THQ** e il passaggio a **THQ Nordic**: questa volta vestiremo i panni di **Furia**, uno dei quattro cavalieri dell'Apocalisse, atta a distruggere le impersonificazioni dei sette vizi capitali.
Pur mantenendo l'aspetto action-adventure con elementi RPG dei predecessori, ***Darksiders III*** aggiunge degli elementi **hack and slash** e **soulslike** al mix, rendendo il titolo sviluppato da **Gunfire Games** un gradito ritorno.

#1 Red Dead Redemption II

Il titolo di **Rockstar Games** era uno dei più attesi dell'anno e non ha deluso le aspettative: ***Red Dead Redemption II*** ci riporta negli impolverati sentieri del Far West, dove impersoneremo **Arthur Morgan**, leader di una banda di fuorilegge che dovremo gestire e dirigere come ogni buon capo che si rispetti. Ogni nostra mossa avrà un impatto sulle cittadine e sugli NPC che incontreremo lungo l'avventura, siano essi nella storia principale che durante le fasi di free roaming, e sotto questo punto di vista il lavoro di **Rockstar** è enorme: la già grande base del precedente capitolo viene ampliata a dismisura, restituendo al giocatore un titolo open world vivo e capace di evolversi come poche volte si è visto nella storia dei videogiochi, rendendo ***Red Dead Redemption II*** non solo uno dei migliori titoli del 2018, ma probabilmente uno dei migliori degli ultimi anni.

Fear the Wolves: un battle royale, un perché

Le mode sono una brutta bestia: da quando il genere **battle royale** ha cominciato la scalata verso il successo, sembra essere l'unica caratteristica che possa spingere un progetto verso sogni di gloria. Inutile raccontare della diffusione di ***Fortnite*** o ***Playerunknown's Battlegrounds***, o di come persino Electronic Arts e Activision siano sottostate alle spietate leggi di mercato, inserendo questa modalità – forse in ritardo – negli imminenti ***Battlefied V*** e ***Call of Duty: Black Ops IIII*** ma una cosa possiamo dirla: anche i titoli più acclamati non vantano elementi qualitativamente eccelsi; sì, qualche idea di fondo è interessante ma diciamoci la verità: tutto ruota intorno al marketing, spietato e anche "manipolatore", capace di portare il pubblico da una sponda all'altra in men che non si dica. E gli altri? Si, ci sono altri battle royale e ***Fear the Wolves*** è uno di questi, ancora in early access ma che, senza dilungarci tanto, probabilmente è già morto.

C'è nessuno in casa?

Partendo dalla **personalizzazione** del proprio avatar, con la possibilità di acquistare pacchetti con moneta in game (almeno per ora), i problemi cominciano già dal **matchmaking**, capace già di segnalare la qualità dell'infrastruttura online ma soprattutto del traffico, ovvero il numero di giocatori presenti sul server desideroso di darsi battaglia. Quando venne annunciato l'early access, lo stato di salute di *Fear the Wolves* era già preoccupante visto che normalmente la community, solitamente senza freni inibitori, invade l'internet con commenti, immagini, hype e tanto altro ancora ma, per sfortuna di **Vostok Games**, tutto sembra essere caduto nell'anonimato, facendo sorgere un'annosa domanda se sia meglio in questi casi l'insulto o l'indifferenza.
Nonostante l'influenza di ***S.T.A.L.K.E.R.*** si faccia sentire, l'anonimato è il punto dolente del titolo: l'obbiettivo dei 100 giocatori è praticamente impossibile da raggiungere arrivando alla quindicina – se tutto va bene – dopo aver aspettato anche decine di minuti la creazione di una partita. È già chiaro che non si comincia con buoni presupposti.

E quindi?

