

# [PS4 Pro potrebbe diventare più potente di Xbox One X?](#)

Negli ultimi mesi, dopo l'annuncio della nuova console di casa Microsoft, **Xbox One X**, si è molto parlato della potenza di quest'ultima, paragonata alla top di gamma concorrente di Sony, **PS4 Pro**. Discorso più che fondato, visto che la nuova Xbox One X ha a disposizione una potenza pari a **6 Teraflops** contro i **4,2 Teraflops** di PS4 Pro, ma in queste settimane, con l'annuncio da parte di AMD delle nuove **GPU Vega**, la situazione sembra cambiare.

Infatti, con l'avvento di Vega, arriverà anche una nuova funzionalità, chiamata **Rapid Packed Math**, che in parole povere darebbe la possibilità alla GPU di lavorare a due istruzioni contemporaneamente, anziché una sola. Pare che PS4 Pro sia compatibile con questa nuova tecnologia e questo comporterebbe il raddoppio della potenza della GPU e quindi un incremento di risoluzione, dettagli e FPS, paragonabili, se non superiori, a quelli della console Microsoft, visto che con questa nuova funzionalità PS4 Pro potrebbe arrivare a **8,4 Teraflops**, superando di 2,4 Xbox One X.

Purtroppo questa nuova funzione sembra non sia applicabile sempre e ovunque, ma solo in determinate circostanze e comunque sempre a discapito di una netta perdita di qualità dell'immagine, quindi PS4 Pro non riuscirà ad avere 8,4 TF effettivi, ma la sua potenza potrebbe essere pari, e quindi colmare il gap, a quella di Xbox One X. Potrebbe essere una nuova frontiera per il gaming su console?

---

## [Uncharted 4 riceverà un aggiornamento al multiplayer il 22 di agosto](#)

L'uscita di **Uncharted: The Lost Legacy** è alle porte, ma **Naughty dog** ha ancora una sorpresa riservata ai fan di **Uncharted 4**, il quale riceverà un massiccio aggiornamento per quanto riguarda la componente multiplayer, con l'aggiunta di un nuovo personaggio, nuove skin e una nuova modalità chiamata **Survival Arena**.

Questa modalità offrirà la possibilità di giocare in co-op fino a 3 giocatori in contemporanea, che dovranno difendersi da 100 ondate di nemici, sarà disponibile su tutte le mappe con nuovi nemici, modificatori e zone assedio; infine i giocatori che riusciranno a sopravvivere alle 100 ondate riceveranno una nuova skin.

La modalità **Survival Arena** sarà giocabile gratuitamente per tutti i possessori di **Uncharted 4** e **Uncharted: The Lost Legacy**.

---

## [Tokyo 42 è disponibile sul PlayStation Store](#)

Lo sparatutto-sandbox *Tokyo 42*, sviluppato da SMAC Games e pubblicato da Mode 7, è pronto a dare una ventata di anni '80 al PlayStation Store; infatti, dopo il suo debutto su PC, da ieri sarà possibile giocarlo su console, e per l'occasione è stato pubblicato un nuovo trailer.

Non sapete se comprarlo o meno? Per farvi un'idea date un'occhiata alla nostra [recensione](#).

---

## [Tales from the Borderlands è stato un fallimento commerciale per Telltale Games](#)

Facendo un'attenta **analisi** di *Tales From the Borderlands*, il creative director **Nick Herman**, che adesso lavora in **Ubisoft**, ha dichiarato che il capitolo in questione è stato considerato un vero e proprio **disastro** da Telltale Games, poiché le **vendite** non sono andate affatto bene.



Sappiamo già che la Telltale ha **sviluppato** diversi titoli molto famosi tra cui la **saga** di *The Walking Dead*, *Minecraft Story Mode*, *Game Of Thrones*, che hanno avuto un buon riscontro di critica e pubblico, e prossimamente vedrà la luce il nuovo *Batman: The Enemy Within*. *Tales from the Borderlands* è ancora oggi osannato dalla critica come uno dei migliori titoli Telltale, ma non ha avuto un corrispettivo riscontro sul mercato, totalizzando **pochissime** vendite; questo è bastato a far valutare il gioco come un mezzo **fallimento** per la casa californiana, almeno secondo **Nick Herman**.

Ricordiamo inoltre che il gioco in questione per chi non lo sapesse è **disponibile** in versione **smartphone**, console mobile e fisse tra cui **PlayStation 4**, **Xbox One**, **PlayStation 3**, **Android**, **Xbox 360**, **iOS**, **Microsoft Windows** e **PlayStation Vita**.

