

# 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 faticherete 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.

---

## [For Honor sarà giocabile gratuitamente nel weekend](#)

Nel prossimo weekend sarà possibile giocare a [For Honor](#) sulle piattaforme: **PC** tramite **Uplay** (dalle 19:00 del 10/08 alle 22:00 del 13/08), **Ps4** (è richiesto un abbonamento a **Playstation plus** per poter giocare online dalle 9:00 del 10/08 alle 01:59 del 15/08) e **Xbox One** (è richiesto un abbonamento a **Xbox LIVE Gold** dalle 9:00 del 10/08 alle 01:59 del 15/08).

Sarà possibile trasferire i salvataggi alla versione completa del gioco, ricordiamo che dal 15/08 inizierà la terza stagione del gioco: **Grudge & Glory** con delle novità riguardanti mappe, equipaggiamenti ed eroi.



## [Novità per La Terra di Mezzo: L'ombra della guerra](#)

Emergono alcune novità riguardo **La Terra di Mezzo: L'Ombra della Guerra**.

Uno degli aspetti più apprezzati del gioco è il sistema **Nemesis**, che permette a ogni giocatore di affrontare storie ogni volta uniche attraverso nemici generati proceduralmente e differenziati nella personalità e nei punti di forza e di debolezza. *L'Ombra della Guerra* prevederà inoltre un sistema **micro-transazioni**: infatti all'interno del titolo sarà presente un negozio da cui comprare i vari "potenziamenti", fra cui:

- **Cassa del bottino**: contiene armi e armature di diversa rarità. L'equipaggiamento e l'aggiornamento di queste armi e armature migliorano le abilità personali di **Talion**. Inoltre possono anche contenere XP boost.
- **Bottino di guerra**: fornisce orchi seguaci di diversa rarità per aiutare a forgiare un esercito forte. Possono anche contenere ordini di formazione per livellare e personalizzare i seguaci orchi.
- **XP bonus**.
- **Pacchetto speciale**: il pacco copre le casse del bottino, i bottini di guerra e bonus di un valore maggiore.

Potremo pagare queste cose in due modi diversi: possiamo usare la valuta **Mirian** o **l'oro**, un nuovo tipo di moneta. Il *Mirian* può essere acquisito sconfiggendo gli "Orchi del tesoro", distruggendo gli attrezzi, distruggendo i seguaci orchi, mentre l'oro può essere ottenuto acquistandolo tramite **Steam, PlayStation Store** o **Xbox Store**. È anche possibile guadagnare piccole quantità d'oro

raggiungendo determinate tappe fondamentali e partecipando alle sfide della comunità. Il titolo sarà sempre giocabile online, impedendo quindi agli hacker di influenzare la valuta in gioco e le casse del bottino.

---

## Ultimo update per Xbox One disponibile

L'ultimo update per la dashboard di **Xbox One** è disponibile per i membri **dell'alpha program** e porta con sé nuove e importanti caratteristiche come una moderna **pagina community**, un **menù guida** rivisto e la possibilità per i giocatori di creare la propria home page personalizzata attraverso i **"content blocks"**.

Spariscono inoltre le colonne verticali introdotte con l'update di marzo: da oggi gli **insider** Xbox avvieranno i loro sistemi e si troveranno di fronte una dashboard più pulita con in cima i giochi più utilizzati accompagnati da qualche **hint**, annunci e suggerimenti. Ma non finisce qui: utilizzando il nuovo concept di **blocchi contenuto** si avrà la possibilità di aggiungere praticamente qualsiasi cosa alla home come ad esempio giochi, amici e servizi in modo da generare una pagina **completamente personalizzata**.

La guida, ovvero le **icone di menù**, fino a ieri relegata alla sinistra dello schermo, in questa nuova dashboard trova nuova linfa vitale, grazie a un **pop-up box** con schede disposte su una barra in alto, facilmente navigabili attraverso i **bumper** del controller o lo **stick analogico**.

Infine sono stati apportati dei miglioramenti alla pagina della **community**, dove i giocatori potranno scegliere quali feed ricevere e quali verranno mostrati, con opzioni riguardanti amici, giochi popolari, club seguiti e altri contenuti preferiti.

La data di pubblicazione è ancora sconosciuta ma quasi certamente coinciderà con il lancio di **Xbox One X**, nuova console di Microsoft in arrivo a novembre. Nel frattempo **Ybarra** ci ricorda che durante l'autunno arriveranno anche tantissime altre novità come gli **Avatar**, i **Game Hub**, i **Profili** e gli aggiornamenti alla **Game bar** sui **Pc Windows 10**.

---

## Game of Thrones

**Telltale Games** è sinonimo di avventura grafica a episodi, e grazie a Playstation plus (per gli abbonati nel mese di luglio 2017) abbiamo avuto modo di giocare al titolo dedicato alla celebre opera di **George R. R. Martin: Game of Thrones** (nome del primo volume della serie *A Song of Ice and Fire*).

