Accuse di manipolazione dei media per Electronic Arts?

Negli ultimi anni **Youtube** e **Twitch** si sono evolute da semplici piattaforme adibite al caricamento di gameplay a vere e proprie piattaforme pubblicitarie per tutte le software house e i loro titoli. Fra queste software house abbiamo senza dubbio **Electronic Arts**, società fra le più attive in tal senso, principalmente tramite accordi con alcuni youtuber come **LevelCapGamging,** il quale, con i suoi anni di esperienza e contenuti videoludici incentrati proprio su ***Battlefield***, sembrerebbe ben inserito fra le grazie di EA. Purtroppo per lui, non è proprio così: lo **youtuber** ha annunciato tramite **Twitter** che non sarà presente all'evento organizzato da EA per presentare il nuovo DLC di *Battlefield 1, **Apocalypse**.* Qui le parole di LevelCap:

> Fed up with @Battlefield manipulating the media's voice by dis-inviting select YouTubers from early access DLC capture events. Not liking the new era @EA controlled press. I guess 7 years of covering BF games isn't enough, I also need to be more favorable in my reviews...
>
> — LevelCap (@LevelCapGaming) January 18, 2018

Secondo queste parole, sembrerebbe infatti che all'evento, siano stati invitati solo gli youtuber che hanno dato una recensione positiva al titolo. Risulta, quindi, alquanto sospetto che uno youtuber del suo calibro non sia stato invitato nonostante i suoi anni di esperienza sulla nota saga.

L'ottimismo di Michael Pachter nei confronti di Star Wars Battlefront II

Durante gli ultimi due mesi, si è sentito parlare della polemica sulle *lootbox* in ***Star Wars Battlefront II***. Questo ha avuto un effetto negativo sulle vendite e sulle entrate e costretto l'editore a rivedere le sue proiezioni. Sebbene la controversia abbia indubbiamente influito negativamente sulla performance di EA, l'analista di *Wedbush Securities*, **Michael Pachter**, è convinto che questa sia solo una situazione temporanea e che, dopo la tempesta, il gioco DICE potrebbe vedere giorni migliori. Parlando con *CNBC*, Pachter ha detto: «Anche se *Star Wars Battlefront II* ha avuto un debutto più debole del previsto in termini di vendite, crediamo che la lealtà dei fan di *Star Wars*, il fascino del gioco come regalo natalizio e l'uscita di *Star Wars : The Last Jedi* il 15 dicembre, possano avere effetto positivo sulle vendite del gioco». Resta da vedere se le previsioni di Pachter si dimostreranno affidabili. *Star Wars Battlefront II* è ora disponibile per PC, PlayStation 4 e Xbox One.

EA taglia i crediti per sbloccare eroi in Star Wars Battlefront II

Dopo la grande protesta della community di ***Star Wars Battlefront II***, che ha portato al post più bocciato su **Reddit** di sempre, **Electronic Arts** si è occupata del problema in questione con un lungo post sul suo blog. Adesso i numeri di crediti necessari per sbloccare gli eroi più importanti di ***Star Wars Battlefront II***, come **Luke Skywalker** o **Darth Vader**, sono stati tagliati del **75%** (prima erano 60.000 crediti e adesso saranno 15.000 crediti).