---

## [Undertale](#)

Uscito originariamente su Steam nel 2015, e poi ancora nel 2016 per Linux, **Undertale** fa una nuova apparizione su PS4 e PS Vita. *Undertale*, come in molti forse sapranno, è un RPG indie concepito

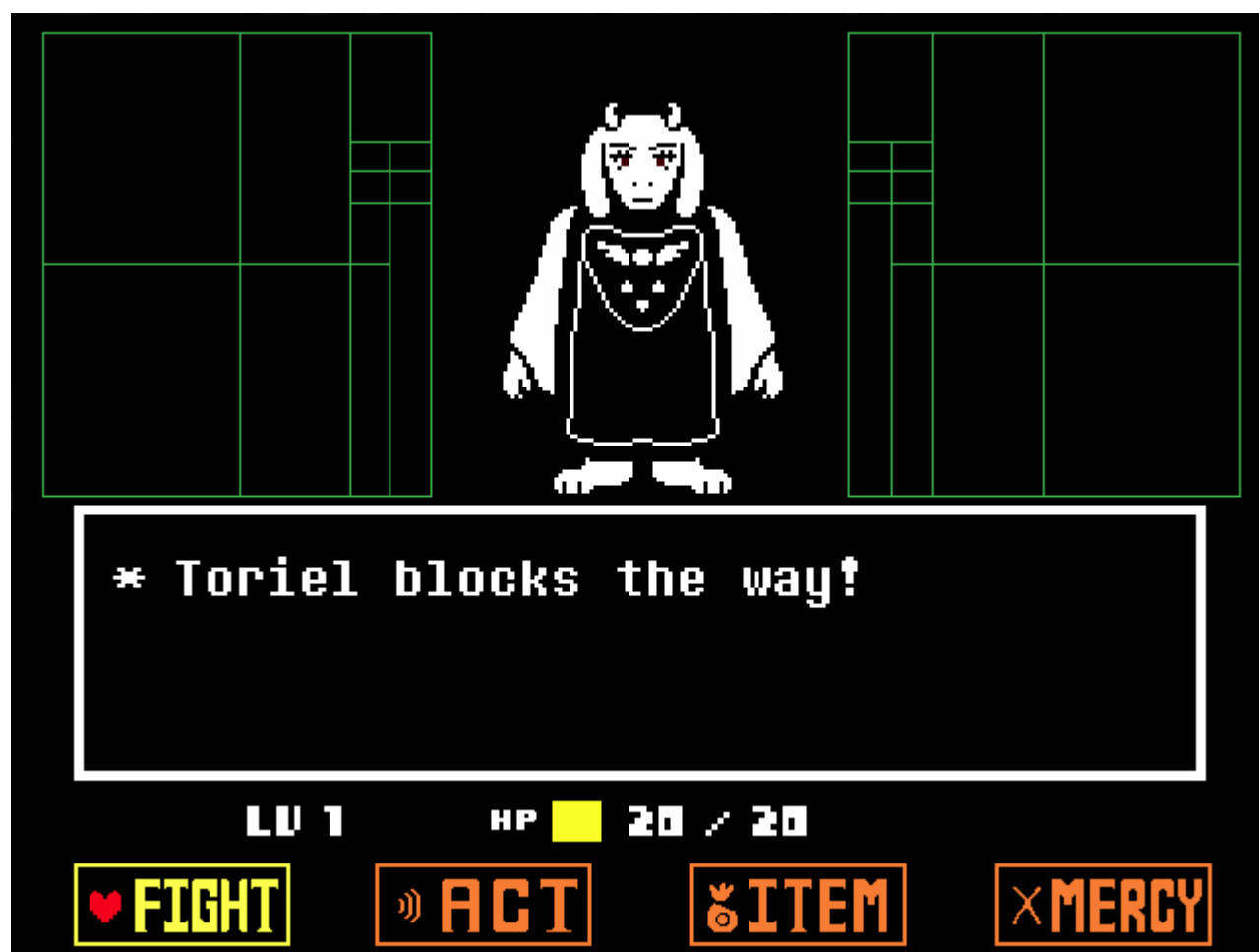
dalla sola mente di **Toby Fox**, grande appassionato di questo genere che ha passato gli anni delle superiori sfornando piccoli giochi utilizzando **RPG Maker** e semplici programmi per modificare i codici di gioco sfornando anche quello che fu *Earthbound: Halloween Hack*, hack di *Earthbound* (secondo titolo della serie RPG targata Nintendo, *Mother*) che i suoi più stretti fan considerano il prequel spirituale di *Undertale*. Dalla prima apparizione di *Undertale* su PC si sono formate numerosissime fandom composte da devotissimi appassionati che lo hanno esplorato, giocato e rigiocato più e più volte elevandolo a qualcosa di magnifico e inarrivabile.



## «In this world it's kill or to be killed»

*Undertale* non è soltanto un gioco, è un titolo che esce dallo schermo: ti parla e forse ti porta anche a farti riflettere. È apparentemente breve ma, ogni volta che si ricomincia, provando le tre campagne principali (neutrale, pacifista e genocida) il gioco ti mette spesso davanti a qualcosa di nuovo e qualsiasi scelta presa, risposta data o nemico ucciso influenzerà il tuo gioco e persino i tuoi salvataggi futuri! I personaggi di *Undertale* non sono solo semplici character dietro uno schermo, non sono solo nemici che in un qualsiasi altro gioco elimini senza pensarci: ogni personaggio di *Undertale* ha una personalità, dei sentimenti, amore verso qualcosa, odio verso qualcosa, sicurezze, insicurezze, volontà, storie, elementi che spingono il giocatore a pensare fuori dagli schemi. Per ottenere il finale "migliore" bisognerà essere praticamente... buoni! La vera difficoltà in *Undertale* sta proprio nel risparmiare ogni nemico convincendolo a evitare lo scontro con i comandi "act"; potrete dunque fare dei complimenti al vostro nemico o accarezzarlo, insomma, sarete alla ricerca dell'animo gentile di quei personaggi che, per ironia della sorte, vengono etichettati come mostri e vi