E quindi si arriva alla partita, paracadutati su una mappa che propone una **Chernobyl** distrutta dalle radiazioni. Comincia dunque la corsa agli armamenti, per nulla faticosa, visto le tanti abitazioni presenti, insediamenti industriali e così via. La mappa dunque è molto vasta e al suo interno possiamo scovare un paio di differenze quantomeno interessanti: oltre allo scontro con altri giocatori potremmo aver a che fare anche con entità guidate da intelligenza artificiale, dei mostri generati dall'avvelenata terra ucraina. L'aggiunta di **meccaniche PvE** all'interno di un battle royale è effettivamente una difficoltà in più in quanto gestire le già risicate risorse a nostra disposizione risulterà più difficoltoso. Possiamo dunque utilizzare proiettili per difenderci ma creando l'eventualità di rimanere senza colpi durante lo scontro a fuoco con il nemico, oppure darsela a gambe e pregare di non essere seguiti. Ma tecnicamente ci sarebbe una terza via, solo immaginata visto il risicato numero di giocatori: nel caso in cui potessimo avvistare in tempo questi NPC, potremmo sfruttarli a nostro vantaggio, sfruttando la derivata disattenzione del malcapitato nei nostri confronti ed eliminarlo senza problemi. Oltre a questo, intervengono anche alcuni **modificatori ambientali**, oltre al ciclo giorno/notte: la **componente survival**, anche se non molto approfondita, ci costringe a star attenti anche alla temperatura e soprattutto alle radiazioni, che possono diventare letali qualora non riuscissimo ad allontanarci in tempo o curarci. Questi modificatori inoltre fungono anche da **restrizione territoriale**, sostituendo il cerchio di fuoco convergente verso gli ultimi superstiti.
Ma queste differenze sono ben poca cosa quando di giocatori non ce ne sono. Anche il feeling con le armi è pressoché simile alle altre produzioni, fornendo feedback risicati e per nulla soddisfacenti. Per lo meno una volta defunti potremmo divertirci ancora un po': come per ***The Darwin Project***, gli spettatori possono decidere alcuni cambiamenti da apportare alla mappa, come una violenta variazione meteo in grado di modificare leggermente il gameplay.
Escludendo dunque questi fattori, di *Fear the Wolves* rimane molto poco, davvero troppo simile alla concorrenza e, con uscita prevista per il 2019, servirà tanto lavoro per rendere questo titolo appetibile. Da non dimenticare anche la pericolosa concorrenza dei top di gamma come *Battlefied V* e *Call of Duty: Black Ops IIII*, che con le loro modalità **Firestorm** e **Blackout** potrebbero stravolgere il mercato da qui in avanti.

In conclusione

È veramente difficile valutare ***Fear the Wolves***, anche se in versione early access. Almeno finora, il titolo sembra affetto più da problemi che riguarderanno il marketing e chi dovrà lanciarlo sul mercato, non proponendo qualcosa di realmente nuovo. Le poche differenze presenti infatti, non giustificano la migrazione dal vostro battle royale preferito a questo e, se il buongiorno si vede dal mattino, il lavoro di Vostok Games potrebbe arenarsi ben prima di partire. Vedremo come si evolverà la situazione, sperando che questo team sappia convergere i propri sforzi verso un gioco quantomeno autorevole.

Battlefield V: le impressioni dalla open beta

Battlefield V non sembra essere partito col piede giusto. Dopo tanti anni in cui abbiamo visto avvicendarsi varie epoche storiche ed esperimenti discretamente interessanti, l'ultimo capitolo sembra avvolto da un alone di mistero. Nessuna notizia della **battle royale**, denominata **Firestorm**, pre-order ben al di sotto della media e infine un posticipo sulla data di uscita di un mese, forse per evitare la "concorrenza" spietata di ***Red Dead Redemption 2*** o, più probabilmente, per rifinire alcuni elementi di varia natura, come ad esempio, l'ottimizzazione generale in vista dell'entrata in scena del **Ray Tracing** di Nvidia.
Questa open beta ci ha finalmente permesso di saggiare alcune novità del titolo che in qualche modo sanciscono un ritorno al passato.

V per Vanitoso

Il passaggio da ***Battlefield 3*** a ***Battlefield V*** sembra essere avvenuto in maniera istantanea anche se, nel frattempo, abbiamo assistito a ***Battlefied 1*** e a ***Hardline***, ben diversi per caratteristiche e aspettative. La natura del titolo **DICE** dunque rimane invariata, con un feeling divenuto ormai un marchio di fabbrica e lontano dalla frenesia del suo rivale più diretto *Call of Duty*. Ma di novità ce ne sono, a cominciare dal ritorno della **distruttibilità ambientale** totale che cambia decisamente le carte in tavola una volta compreso che i proiettili posso attraversare alcuni ripari. Ma tutto questo si esprime maggiormente con i mezzi pesanti, in grado di distruggere interi appartamenti modificando di fatto il layout della mappa. A proposito, le location disponibili in questa beta sono due: **Rotterdam**, protagonista anche della presentazione di Nvidia, e **Narvik**, una mappa innevata ai confini del Circolo Polare Artico. L'approccio in queste due zone è completamente diverso e sono caratterizzate da un buon level design sviluppato anche in verticale, pieno di ripari, vie di fuga e scorciatoie.