> **«Sin dall'inizio del progetto, ascoltare i fans è stato un punto cruciale per consegnarvi la migliore esperienza in Star Wars Battlefront II. Abbiamo finito con la versione alpha chiusa, partendo dalla beta lo scorso mese, e il nostro primo gioco di prova. Continueremo ad apportare miglioramenti in base al vostro feedback per il lancio in tutto il mondo questa settimana. Ascoltarvi e fornirvi delle scelte su come giocare sarà sempre il principio con Star Wars Battlefront II. Vogliamo garantirvi che il gioco sia bilanciato e divertente sia per oggi che per il futuro.**
>
> **Accordarsi è una grossa parte nella creazione dei videogiochi. Ad esempio, oggi abbiamo fatto un cambio sostanziale basandoci su cosa abbiamo visto durante il primo gioco di prova. Ci sono state un sacco di lamentele riguardo ai crediti (e al tempo) necessari per sbloccare alcuni dei nostri eroi, specialmente Luke Skywalker e Darth Vader. Sbloccare un eroe è motivo di grande realizzazione, un qualcosa con la quale i giocatori si divertano nell'ottenerlo. Abbiamo usato i dati ottenuti dalla beta per sistemare i livelli ma è chiaro che più cambiamenti devono essere attuati.**
>
> **Ridurremo dunque il numero di crediti necessari per sbloccare gli eroi più importanti del 75%. Luke Skywalker e Darth Vader saranno disponibili per 15.000 crediti, l'imperatore Palpatine, Chewbacca e Leia Organa per 10.000 crediti e Iden Versio per 5.000. Basandoci su ciò che abbiamo visto nella prova, questi numeri renderanno l'ottenimento di questi eroi una realizzazione, in una misura in cui sarà divertente per tutti.**
>
> **È un grande cambiamento e lo si può applicare velocemente. Sarà disponibile da oggi con l'aggiornamento che sta per essere lanciato nel gioco.**
>
> **Abbiamo tenuto conto delle features che amate nel gioco (come lo Starfighter Assault, le battaglie multiplayer con 40 giocatori, il lancio della spada laser di Darth Maul) così come di quelle che non vi sono piaciute. Sappiamo che i nostri fan più devoti, inclusi quelli del nostro subreddit, si sono espressi e noi vi abbiamo ascoltato. Faremo dei cambiamenti riguardanti il livello dei crediti necessari per sbloccare gli eroi e continueremo a fare dei cambiamenti in modo da migliorare l'esperienza di gioco nel tempo.».**

Il post del blog è finito dicendo che gli sviluppatori chiave di ***Star Wars Battlefront II*** parteciperanno ad un **Reddit AMA** questo mercoledì. Con buona probabilità verremo a conoscenza

dei miglioramenti in serbo per il futuro e del sistema di progressione.

Top 5: I migliori giochi di calcio

Viviamo un'epoca di duopolio targato ***FIFA*** e ***Pro Evolution Soccer***, il cui lotta, si manifesta sempre in maniera accesa tra i sostenitori di uno o dell'altro titolo. Ma la storia del calcio nei videogiochi ha visto susseguirsi una miriade di alternative ai due, a volte con ottimi risultati.

Al **quinto posto** troviamo il titolo di calcio definitivo per **Amiga**: **Sensible World of Soccer** fu un titolo rivoluzionario con tantissime squadre e giocatori presenti, con tanto di valutazione, in grado di diversificarne le caratteristiche. Possiamo considerarlo l'antesignano dei giochi di calcio moderni.

Al **quarto posto** troviamo un altro titolo per Amiga e primo gioco di calcio di massa: ***Kick Off 2***. Molti concorrenti copiarono letteralmente il lavoro ideato da **Dino Dini**, diventando un esempio e aprendo la strada a molte innovazioni come l'**Aftertouch**, ovvero la simulazione del tiro ad effetto.

Al **terzo posto** abbiamo **Fifa 98: Road to World Cup**, titolo **Electronic Arts** che ebbe un successo strepitoso (forse il primo della serie) e subito associato a ***Song 2***, celebre canzone dei **Blur**. *FIFA*

98 permise a tutti noi di partecipare alla **Coppa del Mondo di Calcio**, in Francia, offrendo tantissime squadre nazionali, con cui seguire il sogno di alzare il trofeo più prestigioso.

Al secondo posto troviamo ***Pro Evolution Soccer 6*** che, dopo le ottime basi poste col quinto capitolo, è riuscito a portare un'esperienza calcistica ricca sotto tutti i punti di vista. Un **ritmo di gioco più lento** ha permesso di creare azioni di gioco più ragionate e, come modalità, una **Master League** completa e varia, ha riempito i cuori di tutti gli appassionati.

E il vincitore della nostra top è ***FIFA 12***, gioco che ha sancito una volta per tutte la vittoria sul concorrente. L'ingresso in campo del **Player Impact Engine** ha segnato un radicale cambiamento nelle dinamiche delle partite e se aggiungiamo altre novità come il **Tactical Defending**, che ha cambiato per sempre il modo di porsi alla fase difensiva, capiamo come FIFA 12 sia un titolo che ha stravolto le regole del calcio digitale.

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.