verranno posti davanti. Ovviamente il giocatore può decidere anche di attaccare i nemici ma questo non solo a rischio e pericolo dell'intera sorte del gioco, dunque per il finale e la già citata influenza nelle campagne successive, ma per l'umore generale dei giocatori stessi. Si potrà restare più volte con l'amaro in bocca, specialmente durante la prima (molto probabile) campagna neutrale, quando non si hanno ancora ben chiare le meccaniche di gioco e si uccide qualcuno che magari non se lo merita proprio ma alla fine, poiché bisogna agire in fretta, lo si manda di fronte al proprio fato senza che lo meriti. Ed è proprio questa la magia del gioco in questione: in *Undertale* non si crea un rapporto fra il personaggio controllato e gli **NPC**, ma fra la persona del giocatore stesso e gli **NPC**. Nella sua finzione, *Undertale* è spaventosamente reale e il suo "superare la quarta parete" stupisce di continuo, soprattutto perché lo fa in maniera intelligente. Questa meccanica funziona al meglio soprattutto nella campagna genocida e l'intero tono del gioco, prima allegro e tuttavia spensierato, si farà cupo e malvagio e vi farà veramente star male, non solo a causa di ciò che state facendo, ma perché poi ne pagherete le conseguenze... per sempre! La psicologia dietro al gioco è davvero impeccabile.



«You're new to the underground, aren'tcha»

La storia vede un bambino cadere in una voragine in cima al monte **Ebott** per poi finire all'interno di un mondo popolato da strane creature catalogate come mostri. La premessa ci spiega che in passato mostri e umani convivevano pacificamente ma una terribile guerra, finita con la vittoria degli umani, sciolse i rapporti fra queste due specie; gli umani finirono col relegare i mostri all'interno del monte Ebott, creando una barriera magica inoltrepassabile dai mostri. Durante il nostro viaggio per uscire

da questa dimensione - visto che apparentemente non sussiste alcun problema per gli umani nel superare la barriera magica - andremo alla scoperta della storia di questo mondo, dei rapporti avuti con gli umani e di cosa rende diversi questi ultimi e i mostri. In tutto questo faremo la conoscenza dei singolarissimi personaggi del gioco come Sans, Papyrus, Undyne, Alphys e molti altri, personaggi che ci arricchiranno nella nostra esperienza e ci riempiranno di amore ma soprattutto di **“determinazione”**.



## «It's a beautiful day outside, birds are singing, flowers are blooming»

Il comparto audio-visivo è sempre in una soglia fra il tipico e atipico ma accompagna perfettamente quella che è l'interezza del gioco. La grafica si rifà principalmente a ciò che è stato *Earthbound* per SNES, il gioco a cui **Toby Fox** si è ispirato maggiormente, e oscilla fra un 8 bit e un 16 bit. Coloratissimi gli scenari, particolare, come già detto, ogni personaggio del gioco e spettacolare ogni singolo dettaglio grafico e testuale del gioco. L'audio è azzeccatissimo, una colonna sonora, composta dallo stesso **Toby Fox**, che accompagna magistralmente ogni singola situazione del gioco, specialmente durante la campagna genocida del gioco, quando la musica, dalle dolci melodie luminose, si trasforma nella colonna sonora ideale per il vostro incubo peggiore. Per ciò che riguarda il gameplay vero e proprio, dunque del sistema di battaglia, *Undertale* ci offre un ibrido, tanto strano quanto affascinante, fra un **Resident Evil Gaiden** (per **Gameboy**), per ciò che riguarda l'attacco vero e proprio, e un **bullet hell** in stile **Toho** per ciò che riguarda la difesa; che si scelga di attaccare o usare i comandi "act", durante i turni di difesa dovremo muovere il nostro cuoricino

(rappresentante la nostra anima) attraverso dei labirinti di proiettili più o meno semplici, ma questi sono comunque ben strutturati e mai noiosi o frustranti, come accade spesso in questo tipo di giochi.

Il gioco, sia su Steam che su PS4, è disponibile solo in inglese, perciò al momento, a meno che non venga annunciata una patch contenente nuove localizzazioni, vi conviene essere ferrati con la lingua inglese. *Undertale* è un titolo che non richiede grandi requisiti minimi, perciò anche i computer più deboli possono supportare la “poca potenza” di cui questo gioco necessita.