Il gioco si basa sull'omonima serie televisiva, e nei 6 episodi da cui è composta questa prima stagione assisteremo a numerosi colpi di scena e momenti di pura tensione come ci ha abituato il buon vecchio George.



## Iron from ice

Questo è il motto del casato **Forrester** (brevemente menzionato nei libri) i cui membri saranno i protagonisti del gioco, sebbene ci sia la presenza di volti noti al pubblico della serie tv (doppiati dagli attori originali), la storia è totalmente inedita e non intacca minimamente la trama dell'opera principale.

Il gioco inizia durante il **Red Wedding** (evento che si colloca nella terza stagione della serie tv), i Forrester sono alleati di **Robb Stark** e assisteremo alla morte del lord **Gregor Forrester** e alla fuga del suo scudiero **Gared Tuttle** a cui Gregor aveva affidato la propria spada per consegnarla al suo erede al castello di **Ironrath** (proprietà del casato Forrester).

Qui verremo a conoscenza del giovane **Ethan**, erede in quanto i fratelli maggiori **Rodrick** e **Asher** non sono disponibili (il primo creduto morto in battaglia, l'altro esiliato per un crimine commesso in gioventù), della sorella **Talia** e del piccolo **Ryon**.

C'è anche la sorella maggiore **Mira**, ancella di lady **Margaery Tyrell**, la quale cercherà di aiutare la propria famiglia sfruttando le proprie amicizie nella nobiltà.

Il lavoro svolto dal team californiano è di prim'ordine, la storia è ben scritta, e la recitazione e il doppiaggio non hanno nulla da invidiare a quelli della serie tv, con scene di forte impatto emotivo che colpiscono come un pugno allo stomaco; l'unico neo è la totale assenza della lingua italiana, quindi se non si è in grado di comprendere l'inglese sarà impossibile capire quanto accade.

## Gameplay

Il gioco è la classica avventura grafica che Telltale ci ha sempre proposto: ci sono i soliti quicktime events, dialoghi a scelta multipla, si può interagire con qualche oggetto, osservare l'ambiente, ma non c'è molta libertà; anche le decisioni che si prendono non sono così incisive nei confronti della

trama, più o meno i risultati sono sempre gli stessi, la difficoltà è pressoché inesistente, chiunque può portare il gioco a termine, a patto di conoscere la lingua inglese.

Tutto sommato comunque è un gioco che si lascia giocare e non annoia mai, gli amanti del genere avranno modo di passare alcune ore in tranquillità e godersi l'ottima trama senza alcuna frustrazione.



## Comparto tecnico

Sebbene il gioco giri su qualsiasi dispositivo, anche mobile, non si può certo dire di trovarsi davanti a qualcosa di bello da vedere: il **motore grafico** è lo stesso che gli sviluppatori californiani usano da sempre, la conta poligonale è bassa, la modellazione dei personaggi approssimativa, textures slavate, frame rate pessimo anche su macchine performanti, animazioni che risulterebbero brutte anche su una ps2, non regge di certo il confronto con giochi dello stesso genere come *Until Dawn*.

Di tutt'altra pasta è invece il **comparto sonoro**: le musiche comprendono ottimi brani originali e alcuni presi dalla serie tv, come la bellissima sigla che è presente all'inizio di ogni episodio del gioco. Gli attori hanno svolto un egregio lavoro di doppiaggio e gli effetti sonori delle battaglie sono ben studiate.

## Conclusioni

**Game of Thrones** è un buon gioco che offre diverse ore di intrattenimento grazie all'ottima trama e recitazione, ma non raggiunge l'eccellenza a causa di un comparto tecnico datato che non rende giustizia a quanto di buono è stato fatto dagli sceneggiatori.



Se siete amanti del genere e conoscete l'inglese non fatevelo scappare; se invece date importanza alla grafica e al tasso di sfida ignoratelo assolutamente.

