# Gravel: Milestone fornisce dettagli sulla Modalità Carriera

L'uscita di ***Gravel***, nuova IP del team di Milestone, è ormai imminente. Dettagli sul racing game sono stati forniti tramite varie puntate del **Dev Diary** pubblicato sul canale youtube dello sviluppatore italiano, dove sono stati raccontati momenti della lavorazione del gioco e spiegati i perché di alcune scelte che hanno portato alla realizzazione finale del titolo.
In attesa dell'uscita a Febbraio, **Milestone** ha diramato il seguente comunicato a cui accompagna un trailer che illustra la modalità Carriera, nella quale ogni giocatore potrà far crescere il proprio pilota:

**Se l'ultimo Dev Diary aveva svelato tutti i segreti e il concept dietro la realizzazione tecnica delle Off-Road Masters, le gare più estreme di sempre, adesso è finalmente giunto il momento di alzare il sipario e dare un'anteprima di quello che ci aspetta nella Modalità Carriera di *Gravel*.**

**La formula è semplice, ma il risultato è davvero esplosivo: scegli il tuo percorso, fai crescere la tua reputazione guadagnando skills e batti l'Off-Road Master in carica.**

**Protagoniste assolute saranno le location più suggestive, le macchine più potenti e, naturalmente, i piloti più veloci e aggressivi riuniti insieme per darsi battaglia nell'Off-Road Show più competitivo di sempre.**

**Riuscire a confermarsi come il protagonista di ogni episodio delle Off-Road Masters TV Show significa partecipare ad una serie di eventi che ruotano attorno ad ognuna delle quattro discipline, classificarsi al primo posto e battere, nel corso dell'Episodio Speciale, il Master. La vittoria sul campione di riferimento sarà la condizione necessaria per progredire nella corsa verso il titolo finale e affrontare l'Off-Road Master in carica.**

**Se cimentarsi negli eventi ambientati negli Stadium Circuits significherà mandare il pubblico in visibilio e gareggiare contro il Boss di questa disciplina Scott Parker, allo stesso modo, lanciarsi nelle corse più sfrenate legate agli eventi delle Wild Rush vorrà dire battere il campione Ryan Carter.**

**James Watanabe sarà il nemico numero uno negli eventi Speed Cross, mentre nelle Cross Countries ci si troverà faccia a faccia con Justin Evans.**

**Per scalare la classifica si dovrà competere negli eventi degli Stadium Circuits, delle Wild Rush , delle Speed Cross e infine delle Cross Countries: non importa a quanti e quali eventi parteciperai, perché la strada verso la consacrazione porterà sempre alla Final League contro il campione assoluto Sean Walker, che farà qualsiasi cosa per mantenere il proprio titolo di campione in carica.**

***Gravel* sarà disponibile a partire dal 27 Febbraio 2018 su PS4, Xbox One®, the all-in-one games and entertainment system e PC/STEAM™.**

---

# Nuovi video gameplay di Gran Turismo Sport

Il nuovo titolo di **Poliphony Digital**, ***Gran Turismo Sport***, è stato al centro di numerosissimi video di gameplay dove vengono mostrate le nuove potenzialità soprattutto grafiche del gioco, che è

