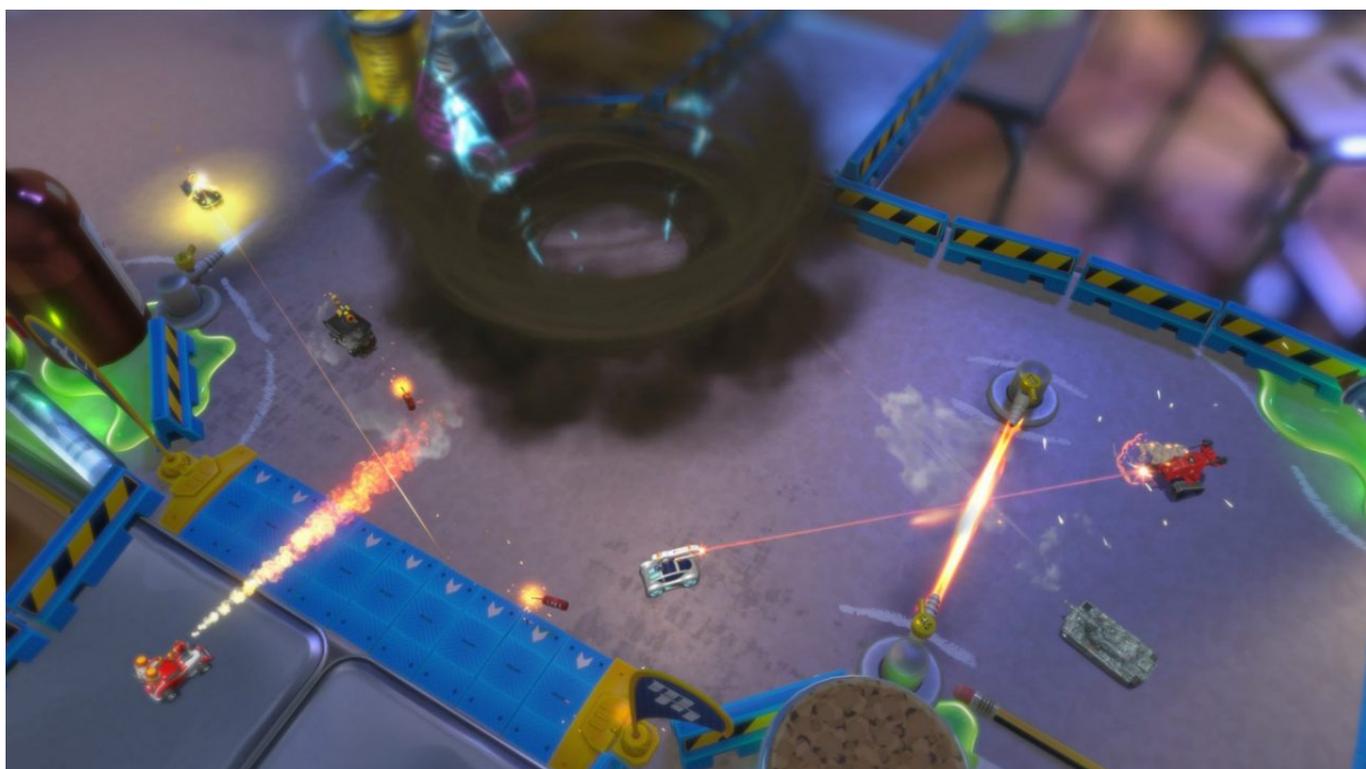


Micro Machines World Series: scaldate i motori

Il 19 Aprile è apparso il primo trailer di **Micro Machines World Series**, pubblicato da **Codemasters & Koch Media**.

Chris Gray, Executive Producer del gioco, ha dichiarato: “*Micro Machines World Series* è una ventata di aria fresca per il franchise e sarà uno spasso sia per i fan di lunga data che per i nuovi giocatori. Questo titolo è un punto fermo per i fan e siamo molto felici di portarlo su **PS4, Xbox One e PC**. Oltre al ritorno delle modalità classiche Race e Elimination, siamo molto emozionati della nuova Battle Arena. Con **12 giocatori nello stesso match**, che si danno battaglia con una varietà di veicoli e folli armi, c’è davvero da divertirsi. I giocatori lo ameranno.”