FIFA 18 Vs. PES 2018

Ci sono delle rivalità che col tempo sono divenute leggendarie: Senna e Prost, Coppi e Bartoli, SNES e Sega Megadrive oppure Tom e Jerry. Ma se ce n'è una che ha scosso il mondo negli ultimi anni, quella è sicuramente tra ***FIFA*** e ***Pro Evolution Soccer*** che, nella loro ultima iterazione, sono pronti a darsi battaglia fino alla fine e senza esclusione di colpi. Quest'anno, dunque, chi la spunterà?

Un tiro all'incrocio

Fifa 18 porta in dote la sua vastità di contenuti come ormai ci ha abituati negli ultimi anni, spulciabili grazie all'eccellente menu, sia per fruibilità che per design. Con alcuni miglioramenti apportati all'**Ultimate Team** e alla **modalità "Carriera"**, uno dei tanti punti focali diventa la modalità "**Il Viaggio**", arrivata alla sua seconda stagione. Riprendendo quanto sviluppato precedentemente, ritroveremo **Alex Hunter**, un giocatore finalmente sbocciato e conosciuto dal grande pubblico. È un grande passo avanti sotto tutti i punti di vista, da quello tecnico al taglio registico, portando una storia più curata e che scava a fondo nella vita privata del giovane Alex. Risulta ampliata, anche dal punto di vista ludico, con possibilità di personalizzazione e la carriera che non è più solo rilegata alla Premier League inglese. Quest'anno è stato fatto un ottimo lavoro: una modalità concepita come un vero e proprio film, con ottime cutscene avvalendosi ancora una volta della scrittura di **Tom Watt**, ghost writer della biografia di **David Beckam** e sempre molto

vicino al mondo del calcio.
Diventa un modo per vedere questo sport sotto un'altra luce, con tutti i retroscena del caso e le difficoltà o le gioie che un calciatore professionista deve a volte affrontare.
Per il resto, ormai il numero di squadre e calciatori presente è davvero spropositato, tutte su licenza, con anche le grafiche dei campionati maggiori riprodotte alla perfezione. Tra le novità di quest'anno troviamo le **Icone**, carte riferite alle Star del calcio di tutti i tempi come **Maradona**, **Pelè** o il **Fenomeno Ronaldo** e la modalità "**Squad Battle**", una sorta di FUT offline in cui sfideremo via via squadre create e guidate dalla CPU. Anche la modalità "Carriera" ha giovato dei miglioramenti apportati ne "Il viaggio", con l'utilizzo di cutscene e dialoghi a scelta multipla che rendono il tutto sicuramente più curato e soprattutto più immersivo.
Tutte queste modalità rendono *FIFA 18* il titolo calcistico migliore, a livello contenutistico, degli ultimi anni con tantissima varietà per tutti i palati e soprattutto una qualità invidiabile.
Per quanto riguarda ***Pro Evolution 2018***, sul piano delle modalità non ci sono grosse novità: entrano in scena le **partite casuali** in cui, una volta scelti diversi parametri, si può provare a conquistare i calciatori migliori della squadra avversaria, e le partite **3vs3**, divertenti e in cui bisogna essere pronti tatticamente se si vuole portare a casa il risultato. Rimangono la sempre buona **Master league**, ma senza novità di rilievo, e il **MyClub** ulteriormente affinato risolvendo alcune feature criticate a suo tempo dalla community. Uno degli elementi cardine, a partire dalla scorsa edizione, è l'**esclusiva partneship** con alcune squadre tra cui, da quest'anno, **Inter** e **Milan**, che ha permesso di ottenere elementi esclusivi, dalle tattiche ai volti e tutto il contorno, oltre a una maggiore cura nella riproduzione delle atmosfere che questi club offrono. Ritornano anche le licenze di **Champion's League** e **Europa League** ma, se tutto questo rappresenta il top sul lato licenze, il flop è sempre dietro l'angolo: **Liga** con solo **Barcelona**, **Atletico Madrid** e **Valencia**, **Premier** con soltanto **Arsenal** e **Liverpool** presenti, **Serie A** senza **Juventus**, con altre gravi mancanze come **BundesLiga** e tanti altri club. Questo mina pesantemente l'atmosfera generale, soprattutto nelle competizioni su licenza, e resta oltretutto inspiegabile che, nonostante siano presenti la maggior parte delle squadre sudamericane, manchi la **Coppa Libertadores**. Un vero peccato che nel 2018 si debba vedere un altro *PES* minato da queste mancanze. *PES 2018*, quindi, viaggia sul segno della continuità: con poche novità dal punto di vista contenutistico e una mancanza di licenze che comincia a far storcere il naso, restando lontano anni luce dal suo concorrente.