*Undertale* è un gioco che agisce direttamente sul proprio stato d’animo, che ricorda che in fondo, anche se lo facciamo in un videogioco e dunque senza conseguenze, uccidere è sempre un gesto sbagliato. *Undertale* forse ci spinge in questo senso, proprio nella società reale, a essere persone migliori e benevole qualsiasi sia il nostro fine e anche che non esiste un tasto reset per poter cancellare i propri errori. Se non altro *Undertale* è l’unico gioco - per quel che si sa - posseduto da **Papa Francesco**, regalatogli dallo youtuber **Matthew Patrick** (meglio conosciuto come **Mat Pat**), a capo del canale “[the game theorists](#)”, durante un meeting della associazione **Scholas Occurrentes** nel quale fu chiamato come rappresentante di You Tube e della comunità dei videogiocatori.

Gioco profondo, unico, insostituibile e affatto bisognoso di sequel, *Undertale* è senza dubbio uno dei migliori titoli indie mai concepiti e probabilmente raggiunge una qualità che difficilmente verrà lambita da nessun altro sviluppatore, indipendente o meno.

---

## [Con l’arrivo di FIFA 18, Sony presenta i nuovi DualShock 4](#)

Per il 29 settembre, data del rilascio del nuovo titolo di casa EA, **Sony** ha voluto fare una grande sorpresa agli appassionati di **FIFA 18** creando una linea di **Dualshock** molto originale, ispirandosi ai colori della **PlayStation FC** con annesso logo e piccole decorazioni sull’impugnatura e sul touchpad. Questo controller, nella sua semplicità, ha già fatto innamorare milioni di appassionati che non vedono l’ora di scendere in campo. Sul sito [PlayStationBlog](#) è possibile trovare altre informazioni sui Dualshock dedicati a *FIFA 18*.

---

## [Le innovazioni di Atlas Rises in No Man’s Sky](#)

DI recente è stato rilasciato un nuovo aggiornamento di *No Man’s Sky*. L’aggiornamento in questione si chiama **Atlas Rises** e comprende tantissime innovazioni che erano state richieste in precedenza dagli stessi giocatori. Ecco qui alcune delle implementazioni maggiormente degne di nota:

<

• Circa 30 ore di contenuti di una nuova storia, inclusa l’apparizione di

una nuova razza aliena.

- Migliorate le texture e le immagini.
- Missioni di gilda generate in via procedurale.
- Migliorati i controlli del combattimento spaziale, delle armi e dell' intelligenza artificiale.
- Adesso sarà possibile "trasformare" la propria nave in una "macchina" così da potersi muovere sul suolo, il che significa che possiamo anche schiantarci.
- Ora esistono livelli di ricchezza, economia e conflitto all'interno dei sistemi stellari. Inoltre la mappa della Galassia è stata migliorata per rendere più facile la navigazione.
- I portali possono ora essere utilizzati per effettuare dei viaggi veloci.
- Un nuovo strumento per la modifica del terreno ci permette di stampare o distruggere le cose.
- L'agricoltura, la miniera e il commercio sono stati migliorati in vari modi.
- Miglioramento sulla chiamata alla nave.

<

• Migliorata la gestione dell'inventario.

- Adesso è disponibile una modalità "co-op" per un massimo di 16 giocatori.

Adesso è possibile vedere altri giocatori nell'ambiente. I giocatori sono rappresentati da sfere galleggianti e, inoltre, sarà possibile utilizzare il **VOIP** (Voice over IP) per avere una chat vocale basata sulla prossimità degli altri giocatori. **Hello Games** sta lavorando costantemente al miglioramento di questo titolo, così da poter rimediare agli errori commessi in passato. Questi erano solamente alcuni dei miglioramenti, i più rilevanti, ma pare che **Atlas Rises** innovi in maniera decisiva **No Man's Sky**.

JTNDaWZyYW1lJTIwd2lkdGglM0QlMjI1NjAlMjIlMjBoZWlnaHQlM0QlMjIzMTUIMjIlMjBzcmMlM0QlMjJodHRwcyUzQSUyRiUyRnd3dy55b3V0dWJlLmNvbSUyRmVtYmVkJTJGNTMyOGl1ekh3LXclMjIlMjBmcmFtZWJvcmlciUzRCUyMjAlMjIlMjBhbGxvd2Z1bGxzY3JlZW4lM0UIM0MlMkZpZnJhbWUIM0U

=

---

## Until Dawn

I  
n spiaggia fa troppo caldo? Preferite la montagna? Allora siete i benvenuti a **Redwood Pines**, una bella e - soprattutto - tranquilla montagna innevata nel sud dell'Alberta.

È qui che è ambientato **Until Dawn**, survival-horror sviluppato in esclusiva per PlayStation 4 da **Supermassive Games** e pubblicato nel 2015. Nel mese di luglio di quest'anno il PS+ ci ha dato la possibilità di provarlo, e noi non ci siamo fatti scappare l'occasione.

La storia segue le vicende di 8 ragazzi che si ritrovano nella baita dei Washington per passare insieme le vacanze invernali. La festa è stata organizzata da **Josh Washington**, fratello di **Hannah** e **Beth**, coinvolte un anno prima in un grave incidente proprio in quella montagna, dove trovarono la morte.