I giocatori potranno confrontarsi con una modalità di racing tutta nuova e *Micro Machines World Series* offrirà anche una componente multiplayer che permetterà di entrare in competizione **online con 12 giocatori** e in **locale con 4 giocatori**.



Per le partite **6v6** avremo diverse modalità come: **CATTURA LA BANDIERA, TERRITORY e DEATHMATCH A SQUADRE**. Tutto ciò sarà ambientato sullo sfondo interattivo di 15 location, incluse **The Laser Lab, Buzzsaw Battle e HUNGRY HUNGRY HIPPOS**.

I giocatori potranno sfoggiare 12 nuovi veicoli inclusi **SPY CAR, HOVERCRAFT, MONSTER TRUCK o G I JOE H.I.S.S TANK**, ognuno con le proprie armi ed i propri punti di forza. Inoltre potranno scatenarsi cercando di schiacciare, colpire e distruggere gli avversari con numerose armi come il **Dynamite Launcher, la Tidal Wave, la Cobra Turret e il NERF Blaster**. Ogni veicolo ha il suo livello di personalizzazione con nuove skin per cambiare completamente il look originale.



Gli sviluppatori di *Micro Machines World Series* sono fiduciosi che il titolo farà sorridere i giocatori di tutte le età e farà crescere una sana competizione tra di loro.

Il titolo sarà disponibile dal **23 Giugno** per **PlayStation 4, Xbox One e PC** sulla piattaforma **Steam**. Per maggiori informazioni vi invitiamo a seguire la pagina [Facebook](#) del team di Micro Machines e il loro sito [web](#).

[Redout: Race faster than ever](#)

Nell'ultima edizione del premio [Drago d'Oro](#) a meritarsi il premio come "Miglior gioco italiano dell'anno" è stato un gioco che prende a piene mani dagli arcade racing del passato: parliamo di **Redout**, ultimo lavoro della casa torinese **34BigThings**, che abbiamo [intervistato al Let's Play](#), proprio in occasione della premiazione. Il team ci ha parlato del titolo come un ritorno alle corse di vecchio stampo arcade, citando come fonti di ispirazione grandi classici come **F-Zero** o **Wipeout**.

La software house sta anche ultimando le fasi di porting per le console domestiche **Ps4, Xbox One e Nintendo Switch**, per le quali il gioco è già pre-ordinabile.

E adesso, analizziamo **Redout** più nel dettaglio:



Aspetti grafici

Redout gode di una grafica pulita, poco dettagliata ma molto colorata a fare da contorno alle nostre corse. Personalmente, viste le piattaforme a cui è orientato il gioco, avrei gradito che fossero state utilizzate **texture** e **shader** orientati più al realismo piuttosto che lo stile poligonale che vediamo nel gioco.



Le navi

La "flotta" è suddivisa in **6 case navali**, a loro volta distinte in **4 differenti classi** sbloccabili gradualmente nel proseguo nel gioco. I concept sono molto originali, guardandoli, trasmettono immediatamente un'idea di futuristico e ipermoderno.

Ogni casa si differenzia dall'altra per parametri tecnici delle navi in scuderia: dalle più veloci alle più deboli, dalle robuste ma difficile da pilotare alle ben equilibrate per i piloti meno esperti, e così via.

Sin da subito le navi possono essere personalizzate sostituendo la livrea e scegliendo tra le varie colorazioni disponibili. Uno dei punti di forza di **Redout** sono i potenziamenti e i **powerups**, i quali hanno una funzione fondamentale nel gioco, andando a incidere sensibilmente sulla nostra esperienza di guida.

Gameplay

Redout mostra sin da subito la propria anima arcade, mettendo il giocatore davanti un menù semplice e intuitivo ma al contempo completo e ben realizzato.