Proprio una delle grandi novità di *Battlefield V* è la possibilità di **costruire piccoli avamposti, torrette e persino artiglieria anti-aerea** che ampia a dismisura le possibilità tattiche: presa posizione, sarà possibile costruire un proprio fortino in grado di difendere più agevolmente uno degli obbiettivi e, viceversa, dare vita a un vero e proprio assedio, a una guerra di trincea che tanto è mancata nel precedente capitolo. Inoltre, potremmo soccorrere chiunque indipendentemente dalla classe scelta: una volta colpiti "mortalmente" abbiamo a disposizione due scelte, ovvero se morire in maniera rapida, accelerando l'arrivo al menu di respawn, oppure lottare con tutte le forze chiedendo aiuto, attivando anche animazioni dedicate.

Come detto, il feeling è sempre lo stesso, con la **Grand Operation** a fare da traino, e forse unica modalità in grado di restituire l'epicità di una grande guerra. Le armi, limitate per numero in questa beta, ma comunque varie, non presentano particolari novità dal punto di vista delle meccaniche, cosa che fa storcere un po' il naso considerando che siamo passati dalla modernità di *Battlefield 4*, alla Prima Guerra Mondiale e ora alla Seconda.

V per Vistoso

Anche se non abbiamo potuto approfondire, sappiamo che la **personalizzazione** avrà un ruolo chiave all'interno del progetto: sia il nostro alter ego che armi e mezzi a disposizione, avranno un ampio set di elementi in grado di trasformare visivamente qualunque cosa. Il tentativo è quello di rendere *Battlefied V* più "umano", mettendo al centro il giocatore e il suo team. Di fatti, la cooperazione svolge un ruolo più importante rispetto ai capitoli precedenti e premiata non solo dai classici punti esperienza ma anche da equipaggiamento speciale, come armi o mezzi corazzati. Più umano vuol dire anche avere un sistema di progressione "su misura", che abbiamo avuto modo di verificare sul campo: via dunque alla standardizzazione in favore di un approccio più personale e incline al nostro stile di gioco. Una volta raggiunti determinati obbiettivi, armi ed equipaggiamento sbloccati saranno in linea con le nostre abitudini, in un percorso delineato che invoglia il giocatore a seguire stili diversi.
A livello tecnico, il **Frostbite Engine** è sempre un bel vedere, nonostante l'assenza del Ray Tracing. Sia Rotterdam che Narvik, benché completamente diverse, sono ricche di dettagli, con elementi perfettamente modellati, come da tradizione. Da segnalare però alcuni problemi dovuti alla fisica, e **bug e glitch** di varia natura oltre a **problemi di matchmaking**, ma che probabilmente verranno risolti con il rilascio ufficiale.

In conclusione

Battlefield V sembra essere il *Battlefield* di sempre, qualitativamente molto valido e puntellato qua

e là al fine di arricchire un sistema già ampiamente collaudato. È ancora molto presto per esprimere un giudizio, del resto non sappiamo quasi nulla del single player, della rimanente offerta di gioco e sopratutto della modalità **Firestorm**. Dunque non ci resta che attendere (un mese in più) per recensire adeguatamente l'ultima fatica di DICE.

Speciale E3: la conferenza EA

L'**E3 2018** ha finalmente aperto i battenti e a dare il benvenuto è stata **Electronic Arts** con il suo **EA Play**, una conferenza però, meno scoppiettante del previsto, con una cattiva gestione dei tempi e scelte comunicative poco azzeccate. Ma andiamo con ordine.

Ad aprire le danze è stato il nuovo ***Battlefield V***, che dopo la presentazione di poche settimane fa, in cui si è visto davvero poco, non è andata meglio durante l'EA Play: il *general manager* di DICE **Oskar Gabrielson** e il *senior producer* **Lars Gustavsson**, hanno illustrato brevemente le nuove feature del titolo, come l'ampia distruttibilità degli scenari in più stadi, saltare attraverso le finestre per sorprendere i nemici, la conferma della **mancanza di *loot box* e *premium pass*** e soprattutto, la **presenza della Battle Royale**, un feature richiesta dai fan ma che purtroppo non è stata mostrata.
Piccolo focus anche sulla campagna single player, dedicata a uomini e donne che con coraggio si sono opposti alle atrocità della Seconda Guerra Mondiale.
Per vedere del gameplay appuntamento stasera alla conferenza Microsoft, che ovviamente seguiremo in diretta dalle 21:30.