I protagonisti si sono riuniti in quella baita non solo con lo scopo di far festa, ma anche

per **commemorare la scomparsa** delle loro amiche, perdita causata da uno scherzo di cattivo gusto, ideato da cinque di loro, che portò Hannah a scappare fuori dalla baita e a cadere insieme alla sorella Beth giù da un burrone.



Tutto questo ci viene spiegato in un minuzioso prologo che, oltre a farci conoscere le vicende, ci farà familiarizzare con le meccaniche di gioco.

I comandi sfruttano il sensore del **dualshock 4**, che ci permetterà di girare la visuale con il solo movimento del pad, ma queste impostazioni si potranno modificare a piacimento all'interno dell'avventura, assegnando alla levetta analogica destra il compito di orientare lo sguardo dei personaggi, mentre alla sinistra quello di guidarli. Il sensore di movimento sarà sfruttato anche in alcune scene in cui il videogioco vi chiederà di stare immobili e non muovere il pad.

**La mobilità e il feedback** che danno i tasti non è male, i personaggi si muovono in modo naturale, anche se in alcune parti del gioco risulta molto difficile girarsi e camminare, complice la telecamera di gioco non perfettamente studiata (se, ad esempio, dentro una miniera o in un posto chiuso ci gireremo per ritornare indietro, spesso la telecamera si bloccherà e non ci farà vedere ciò che abbiamo davanti). Tralasciando questi particolari, il gioco si presenta ben strutturato, con una trama e un'ambientazione che ricorda molto i classici film horror, case senza luce, strutture cliniche abbandonate e in rovina e sotterranei bui e chiusi.

*Until Dawn* non è un semplice survival-horror, ma **una vera avventura interattiva in stile horror**. Questo perché lo stile di gioco ci permette di fare delle scelte e di poter stravolgere la trama, facendo morire i personaggi, far scoppiare liti o rendere il gruppo più affiatato.

Anche la **caratterizzazione dei personaggi** è un aspetto molto ben riuscito: tutti i character giocabili hanno delle statistiche, come il **coraggio**, il **romanticismo** o l'**onestà**, che varieranno a seconda delle scelte che faremo, facendoli apparire coraggiosi o romantici agli occhi degli amici o partner; anche le relazioni con gli altri personaggi godono di statistiche proprie, che, come detto prima, dipendono dalle scelte e da come ci rivolgiamo ai nostri amici. In questo modo *Until Dawn* ci mostra quanto possa essere **elastica la sua storia**, intrecciando la vita privata di ognuno dei protagonisti, con amori, amicizie e segreti da celare, alla terribile e inquieta nottata che li aspetterà,



piena di misteri e terrore.

Potremo controllare tutti i personaggi uno alla volta: *Until Dawn* presenta più di un finale, potrebbe terminare con la morte di tutti gli amici, con nessuna perdita o con alcune perdite, in base alle nostre scelte.



A *Until Dawn* hanno lavorato parecchi attori che hanno prestato il loro volto ai protagonisti. Si riconosce subito il volto di **Rami Malek**, che interpreta Josh Washington, famoso per aver recitato in *Mr. Robot*; nei panni di Elliot Alderson, **Meaghan Martin** che ha prestato il volto a Jessica, famosa in ambito videoludico per aver doppiato, in lingua inglese, Naminé nei videogiochi *Kingdom Hearts* e **Hayden Panettiere** (Samantha), famosa ormai anche nel cinema hollywoodiano e che ha dato la voce a Kairi protagonista femminile della serie *Kingdom Hearts*.