Intraprendendo la **modalità "carriera"** si potrà selezionare una prima nave di **classe I**, con la quale avremo accesso alle prime gare: si nota fin da subito come le navi abbiano una buona manovrabilità e come ogni competizione risulti dinamica e adrenalinica. Proseguendo e quindi accumulando esperienza, si accrescerà il proprio "**livello pilota**", tramite il quale si potrà avanzare negli eventi avendo accesso alle classi più alte delle navi. Qui purtroppo iniziano le prime note dolenti: finalmente dopo svariate gare, e dopo aver accumulato abbastanza esperienza e denaro, si riuscirà a sbloccare la nave di **classe III**; ma non si avrà il tempo di gridare "FINALMENTE CE L'HO FATTA!" che, da quel momento, si dovrà dimenticare quanto detto finora. Una volta entrati nella classe III, infatti, l'esperienza di guida cambierà radicalmente: sembrerà di essere un vecchietto alle prese con **Mario Kart**, le navi avversarie andranno in modalità "**berserk**", VELOCISSIME: è vero, anche la vostra nave sarà velocissima e completamente potenziata, ma loro si muoveranno con precisione millimetrica, sembreranno camminare su una monorotaia, non sbaglieranno una, DICO UNA sola curva!

Personalmente mi sono ritrovato a correre solo gli eventi delle **prove a tempo**, perché alla lunga ripetere le gare più e più volte nella speranza di arrivare al podio rischia di diventare frustrante. A ciò bisogna aggiungere altri fattori che variano nelle fasi avanzate di gioco. Provate, infatti, un po' a immaginare tutto quel che abbiamo appena descritto sopra applicato a un semplice evento "corsa": il risultato sarà che la vostra nave sarà - come detto - potentissima, e quindi anche difficile da pilotare, le navi avversarie andranno a velocità da missili terra-aria, i circuiti diventeranno sempre più ostici e tortuosi e, come ciliegina sulla torta, si potrà notare un effetto **motion blur**, o simile, che diventa talmente eccessivo da infastidire la visuale di guida.

Conclusioni

Sarò sincero, mi sono divertito parecchio giocando a **Redout**, guidare questi piccoli bolidi dà proprio una bella sensazione, e mi sentirei di consigliare il gioco a chiunque, come me, adori il genere

arcade “gravità 0”.

Il gioco gode di molti aspetti positivi: oltre a quelli già illustrati sopra, c'è da porre l'accento sulla **colonna sonora**, d'effetto e molto esaltante, della quale abbiamo apprezzato i cambi di tono durante i salti e le immersioni, accompagnando ritmicamente il movimento dei veicoli. Anche la **varietà dei tracciati** e le **ambientazioni** a tema post-apocalittico hanno il loro grande fascino. Inoltre non sono da sottovalutare le numerose **modalità di gara** suddivise in “corsa”, “prova a tempo”, “boss”, “a punteggio”, “eliminazione” e tante altre ancora.

D'altro canto, come dicevamo, **Redout** ha la pecca di non riuscire a mantenere un equilibrio di gioco tra l'utente e quello degli avversari nei livelli più alti, e non offre, al contempo, la possibilità di cambiare livello di difficoltà per ovviare a questo disequilibrio. Questo può costituire un grosso problema, specie per i giocatori meno abili. Infine, non possiamo esprimere un giudizio riguardo la modalità **multiplayer**, la quale è prevista ma, al momento, risulta completamente deserta, (abbiamo tentato in diverse fasce orarie).

Nulla - quanto rilevato - che una buona patch non possa risolvere.

E ce lo auguriamo, perché il team di **34BigThings** ha dimostrato, non solo di meritare i riconoscimenti ricevuti, ma soprattutto di saper lavorare bene, e siamo curiosi di vedere cosa ci riserverà in futuro questo giovane gruppo di sviluppatori.