La forza di rialzarsi...

L'avvento del **Frostbite Engine**, avvenuto lo scorso anno, oltre a dare un boost sulla componente grafica – di cui parlerò successivamente – ha permesso di fare quel salto in avanti, portando miglioramenti in casa EA a quella che era una già un'ottima base presente in ***FIFA 17***. Il lavoro fatto sulla fisica dei giocatori si vede e salta subito all'occhio non solo nel gameplay vero e proprio ma anche nelle cutscene di presentazione delle partite. La presenza dei giocatori in campo si fa più reale e i giocatori più massicci come un **Koulibaly** avrànno più facilmente la meglio su un calciatore minuto come **Chiesa**. Questo non va a toccare però solo l'aspetto di peso specifico ma anche le movenze e la forza data dalla parte superiore del corpo, rendendo i contrasti più maschi e realistici. L'introduzione del **Real Player** poi, ha aumentato il numero delle animazioni presenti assieme alla qualità, divenendo molto più fluide e naturali. Intelligenza artificiale rinnovata permette alle squadre di stare meglio in campo: se durante un'azione offensiva i nostri compagni ci verranno in supporto, aumentando la possibilità di attaccare la porta avversaria, lo stesso avviene in difesa, con i calciatori più pronti a coprire le zone presidiate dagli avversari. La fisica del pallone, seppur migliorata, continua a risultare meno raffinata rispetto alla controparte nipponica, ma comunque nulla che vada a inficiare il gameplay. Novità presenti anche in fase di dribbling e nei cross, contornati da una maggiore precisione nel tocco palla e l'introduzione, comoda soprattutto in match multiplayer, delle **sostituzioni veloci**, eseguibili con la pressione del grilletto destro, senza mettere in pausa il gioco. Infine, a spiccare, è anche la riproduzione del comportamento dei team più prestigiosi rispetto alla loro controparte reale: giocare contro il **Bayern** o contro il **Barcellona**, sarà un'esperienza completamente diversa in quanto, il loro modo di gestire la partita sarà tatticamente unico. Questo ovviamente non vuol dire prevedibilità, significa che ci spingerà ad adattarci alle diverse situazioni, aumentando significativamente il tasso di sfida.
Anche ***Pro Evolution*** presenta novità sul fronte gameplay a cominciare dal **Real Touch+**, feature che permette la gestione dei movimenti del calciatore, ancor prima di ricevere il pallone e che gioca

un ruolo chiave, con passaggi di prima, uno-due ancor più precisi e con un ottimo feeling, oltre a un controllo palla più naturale. **Player ID** e **Team ID** contornano un ottimo comparto che, dopo anni di evoluzione, hanno reso movimenti di calciatori e intere squadre molto vicini alla controparte reale, anche se, quest'ultimo, risulta forse meno marcato rispetto al titolo EA. Altra importante novità è l'Intelligenza Artificiale ulteriormente migliorata, che permette alle squadre controllate dalla CPU di adattarsi letteralmente al nostro stile di gioco, variando tattiche e comportamento di conseguenza, mettendo anche i giocatori più esperti in difficoltà. IA implementata anche come supporto e che, assieme a un ritmo di gioco più basso, muove il tutto verso una più ragionata visione d'insieme, creando azioni da rete magari dopo una bella e fitta rete di passaggi. Menzione d'onore va al miglioramento della fisica della palla, ulteriormente affinata, che regala il giusto feeling e la giusta presenza in campo, rispondendo realisticamente a ogni minimo tocco e tiro. Novità da segnalare anche il **nuovo sistema di calci piazzati**, più vicino al concorrente, e quindi con posizionamento del tiratore e tipo di rincorsa che farà la differenza tra un tiro all'incrocio e uno al terzo anello.
Piccolo passo indietro invece per quanto concerne **arbitri** e **portieri**: i primi fin troppo permissivi, fanno veramente fatica a tirar fuori i cartellini mentre, gli estremi difensori, soffrono a volte di amnesie che possono compromettere il risultato di una gara.
Infine le animazioni, sicuramente migliorate rispetto all'edizione precedente ma che ancora mancano di amalgama tra i vari frame, risultando poco fluide. Inoltre siamo ancora lontani dalla sensazione di controllo totale presente in *FIFA*: vuoi o non vuoi si ha ancora l'impressione che in qualche modo intervengano alcuni automatismi, i classici binari, che faticano a lasciare il titolo **Konami**.
Tutti e due i titoli dunque sono ottimi esponenti, dal punto di vista del giocato vero e proprio, del calcio digitale. Diventa quindi una questione di gusti.