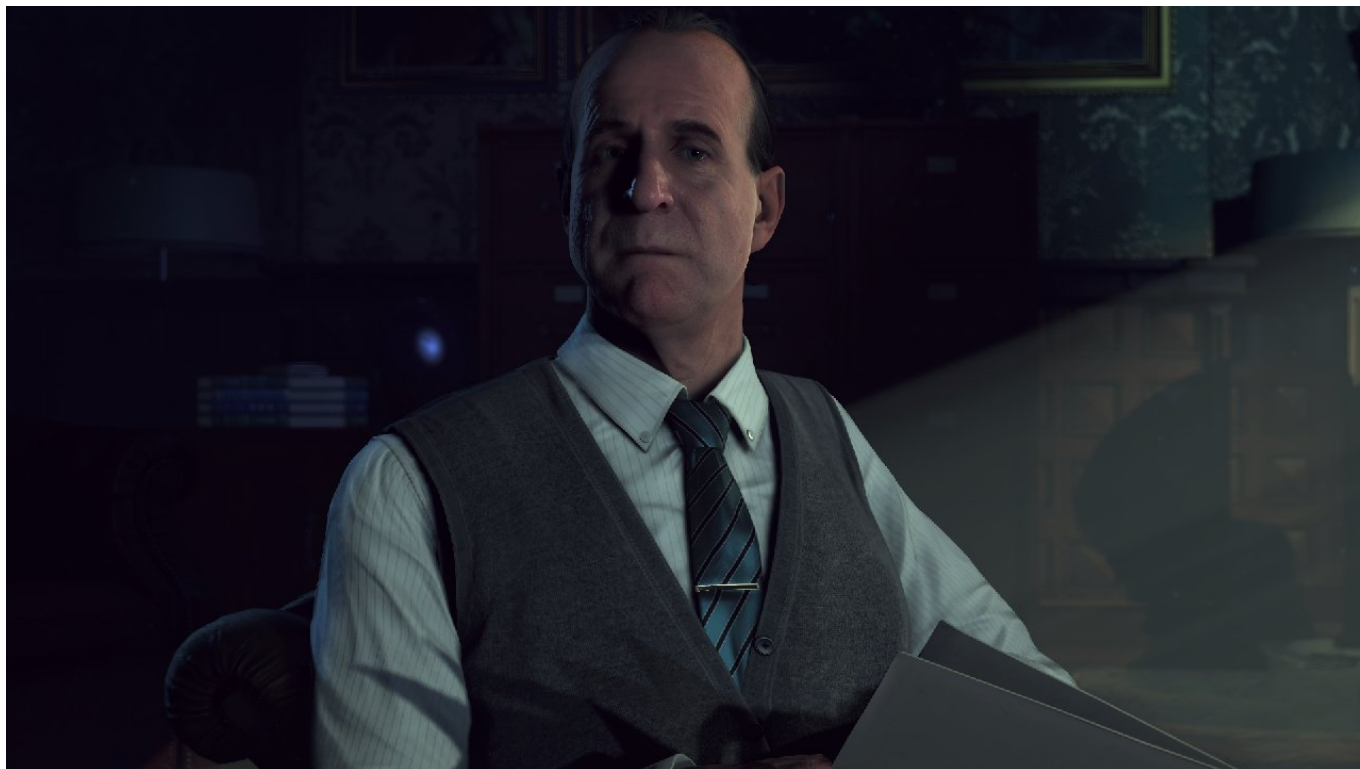
Un cast molto ricco, anche per l'aumento del budget, poiché il progetto era stato concepito in principio per PS3 con l'idea di farlo uscire nel 2013, con il supporto per PlayStation Move, ma fu rimandato per poterlo sviluppare per la nuova generazione di console e con molti più fondi per finanziare il progetto e con una nuova grafica, arrivando su PS4 nel 2015.

**La grafica** è un punto di forza per *Until Dawn*, con texture dettagliate, luci e chiaroscuri che rendono le ambientazioni, gli scenari e tutto ciò che li contorna elementi da vero e proprio film horror. I personaggi, oltre ad avere ottenuto una grande e profonda personalizzazione, sono ben definiti, con shader e colori non proprio sgargianti che richiamano l'ambiente di gioco. Le superfici e tutto l'ambiente sono molto dettagliati, e il gameplay che porta a visitare solo determinati posti che molte volte sono posti chiusi o con pochi dettagli da mostrare aiuta molto in tal senso, portando la console a renderizzare solo quel determinato luogo.



Anche il **comparto sonoro** è ottimo, dai rumori ambientali alla musica di **Jason Graves** (famoso per aver lavorato anche a giochi come *Dead Space*, *Tomb Raider*, *The Order: 1886*, *Evolve* e *Far Cry: Primal*). Un altro aspetto da elogiare è il doppiaggio: *Until Dawn* oltre a essere doppiato in italiano, ci permette di selezionare qualsiasi lingua per il doppiaggio e anche per i sottotitoli, in modo da accontentare chiunque, sia chi preferisca godersi il gioco senza stare a leggere sia chi voglia giocare con l'audio originale.

Per quanto riguarda la **longevità**, invece, il discorso è sfaccettato: *Until Dawn* può essere completato in una sola run, ma i **"cacciatori di platini"** dovranno rigiocarlo più volte, facendo determinate scelte per poter ottenere tutti i trofei. Per i comuni giocatori che invece vorranno rigiocarlo per poter fare scelte differenti o per trovare tutti gli oggetti collezionabili, il gioco potrà risultare noioso, essendosi persa la suspense della prima volta. Sapere già quali scelte fare per poter andare avanti o sapere l'esito della storia, porta il giocatore a completare, quasi meccanicamente, i vari capitoli.



*Until Dawn* offre un'esperienza di gioco ottima, che lascia il fiato sospeso e rende il gioco sempre più tetro anche se, verso il finale, la trama prende una piega molto strana che rischia di distruggere tutto ciò che ha costruito nelle ore precedenti. **Il gameplay**, seppur poco articolato, consta di una giocabilità molto fluida che porterà a riflettere prima di fare una scelta o, per le scelte a tempo, a usare i propri riflessi per evitare di causare una tragedia. Al gameplay si aggiunge anche la terapia psichiatrica con il **Dr. Hill**, pronto a farci domande su domande, per capire le nostre paure e i nostri scheletri nell'armadio.

Devo dire che l'insieme di tutti questi punti ha dato al gioco una sua personalità, rendendolo **diverso da qualunque altro titolo horror**.

Consigliabile un po' a tutti coloro che cercano un'avventura horror che non duri molto, ma anche a chi possiede la **PlayStation Camera**, che verrà sfruttata per registrare e salvare clip nei momenti più spaventosi, immortalando le reazioni dei giocatori.