Un trailer d'impatto, accompagnato dall'arrangiamento della celeberrima OST della Champion's League a cura di **Hans Zimmer**, ci ha introdotto alla presentazione ufficiale di ***FIFA 19***, calcistico annuale che da quest'anno potrà vantare le tanto agoniate licenze U.E.F.A., comprese **Europa League** e **Super Cup**.
La massima competizione tra club europei sarà il fulcro dell'esperienza, a cominciare dalla modalità Il Viaggio che vedrà Alex Hunter toccare con mano il palcoscenico più prestigioso. Anche l'**Ultimate Team** avrà feature collegate alla nuova licenza ma come non ci è dato ancora saperlo. Abbiamo però una data d'uscita, il **28 settembre**, quasi un mese dopo il suo rivale *PES 2019*.
Poichè il Mondiale di Calcio è ormai prossimo, EA ha pensato bene di promuovere il suo DLC gratuito dedicato al trofeo più importante al mondo, dando modo a tutti gli utenti di provare una versione demo di ***FIFA 18*** e il contenuto aggiuntivo ***World Cup***, su PlayStation 4, Xbox One e PC.

Spazio anche a **Origin Access Premiere**, una sorta di Game Pass che porterà tutti i titoli EA all'interno del pacchetto a cominciare da *Madden NFL 19*, che dopo 11 anni tornerà su PC, assieme a *Battlefield V*, *FIFA 19* e *Anthem*. Inoltre si avrà a disposizione l'intera libreria del **Vault** che conta ormai decine di titoli, provenienti da Electronic Arts e altri pubblisher. Il lancio è previsto per fine estate di quest'anno.

A un certo punto, la presentatrice della conferenza **Andrea Rene**, si è seduta accanto a **Vince Zampella** di **Respawn Entertainment**, che ha preso le redini del progetto *Star Wars* sviluppato a suo tempo da **Visceral Games**. Nel punto più strano e basso della conferenza veniamo a scoprire il titolo della nuova IP: ***Star Wars: Jedi Fallen Order***. Del gioco non si sa ancora molto ed è probabile che i progetti siano ancora in fase preliminare. L'unica cosa certa è che impersoneremo uno Jedi, armato come da tradizione dalla sua inseparabile spada laser, ambientato durante lo sterminio dei Jedi da parte dell'Impero, collocabile tra Episodio III ed Episodio IV. Svelato anche il periodo d'uscita, **per la fine del 2019**. Ma ci fidiamo?
Ma *Star Wars* è anche ***Battlefront II***, che nonostante le numerose critiche, per lo più rivolte alla gestione delle microtransazioni, ha continuato a esser discretamente supportato, fino all'annuncio di un nuovo pacchetto presentato dal design director di DICE **Dennis Brännvall**. Il nuovo aggiornamento prevede un sistema a squadre per giocare più facilmente con i propri amici. Un'altra aggiunta è la **modalità Caccia Stellari**, in cui potremo salire a bordo delle astronavi più iconiche della saga, tra inseguimenti e battaglie aeree. Ma l'aggiunta più importanete è l'introduzione di personaggi, mappe e mezzi provenienti dalla **Guerra dei Cloni**, periodo storico dell'universo *Star Wars* richiesto a gran voce dai fan. Questa espansione conterrà la mappa più grande mai creata del franchise su **pianeta Geonosis** ed eroi come il **Generale Grievous**, **Obi-Wan Kenobi**, il **Conte Dooku** e un giovane **Anakin Skywalker**.

Annunciato, e già disponibile all'acquisto ***Unravel Two***, un'evoluzione di quanto visto nel suo prequel. Non saremo più soli, ma accompagnati da un nostro simile che potrà essere guidato con la levetta analogica destra – simil *Trine* – oppure, permetterà un vero e proprio co-op, in cui due giocatori dovranno coordinarsi per poter salvare "la lana".
Un altro indie interessante a cura di un nuovo piccolo team di Berlino, **Jo-Mei**, è ***Sea of Solitude***, un gioco che punta a mostrare come le persona possano vivere diversi tipi di solitudine e come questa venga vista dai propri amici o familiari, in un contesto post-apocalittico in cui l'umanità, per qualche ragione ancora ignota, ha cominciato a trasformarsi in qualcosa simile a bestie. Arriverà nel 2019.