...ma il gap è evidente

L’intento risaputo di **Electronic Arts** è quello di creare il suo universo di giochi utilizzando il **Frostbite Engine**. *FIFA*, al suo secondo anno di utilizzo, ha fatto dimenticare a tutti il vecchio e vetusto **Ignite Engine**, mostrando i muscoli, a cominciare dalla già citata modalità Il Viaggio che senza questo motore grafico, non sarebbe stata possibile. L’**animazione dei volti** ha raggiunto ottimi livelli così come le cutscene, utili a rendere il tutto molto cinematografico. Passando al resto, si notano subito miglioramenti al comparto luci, pregevoli e che regalano molta più profondità con, la conseguenza, che anche le ombre siano molto più precise e realistiche; l’aggiunta di effetti post produzione, miglioramenti nel *motion blur* e profondità di campo oltre al miglioramento delle texture e della saturazione dei colori rendono *FIFA 18* un vero gioiellino. Oltre a questo ottimo lavoro, da quest’anno nella resa delle diverse tifoserie e del pubblico in generale, con reazioni, festeggiamenti e comportamenti unici davvero ben resi e che aumentano a dismisura il coinvolgimento generale.
Sul piano modellazione siamo anche qui su ottimi livelli con una nuova e più precisa scannerizzazione degli atleti più importanti, con una cura eccelsa per tutti i dettagli anche se, proporzioni e volti dei calciatori sono ancora indietro al titolo Konami. A livello visivo la fa da padrone la **Premier League**, con tutti e gli stadi riprodotti alla perfezione e, come detto, l’utilizzo delle grafiche, anche per **Liga** e **Bundes**, aiutano a rendere il tutto molto più televisivo.
L’entrata in scena del **Fox Engine** in ***PES 2015*** ha portato il titolo Konami a fare un bel salto di qualità. Rispetto a tre anni fa si vedono dei miglioramenti evidenti sull’impianto luci dinamiche e sulla definizione delle texture. Anche l’effettistica riceve un piccolo boost, soprattutto per la resa della pioggia.
Sempre di eccellente livello è la r**ealizzazione dei calciatori**, anche quelli di non primissimo livello: quasi perfetti quelli del Barcellona e delle altre squadre patner, leggermente al di sotto tutti gli altri, con tatuaggi, accessori e acconciature però, fedelmente riprodotti. Rispetto al Frostbile il Fox Engine è sicuramente meno rifinito, ma si lascia comunque guardare abbastanza bene. Da segnalare da quest’anno, la versione PC, finalmente all’altezza delle versioni console.
Spiccano anche gli stadi – anche se veramente pochi – riprodotti al millimetro, non solo all’interno ma anche tutto il contorno presente fuori, dai parcheggi e planimetria in generale.
Infine la battaglia si sposta sulla **componente audio** e anche quest’anno la ***FIFA* Soundtrack** regala tantissimi brani di diverso genere, più di 40, ma è l’effettistica a fare la differenza, rendendo l’atmosfera da stadio tridimensionale, facendoci sentire parte di un evento reale, anche per l’introduzione di tantissimi nuovi cori. La **telecronaca** ormai collaudata di **Pierluigi Pardo** e **Stefano Nava**, al fronte di qualche leggera sbavatura, regalano un buon commento con l’aggiunta di diverse frasi e discorsi di una certa complessità, molto più naturali anche se il buon Nava incespica un po’. Menzione a parte merita la modalità “**Il Viaggio”,** con un ottimo doppiaggio inglese e musiche d’accompagnamento azzeccate, capace di esaltare momenti felici e drammatici. Il commento Pardo-Nava sarà specifico per questa modalità. Anche il doppiaggio italiano è decisamente migliorato, più in parte e senza gli svarioni dell’anno precedente.
PES 2018 si avvale di meno tracce, ma che si vantano di nomi importanti come **Coldplay**, **Linkin Park** e **Bruno Mars**. Migliorata anche la telecronaca di **Caressa**, sicuramente più varia nonostante i paletti delle licenze, meno quello di **Marchegiani**, un po’ fuori parte e che non aggiunge quasi nulla a quanto raccontato dal primo. L’audio in generale è abbastanza buono, sicuramente il lavoro fatto sulla tridimensionalità del suono ha dato i suoi frutti, presentando cori più pieni ed effetti sonori più realistici. Da segnalare la differenza presente tra ciò che avviene negli stadi partner e gli altri: l’atmosfera è assolutamente fantastica.