[Da oggi StarCraft disponibile a costo zero](#)

La **Blizzard** ha rilasciato la patch 1.18 per **StarCraft** decidendo anche di rendere il gioco completamente gratuito, insieme all'espansione **Brood War**. Il bundle sarà scaricabile esclusivamente tramite il software **BattleNet** (il launcher per i tutti giochi **Blizzard**). Sul [sito ufficiale](#) si potrà trovare il link per il download sia per PC che per sistemi Apple.

Il gioco con la **patch 1.18** ha eliminato alcuni bug e migliorato alcuni aspetti - fra cui il multiplayer online - includendo anche un sistema anticheat, oltre che la compatibilità con gli ultimi sistemi operativi.

[Rilasciata una mod di Rick & Morty per GTA](#)

[V](#)

La notizia piacerà a tutti i fan della nota serie animata **Rick & Morty**: il modder **Jedidiah515** ha creato [una mod per GTA V](#) che porta il folle scienziato e suo nipote per le strade di **Los Santos**. La mod ricrea non solo fisicamente i due noti personaggi, ma comprende anche varie frasi ricorrenti tratte dalla serie animata, nonché la navicella spaziale creata da Rick Sanchez (scaricabile in una [mod a parte](#))

Sul canale YouTube **Modded Games** è stato rilasciato un video che mostra il gameplay della mod:

Svelata la data d'uscita di Tumbleseed

Ha destato la curiosità di numerosi gamer e adesso ne è stata annunciata la data d'uscita con un tweet:

? TumbleSeed will be launching on Switch, PS4, and Steam on May 2nd!
? <https://t.co/iwietfvdnt> pic.twitter.com/mraHMWjQxi

— TumbleSeed (@TumbleSeedGame) [14 aprile 2017](#)

Definito un “**rolly roguelike**” dagli stessi sviluppatori (nessuna software house, semplicemente “**Benedict, Joel, Greg, Jenna & David**”, come scrivono sul sito web ufficiale del gioco), e basato sulle meccaniche di gioco di *Ice Cold Beer*, **Tumbleseed** è un videogame in cui il giocatore ha lo scopo di tenere in equilibri un seme su un piano orizzontale inclinato che avanza gradualmente, superando vari ostacoli e nemici per raggiungere la cima di una montagna. Il “Greg” che figura tra gli sviluppatori è nient'altro che lo statunitense **Greg Wohlwend**, già autore di *Threes!*, *Hundreds*, *Ridiculous Fishing*, *Puzzlejuice* e *Solipskier*.

Definito il “dark souls of marble rolls”, *Tumbleseed* uscirà il prossimo **2 maggio** per PS4, Nintendo Switch e PC (su Steam).

Prey: annunciata la Beta per il 27 aprile

Bethesda ha comunicato che giovedì 27 aprile sarà disponibile, per PlayStation 4 e Xbox One, una open beta del suo nuovo titolo, **Prey**.

La demo ci farà vivere la prima ora di gioco impersonando **Morgan Yu**, uno scienziato che sta svolgendo una ricerca che sconvolgerà il mondo, durante un comune giorno di lavoro sulla **Talos 1**, una base di ricerca interstellare invasa da alieni che vogliono uccidere tutto l'equipaggio e il cui successivo obiettivo è il pianeta Terra. Compito del nostro eroe sarà sventare l'invasione e svelare il mistero che si cela dietro alla loro improvvisa comparsa.



Prey sarà disponibile il 5 maggio su PlayStation 4, Xbox One e PC.

[Call of Duty World War II, svelata una possibile data d'uscita](#)

Da qualche ora si discute riguardo la veridicità di quest'immagine che raffigurerebbe il poster del nuovo capitolo della saga *Call of Duty*, il sequel di *World War*.



Accanto al logo dovrebbe trovarsi addirittura la data di uscita del gioco: **3 novembre 2017**.
Il poster confermerebbe inoltre che gli utenti **PlayStation 4** avrebbero l'esclusiva temporanea di 30 giorni sul **DLC Map Packs**.



Ormai l'E3 è alle porte e non ci rimane che aspettare l'annuncio ufficiale. Terremo gli occhi aperti e vi terremo sempre aggiornati sul tema.