Dopo un piccolo spazio dedicato al mobile ***Command & Conquer Rivals***, ampio spazio è stato dedicato ad ***Anthem***. Il titolo di punta di Electronic Arts, che arriverà il **22 Febbraio** del prossimo anno, è un gioco complesso, sia dal punto di vista del gameplay che narrativo. Sotto la supervisione di **Bioware**, la storia potrà prendere diversi percorsi, creando legami a cui il giocatore potrà

interfacciarsi, sentendosi parte integrante della storyline. Confermati meteo dinamico e ciclo giorno/notte e un mondo mutevole, che cambierà anche attraverso le nostre azioni. Oltre al focus sul single player spazio anche al multiplayer in forma di MMO, in una struttura simile a *Destiny* e *The Division*. Colpisce dal punto di vista tecnico e nell'uso delle exo-suit denominate Javelin, intercambiabili a discrezione dell'utente.

Con ***Anthem*** quindi si è conclusa una conferenza per certi versi strana, capace di intrattenere per la maggior parte del tempo ma povera di contenuto. Strane scelte hanno portato a non veder nulla di ***Battlefield V***, spostando il tutto alla conferenza Microsoft, e ***FIFA 19***, limitato alla presentazione della Champion's League. Inspiegabile il trattamento riservato al nuovo ***Star Wars*** di **Respawn Entertainment**, un titolo che ha evidenti problemi di sviluppo ma annunciato quasi con svogliatezza, senza nemmeno il logo ufficiale. Tanto spazio anche al mobile, ma che, in una conferenza dell'E3 non è quello che i fan seguono con attenzione.
Sono mancati i cosiddetti "botti"; nessun nuovo blockbuster tripla AAA e nessuna novità in grado di far sognare. Insomma, si spera che questa sera Microsoft alzi un po' il tiro.

Speciale E3 2018: nuovo trailer e modalità Battle Royale per Battlefield V

Durante la conferenza di **Electronic Arts** all'**E3 2018** sono state svelate alcune novità per ***Battlefield V:*** Innanzitutto una nuova modalità **single player**, chiamata **Nordly Wars Stories**, più incentrata sulle storie dei protagonisti della **seconda guerra mondiale**.
È stato ribadito che non vi saranno **loot box** e **season pass**, nonostante la possibilità di acquistare oggetti cosmetici per la personalizzazione del proprio avatar, ma, al contrario di quanto vociferato negli scorsi mesi, ci sarà una modalità **battle royale**, compresa di veicoli.

Il resto delle novità, verrà svelato domani, durante la conferenza **Microsoft**.

Battlefield V includerà la campagna single player

Nuovi dettagli ci attendono in vista dell'uscita dell'FPS principale di **Electronic Arts,** la cui software house, ha rivelato la presenza di una avvincente campagna in **single-player**, che sembra seguire lo stile già introdotto in ***Battlefield 1***, mirando alle battaglie su vasta scala. Al contrario

della serie ***Battlefield***, il suo concorrente ***Call Of Duty***, sembra aver tralasciato, almeno per ***Call of Duty: Black Ops 4***, la modalità in single-player, ma **DICE** ed **EA** non sembrano condividere l'idea. Il **CEO EA**, **Andrew Wilson**, ha dichiarato a proposito:

> **«Con il nostro prossimo *Battlefield*, il team di DICE sta dando vita all'intensità del combattimento in modi totalmente nuovi e inaspettati. Ogni battaglia è unica e ogni modalità porta le sue sfide, dal modo in cui interagisci con l'ambiente intorno a te, ad avvincenti storie per single-player, al multiplayer su larga scala che si estende su più mappe e modalità. »**

Questo titolo, che secondo alcune fonti si ambienterebbe all'interno dei maggiori conflitti della Seconda Guerra Mondiale, dovrebbe includere (anche se non si hanno conferme ufficiali) una modalità **Battle Royale**, seguendo dunque la moda del momento. Non ci resta che aspettare le novità che verranno sicuramente annunciate all'**E3 2018** che si terrà il 9 giugno.