---

## [Micro Machines World Series - E Quindi?](#)

**Codemasters** non ha certo bisogno di presentazioni: i suoi titoli - da **DiRT** a **Formula 1** - sono conosciuti per l'alta qualità raggiunta in tutti i settori del medium videoludico. Prima di questi però - e parliamo del 1991 - Codemasters deliziava il pubblico con il primo videogioco dedicato alle **Micro Machines**, su quasi tutti i sistemi dell'epoca. Fu un titolo che colpì immediatamente per il suo stile e oggi, a più di 25 anni dal debutto, la casa britannica ha deciso di rispolverare il brand, portando sui nostri schermi **Micro Machines World Series**. Il titolo purtroppo raccoglie solo in parte il meglio del titolo originale, portando con sé vari pregi ma anche alcuni difetti.

## Come un menù scozzese

L'offerta ludica di **Micro Machines** è molto incentrata sull'online: le modalità presenti strizzano l'occhio a quanto visto negli anni novanta, per cui possiamo trovare classiche gare, l'eliminazione in più *manche* e il piatto forte riservato alle battaglie. Proprio quest'ultima modalità si presenta come un "**destruction derby**" in cui i vari mezzi sul campo dovranno darsi la caccia e distruggersi. Tutto ciò, oltre a essere accompagnato dalla presenza di **15 arene diverse**, è contornato da diverse modalità che magari - per chi frequenta gli FPS - posso risultare familiari.

Tra semplici gare e le altre modalità vi è una sostanziale differenza nell'utilizzo della propria auto: se nel primo caso esse possiedono solo proprietà intrinseche (ad esempio la resistenza del carro armato), con armi sbloccabili soltanto à la **Mario Kart**, nelle altre le auto hanno proprietà particolari uniche. Le 12 vetture presenti vantano infatti poteri specifici ricaricabili a tempo, una volta utilizzati, più un potere speciale devastante, utilizzabile se caricato a sufficienza. Il problema sovrviene però sul bilanciamento generale in quanto, in base alla modalità scelta, la vettura che utilizzeremo sarà più o meno avvantaggiata rispetto alle avversarie: diventa ovvio utilizzare mezzi come il carro armato nei *deathmatch*, per via della sua potenza di fuoco e della resistenza, oppure un'auto da corsa durante una gara, fornita di maggior spunto velocistico.

Oltre a tutto questo, Codemasters, si prodiga a creare eventi settimanali specifici, che aiutano a guadagnare punti esperienza e, come nelle altre gare online, dei forzieri contenenti delle skin per le auto, *emote*, denaro e tanto altro con cui potremo personalizzare il nostro mezzo.

Con queste modalità *Micro Machines World Series* ha il merito di risvegliare in noi qualche ricordo sopito, ma è davvero troppo poco per un titolo lanciato con un prezzo di **29,90€**. Alla fine, citando **Jeremy Clarkson**, il tutto si presenta come un menù di un ristorante scozzese: «poca roba e nulla di interessante».



## Guarda mamma, senza mani!

Se siete veterani del titolo, la cosa che salta subito all'occhio è la semplificazione del comportamento delle auto, sicuramente meno nervose rispetto all'omologo degli anni '90. Fortunatamente - o no -- tutto ciò non si traduce in facilità nel completare le gare: le piste, piene di pericoli, diventeranno ulteriori avversari da battere oltre a quelli già presenti. In ogni caso, la visuale isometrica aiuta - e non poco - a capire sin da subito la conformazione della pista ed eventuali pericoli che essa contiene. Tutto risulta abbastanza semplice, anche nell'utilizzo dei poteri a disposizione di ogni veicolo.

Inoltre durante le partite online si avverte come tutto sia stato studiato per aver la maggior immediatezza possibile pur di eliminare l'apprendistato, che comunque è presente sotto forma di tutorial a inizio gioco. Le partite con altri giocatori risultano caotiche e non conoscono la parola strategia: nelle tre modalità principali "Capture the flag", "Drop the bomb" e "King of the hill" si assisterà a così tanta confusione che fatterete a capirci qualcosa; diventa un tutto contro tutti - o team contro team --divertente sicuramente nei primi momenti che però, una volta passati, potrebbero lasciar spazio alla frustrazione.