[Richard Garriot verrà premiato con](#)

L'Honorary Award

Richard Garriot, fondatore della **Destination Games** e creatore della saga di *Ultima*, riceverà l'Honorary Award, il più alto riconoscimento della **Spanish Academy of Interactive Arts and Sciences**, durante il Gamelab di Barcellona che si svolgerà dal 28 al 30 di giugno.

Non è cosa da poco ricevere un'onorificenza simile, che vede tra i pochi premiati gente del calibro di Hideo Kojima, Will Wright, Hironobu Sakaguchi e Peter Molyneux, rispettivamente i creatori di *Metal Gear Solid*, *The Sims*, *Final Fantasy* e *Fable*.



Richard Garriot sta attualmente sviluppando un sequel spirituale di *Ultima* che comprenderà cinque capitoli: *Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues* il cui budget di sviluppo ha raggiunto i 3 milioni di dollari grazie alle donazioni.

Secondo **Ivan Fernandez-Lobo**, fondatore e organizzatore del Gamelab, nonché ex-presidente della Spanish Academy, Garriot è “una fonte di ispirazione per chiunque abbia un'anima creativa, persino oltre i limiti dell'industria”

Dark Souls 3: The Ringed City

Dark souls III giunge alla conclusione con questo secondo DLC, dopo un *Ashes of Ariandel* che non ha convinto soprattutto a causa della troppa brevità.

In questo **The Ringed City** le cose cambiano anche se non troppo, la sua lunghezza non può certo essere paragonata ai DLC dei precedenti capitoli a meno che non si includa anche il già citato *Ashes of Ariandel*, del quale rappresenta per certi versi anche un continuum.



Un inizio non proprio esaltante

Cumulo di rifiuti: così è chiamata la prima area visitabile prendendo il nuovo falò - luoghi ben conosciuti dai fan della serie come checkpoint, punti di ristoro della salute, ma anche di teletrasporto - situato nella zona finale di **Dark souls III** (è anche possibile raggiungere la zona dal nuovo falò aggiunto nella stanza in cui viene sconfitto il boss finale del dlc precedente), ambientazione che assomiglia alla fornace della prima fiamma, in cui si fondono i mondi dei capitoli precedenti.

Sin dall'inizio il giocatore verrà bombardato da angeli che non ci daranno nemmeno il tempo di esplorare l'ambiente circostante - a meno che non si elimini il loro vero corpo (nascosto) - e sarà costretti quindi a ripararsi dietro rocce o mura sperando di non morire durante la corsa; ovviamente bisognerà anche affrontare vari tipi di nemici fino al raggiungimento del tanto agognato falò.



La città ad anelli

Se siete sopravvissuti, accederete alla seconda zona, uno scenario artisticamente stupendo, caratterizzato da un level design di prim'ordine: piena zeppa di segreti, scorciatoie, pareti illusorie, una vera boccata d'aria rispetto alla precedente, soprattutto perché finalmente ci si potrà dedicare all'esplorazione senza il timore di essere sottoposti al costante bombardamento dei nemici.

Dopo questa fase toccherà al giocatore attraversare la città e raggiungere il Letto di liquido abissale per poi salire su una torre per accedere alla zona finale del dlc, sulla quale riservo ogni sorpresa ai giocatori.

In questo DLC si ha modo di affrontare nuove tipologie di nemici, tra cui giganti che evocano arcieri spettrali, cavalieri maledetti, locuste e via dicendo.

I nuovi nemici rilasceranno nuove armi, che sono certamente tra le più spettacolari tra quelle mai apparse nella serie *souls*, con *movesets* inediti e letali.



I boss

I tre boss presenti nel DLC (più un quarto segreto, opzionale) offrono un buon tasso di sfida, non sono estremamente difficili per i giocatori avvezzi alla saga ma terranno impegnati per diversi minuti: unica nota dolente riguarda probabilmente il boss finale che, pur offrendo una bella sfida in termini di combattimento, manca del carisma per essere all'altezza dei suoi predecessori.