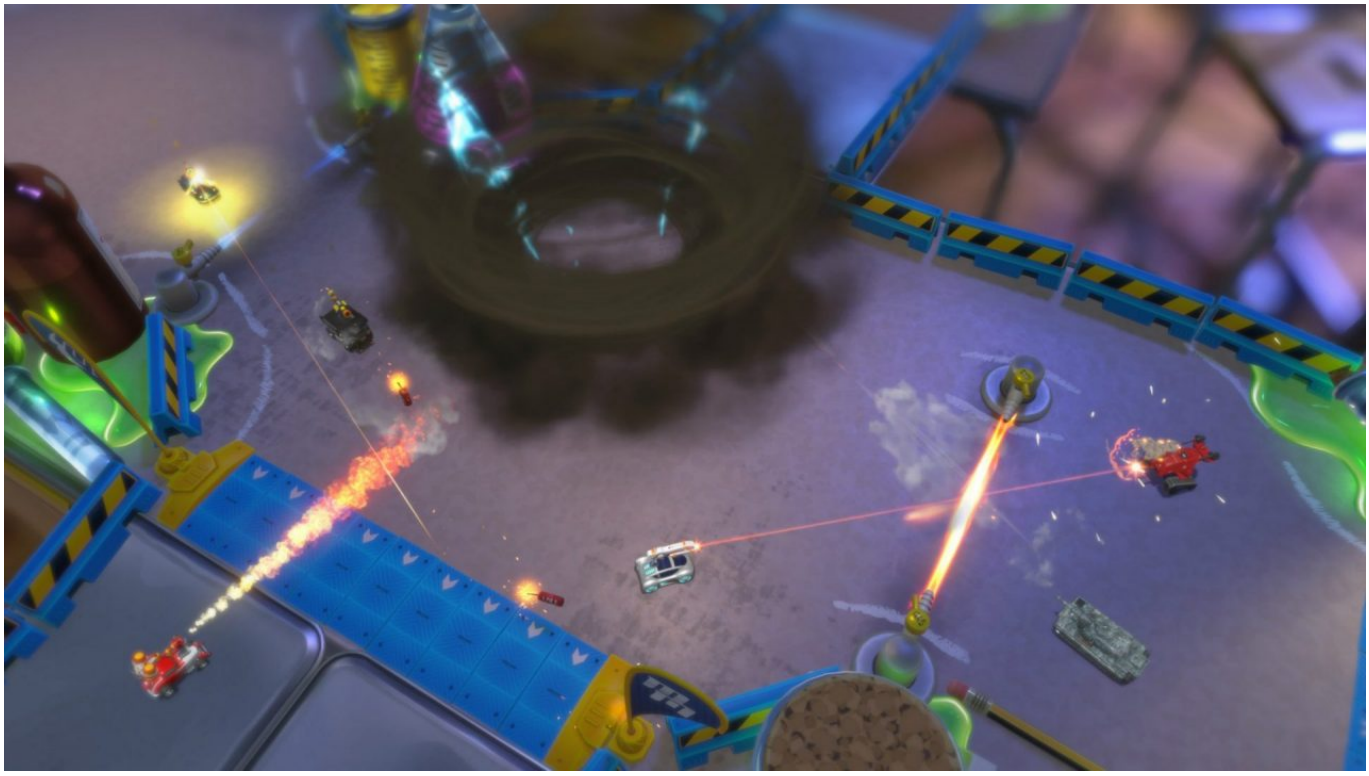
attualmente in sviluppo e di cui è giocabile la Beta, recentemente aggiornata alla versione 1.08; particolare attenzione è stata data ai danni che le auto subiscono durante le corse e che cambieranno la performance su pista.
La scelta del giocatore potrà spaziare tra ben 177 automobili, 19 location e 27 piste, oltre a tre modalità: "**campagna**", "**arcade**" e la cosiddetta modalità "**sports**". Sarà poi possibile cambiare le condizioni meteo e scegliere se correre di giorno o di notte prima di ogni gara.
Questo capitolo sarà tra l'altro il primo della serie lanciato su **PS4**. Inizialmente programmato per uscire sul mercato nel 2016, è slittato alla fine dell'anno corrente, ma non si ha ancora una data precisa.