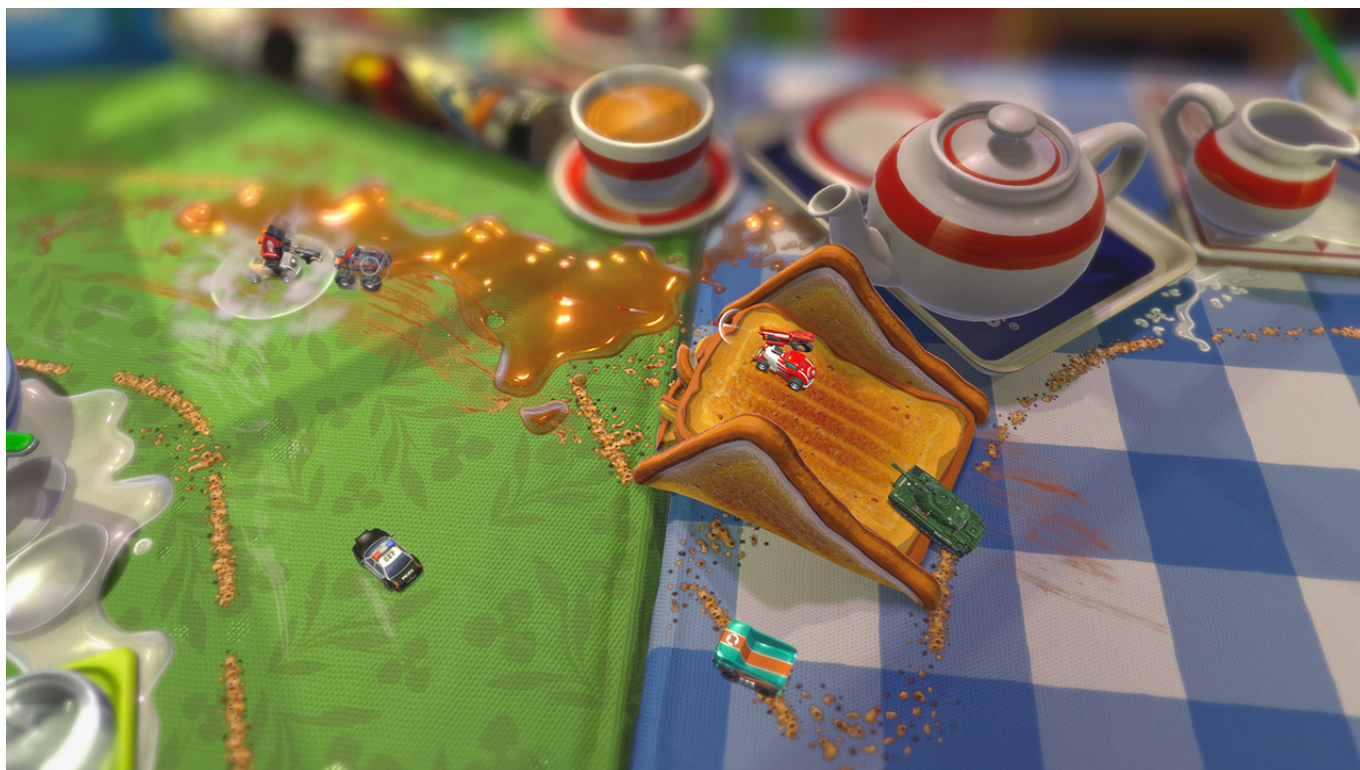
## Macchine digitali

La parte migliore di questo titolo è riservata alla **componente tecnica e artistica**, soprattutto per quanto concerne piste e arene, le quali sono contornate da **numerosi oggetti di scena** spesso **in perenne movimento e/o interattivi**: potremo per esempio sfruttare delle ventole per compiere

grandi salti o sistemi di teletrasporto per spostarci istantaneamente da un punto a un altro della mappa. Tutto risulta ben modellato e con texture di buona definizione.

Anche gli **effetti speciali**, riservati agli elementi dello scenario, armi e mezzi, sono ben realizzati, dando un tocco caricaturale adatto al contesto, e le auto godono dello stesso trattamento, nonostante siano povere di dettagli particolari.

Il **comparto sonoro** svolge invece il semplice compito: l'audio delle auto risulta abbastanza scarno così come, purtroppo, i suoni di esplosioni, urti, etc. Anche le musiche utilizzate non godono di tracce particolarmente memorabili, cercando di imitare il più possibile il tema del videogioco degli anni novanta.



## In conclusione

Purtroppo *Micro Machines World Series* soffre di mancanza di contenuti che possa invogliare il pubblico a continuare a giocare questo titolo. Tutto è permeato da un alone di delusione e sembra immancabile il pensiero che, probabilmente, si poteva fare di più. Resta un titolo godibile come semplice passatempo senza pretese per via di match online divertenti, anche se un tantino squilibrati. Insomma, la nostalgia aiuta a prendere in mano *MMWS*, ma non può fare miracoli.

---

## [Atlas Rises arriverà in settimana](#)

**Hello Games** rilascerà un aggiornamento per *No Man's Sky* questa settimana, il quale apporterà cambiamenti alla storia principale e permetterà ai giocatori di viaggiare velocemente attraverso l'universo tramite l'uso dei portali. La versione **1.3**, soprannominata **Atlas Rises**, arriva nel primo anniversario dall'uscita del gioco su **PS4** e **PC** e proprio come gli aggiornamenti precedenti sarà completamente gratuita.

Nella mail inviata da **Sean Murray**, sviluppatore del gioco a capo del team, si possono leggere i ringraziamenti indirizzati ai fan che durante questo tumultuoso primo anno sono comunque rimasti fedeli al titolo e a chi ha giocato **Waking Titan**, l'alternative reality game legato al precedente aggiornamento di *No Man's Sky*.