

Battlefront II: Fare non Provare!

Il gioco più atteso da tutti i fan di Star Wars è sugli scaffali e lo abbiamo giocato a fondo e sviscerato a dovere per portarvi la nostra opinione.

***Battlefront 2* arriva a due anni di distanza dal primo capitolo uscito nel 2015 e corregge quasi tutti i difetti che aveva il suo predecessore e che avevano scontentato i fan.**

L'introduzione di una campagna single player è la più importante delle aggiunte, della lunghezza di circa sei ore, durata tipica per uno sparatutto, la storia ci porta nei panni di un agente speciale dell'impero in una serie di livelli che coinvolgono l'uso di navi spaziali e alcuni dei più famosi eroi della saga.

Si tratta di un'esperienza intensa e divertente che farà riferimento a molti altri media del nuovo canone di Star Wars e che farà esaltare i fan della saga, ma che rimarrà comunque godibile anche per i neofiti.

Altra modalità offline è l'Arcade in cui ci si può cimentare in sfide o partite personalizzate contro il computer da soli o in schermo condiviso con un amico.

Menzione importante va al comparto multiplayer che questa volta mette a disposizione molti più pianeti, molti più veicoli, molti più personaggi e il tutto proveniente da tutte e tre le ere cinematografiche.

Nel multigiocatore sono inoltre presenti le battaglie spaziali con le iconiche astronavi, anche queste notevolmente

migliorate nell'utilizzo e nella varietà dal precedente capitolo, che portano il giocatore a scontri al cardiopalma nel vuoto dello spazio e tra campi di asteroidi.

La sola nota negativa del multiplayer, e osiamo dire di tutto il gioco, è il sistema di progressione che blocca anche alcuni personaggi giocabili dietro alle così dette loot box.

Le loot box rappresentano un sistema di microtransazioni in-game che permette di ottenere premi e progredire velocemente pagando in denaro reale casse premio che altrimenti richiederebbero ore di gioco per essere guadagnate.

Si viene così a creare un evidente vantaggio in partita per chi è disposto a pagare rispetto a chi non vuole o non può farlo.

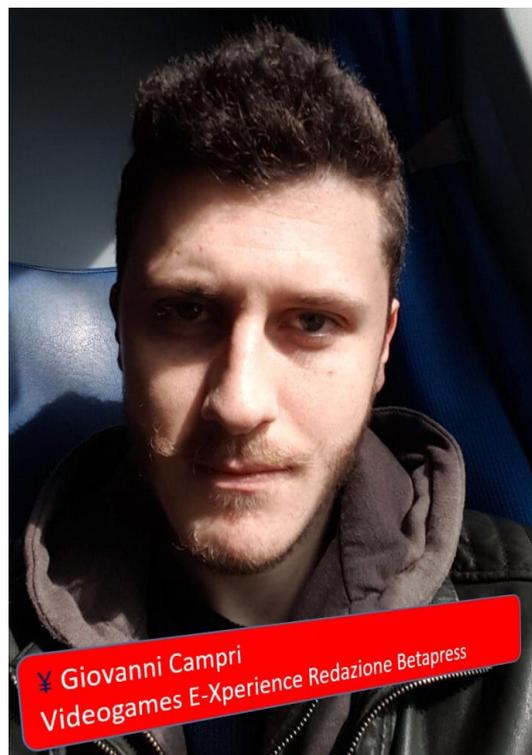
Questo è un problema largamente conosciuto dalla community online ed è talmente sentito che, a causa delle numerose lamentele dei giocatori, a distanza di poche ore dall'uscita EA è stata costretta a eliminare, temporaneamente, le microtransazioni dal gioco.

Non resta che sperare che il sistema di progressione venga migliorato con futuri aggiornamenti che introdurranno, tra l'altro, anche numerosi nuovi contenuti gratuiti per tener vivo il gioco negli anni a seguire.

<http://betapress.it/index.php/2017/11/12/star-wars-una-nuova-trilogia-allorizzonte-lontano-lontano/>

<http://betapress.it/index.php/2017/10/28/trust-me-im-a-jedi/>

<http://betapress.it/index.php/2017/09/30/games-week-milano-al-centro-del-videogioco/>



Games Week: Milano al centro del videogioco

Si svolge in questi giorni la manifestazione del videogioco più importante in Italia, tre giorni di passione per i videogiocatori di

tutte le età.



I Giocatori hanno preso d'assalto i saloni della manifestazione fin dalle prime ore del mattino, riempiendo tutti gli stand.

I titoli più richiesti erano Battlefront II, l'acclamato seguito del primo gioco sulla saga di Star Wars, WWII rievocazione della seconda guerra mondiale, Destiny 2, gioco futuristico *Destiny 2* è un videogioco sparatutto sviluppato da Bungie con l'assistenza di Vicarious Visions e High Moon Studios, sequel dello Shared World Shooter ("sparatutto a mondo condiviso") *Destiny* e delle sue espansioni. Il gioco era stato originariamente annunciato per l'8 settembre 2017, salvo poi essere anticipato al 6 settembre su console per evitare di sovraccaricare i server nel weekend di lancio. La versione PC sarà disponibile dal 24 ottobre 2017 e verrà

**distribuita esclusivamente su Battle.net,
la piattaforma online di Blizzard.**



**Anche giochi automobilistici hanno
attirato molto l'attenzione dei Fan, che
non erano solo ragazzi, ma anche ragazze
interessate ed attente alle novità del
settore.**