Conclusioni

Tirando le somme, *The Ringed City* è un dlc di buona fattura, dotato del giusto carico di alternanza tra frustrazione e stupore, ma che purtroppo non riesce a convincere a pieno a causa di una longevità non eccelsa e di molti quesiti lasciati ancora irrisolti, chiudendo il cerchio della storia lasciata aperta da *Ashes of Ariandel* ma lasciandone in sospeso altre.

[Destiny 2 ufficialmente annunciato da Bungie](#)

Bungie, casa sviluppatrice di *Destiny*, il 30 marzo ha pubblicato il primo trailer ufficiale di *Destiny 2*. La notizia del possibile arrivo di un sequel del suo popolarissimo FPS è arrivata grazie ad un teaser trailer caricato sul canale YouTube dello sviluppatore il 28 marzo.

La trama avrà come antagonista il comandante **Cabal** della Legione Rossa, **Ghaul**, il quale ha ordinato l'invasione dell'ultima città sicura sulla Terra e ha privato i guardiani del loro potere e costretto i superstiti alla fuga. Per sconfiggere la Legione Rossa e affrontare Ghaul, che ha privato i guardiani del loro potere, dovremmo radunare gli eroi dispersi e combattere per riconquistare la Torre, con l'aiuto di nuove abilità e armi devastanti.

Il gioco sarà disponibile l'8 settembre 2017 e sono già stati svelati i contenuti delle diverse edizioni:



- **Standard Edition**

1. *Destiny 2* - Gioco di base

- **Bundle Gioco + Espansioni**

1. Gioco di base
2. Pass Espansioni

- **Digital Deluxe Edition**

1. *Destiny 2* - Gioco di base
2. *Destiny 2* - Pass espansioni
3. Contenuto digitale premium:
 - a. Spada leggendaria
 - b. Emote per giocatore leggendaria

c. Emblema impero cabal



• **Limited Edition**

1. Destiny 2 – Gioco di base
2. Pass espansioni di Destiny 2: accesso all’Espansione I e II, con nuove missioni della storia, attività cooperative, multigiocatore competitivo e un arsenale di armi, armature ed equipaggiamento.
3. Custodia Steelbook(TM) in edizione limitata
4. Confezione da collezione a tema cabal, che contiene:
 - a. Inserto con i segreti dell’impero cabal
 - b. Progetto cabal
 - c. Cartoline da collezione
 - d. Pedine cabal
5. Contenuto digitale premium:
 - a. Spada leggendaria
 - b. Emote per giocatore leggendaria
 - c. Emblema impero cabal

• **Collector’s Edition**

1. *Destiny 2* – Gioco di base
2. Pass espansioni di Destiny 2: accesso all’Espansione I e II, con nuove missioni della storia, attività cooperative, multigiocatore competitivo e un arsenale di armi, armature ed equipaggiamento.
3. *Destiny 2* – Borsa della frontiera
 - a. Borsa personalizzabile da usare come zaino o tracolla
 - b. Custodia per laptop/tablet da 15”
4. Kit della frontiera, che contiene:
 - a. Caricatore USB a energia solare con luce integrata
 - b. Paracord
 - c. Coperta termica
5. Custodia Steelbook(TM) in edizione limitata
 - a. Inserto con i segreti dell’impero cabal
 - b. Progetto cabal
 - c. Cartoline da collezione
 - d. Pedine cabal
6. Contenuto digitale premium:

- a. Spada leggendaria
- b. Emote per giocatore leggendaria
- c. Emblema impero cabal

Per chi prenoterà *Destiny 2* riceverà, come bonus, l'accesso anticipato alla beta che, con molta probabilità si svolgerà nel mese di giugno. Il 18 maggio la Bungie terrà una live su Twitch incentrata sul gameplay. Vi ricordiamo che *Destiny 2* sarà disponibile per PS4, XBOX ONE e PC a partire dall'8 settembre e per riuscire a giocarlo bisogna avere più di 64 GB di spazio libero nella propria piattaforma.