Ecco due video esemplificativi:

---

# 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**.



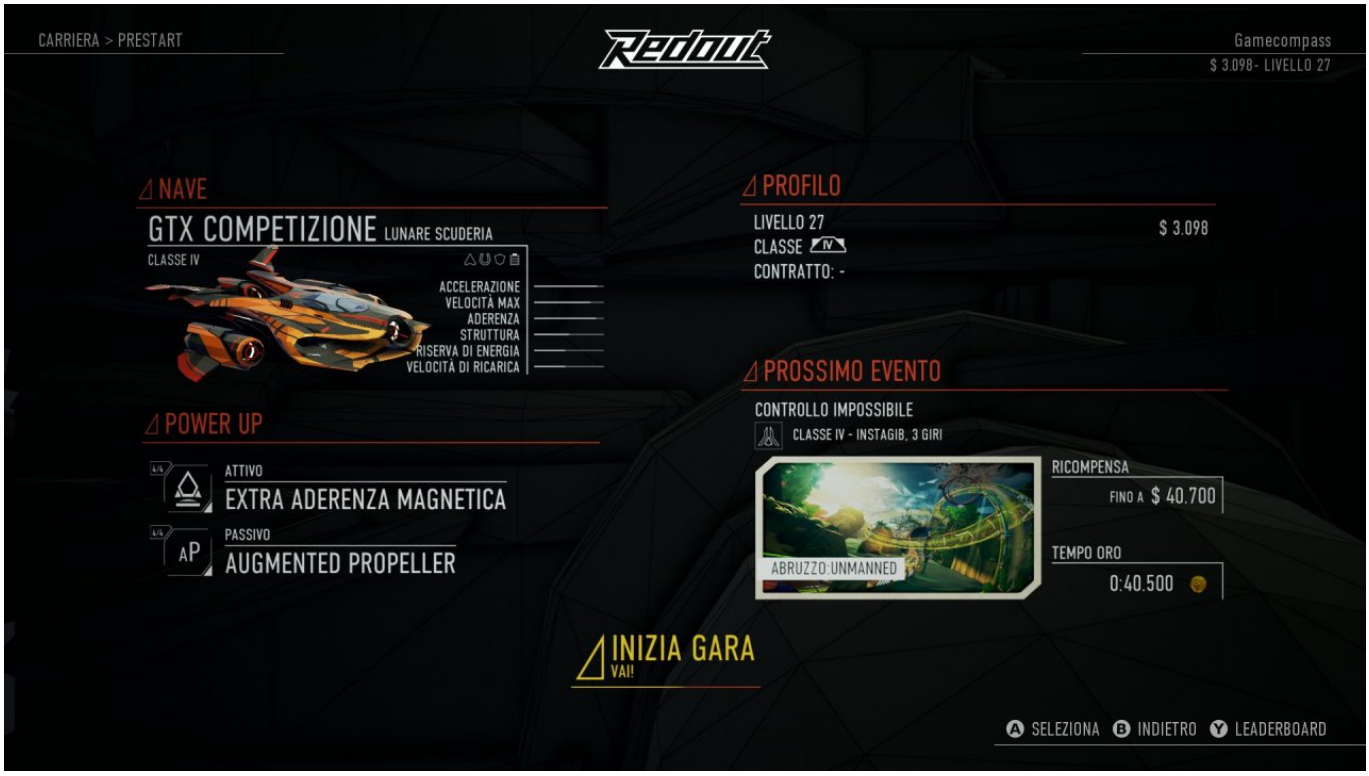
Per le partite **6v6** avremo diverse modalità come: **CATTURA LA BANDIERA**, **TERRITORY** e **DEATHMATCH A SQUADRE**. Tutto ciò sarà ambientato sullo sfondo interattivo di 15 location, incluse **The Laser Lab, Buzzsaw Battle** e **HUNGRY HUNGRY HIPPOS**.
I giocatori potranno sfoggiare 12 nuovi veicoli 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 ilo titolo farà sorridere i giocatori di tutte le età e farà crescere una sana competizione tra di loro.
Il titolo sarà disponibili 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 soprattuto di saper lavorare bene, e siamo curiosi di vedere cosa ci riserverà in futuro questo giovane gruppo di sviluppatori.

---

# Intervista a 34BigThings (Drago D’Oro 2017)