In conclusione

Quindi, quest'anno, qual è il titolo migliore? La risposta non è così semplice. I due titoli sono ottimi esponenti del calcio digitale ma con due modi diversi di intenderlo: ***FIFA 18*** è più profondo, con una velocità d'azione che favorisce la spettacolarità. Al contrario ***PES*** è forse più immediato, capace fin da subito di entrare in sintonia col giocatore. Sul campo quindi è una questione di gusti, nulla di più. Entrambi i gameplay sono validi, strutturati e con una propria identità; sta a voi decidere quale delle due filosofie vi si sposa meglio.
Tutt'altra storia invece per il contorno: *PES* non può vantare la qualità raggiunta in tutti i suoi aspetti come per il titolo **Electronic Arts** e modalità che valgono da sole il prezzo del biglietto. ***FIFA 18*** con **Alex Hunter** e il **FUT** potrebbe già dare una mazzata alla concorrenza e se aggiungiamo carriere molto meglio strutturate e il resto delle modalità, non c'è partita. Anche la parte tecnica strizza l'occhio a *FIFA*: per quanto *Pro Evolution* sia migliorato, le differenze sono evidenti, soprattutto nei dettagli. Tutto ciò che concerne le partite, grazie anche alle tante licenze detenute, rendono l'esperienza su *FIFA* molto più televisiva e realistica.
Insomma, anche quest'anno ***FIFA 18***, tutto sommato, è ancora leader in questo settore ma attenzione a Konami: pian piano migliora, ma forse troppo lentamente. Servono con urgenza nuove modalità e qualcosa sul piano licenze per svecchiare un po' la formula.

Inizia la Beta pubblica di Star Wars: Battlefront 2

Dopo la closed beta, andata in scena in questi giorni, ***Battlefront 2*** è ora disponibile alla prova a tutti i possessori di **PC**, **PS4** e **Xbox One**.
Quattro sono le modalità disponibili: **Galactic Assault**, il piatto forte del titolo con 40 giocatori sul campo di battaglia, **Starfighter Assault** in cui saremo a bordo dei caccia stellari, modalità **Strike** e infine **Arcade**, una modalità offline.
La beta durerà fino al **9 Ottobre** mentre, il gioco completo, sarà disponibile a partire dal **17 Novembre**.

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.

EA è al lavoro su un nuovo Battlefield

Andrew Wilson, **CEO** di **Electronic Arts**, ha rivelato che la stessa EA sta lavorando a un nuovo capitolo di *Battlefield* che verrà sviluppato utilizzando l'**Engine Frostbite**.
Electronic Arts ha attualmente 12 giochi in sviluppo che utilizzano il motore grafico sopracitato, tra questi *FIFA 18*, che però nella versione per Switch non utilizzerà Frostbite, *e Madden*.
Un prossimo capitolo di *Battlefield* dove potrebbe essere ambientato? EA manterrà ferma la serie al passato o la trasporterà nel futuro?

The Sims 4 presto su Xbox One

The Sims 4, il simulatore di vita per eccellenza, è disponibile su PC dal **2014**. Dallo store di **Xbox** arrivano però buone notizie: il gioco è in procinto di approdare su console e la data di rilascio è relativamente vicina. Il **17 novembre** infatti il titolo di **Electronic Arts** farà capolino sullo store preceduto da una Deluxe Party Edition che arriverà invece qualche giorno prima, ovvero il **14 novembre**.
Al momento purtroppo non si sa ancora nulla sul prezzo, che comunque non dovrebbe discostarsi di molto da quello dell'edizione PC.