---

## [Morto il compositore Daniel Licht](#)

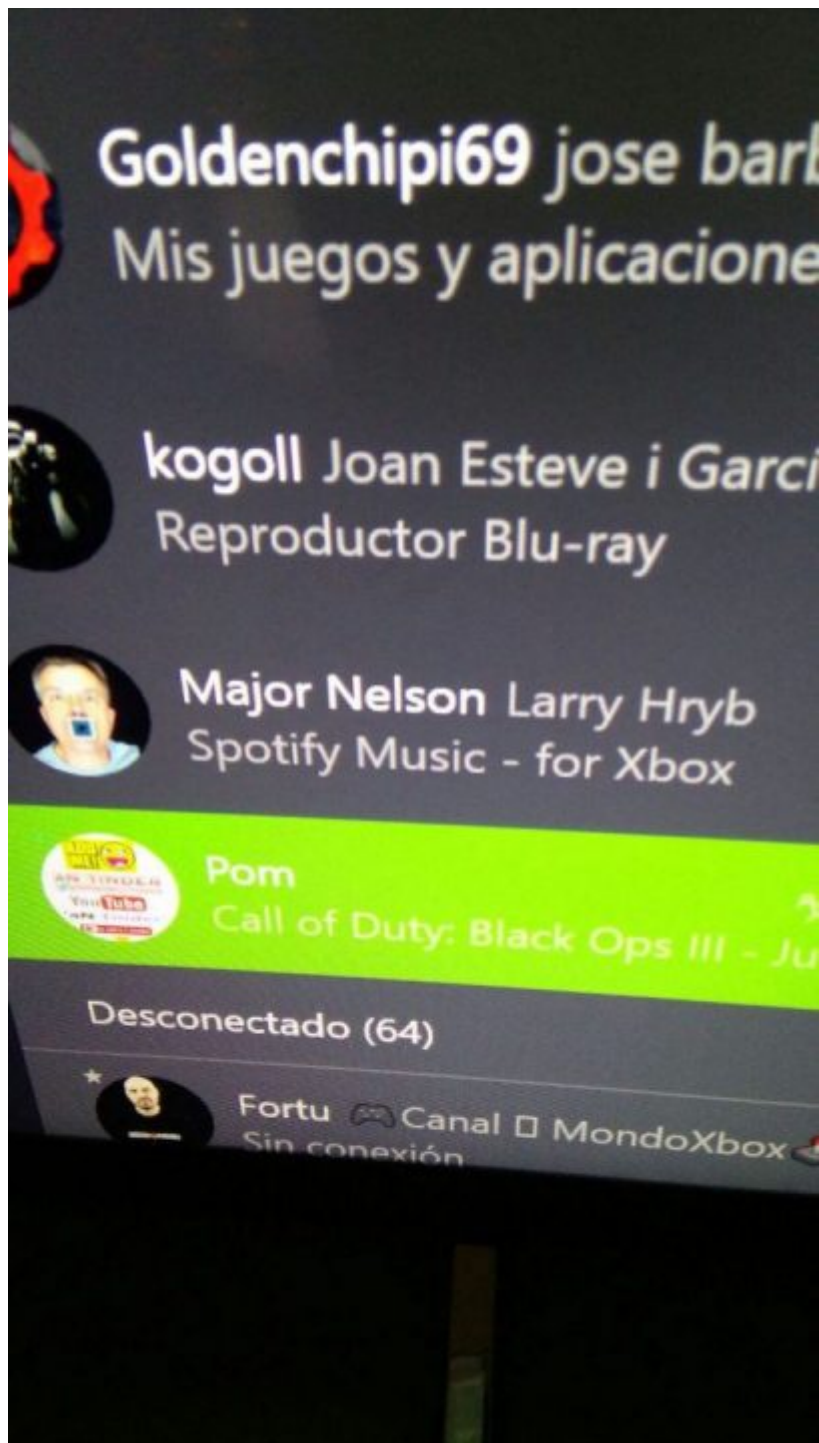
È notizia di ieri quella della scomparsa di **Daniel Licht**, celebre compositore per la serie TV **Dexter** e per aver lavorato alla colonna sonora dei due **Dishonored** e **Silent Hill** dal 2012 al 2015. Dopo aver lottato contro una rara forma di cancro, Licht si è spento a 60 anni. Tanti sono stati i messaggi di cordoglio sui social, al cui si aggiunge anche il nostro con uno dei brani più belli presenti nella saga dedicata a **Corvo Attano** ed **Emily Kaldwin**.

---

## [Spotify a tutto volume su XBOX ONE](#)

Sembra che un'app di **Spotify** sia in arrivo per le nostre **Xbox One**. Le fonti affermano che attualmente l'applicazione sia in fase di test ma che arriverà presto nello store.

Lo testimonia uno screenshot di **Mayor Nelson Larry Hryb** di **Microsoft**, postato su [Xbox One Reddit](#) proprio questa settimana. Alcune voci sostenevano che l'app non sarebbe mai arrivata a causa di un accordo di esclusività con Sony, ma a quanto pare non è così.



**Sony** aveva annunciato il suo accordo esclusivo con **Spotify** per PS3 e PS4 nel 2015. Oggi, a quanto afferma il vice presidente senior di Sony e capo di Playstation Network **Eric Lempel**, l'azienda si ritiene soddisfatta ed entusiasta della nascita di **Playstation Music** con Spotify nelle vesti di partner esclusivo.

---

# Portal Knights

**Portal Knights** è il perfetto anello di congiunzione tra **Minecraft** e **Dragon Quest Builders**, che lascia libertà quasi totale lasciata al giocatore ma al contempo incanalandolo attraverso gli stilemi classici dei giochi di ruolo.

Un evento denominato "**Frattura**" ha diviso il globo in 47 distinti biomi, ora accessibili solo attraverso la scoperta di portali, ognuno dei quali necessiterà di diversi materiali per potere essere ripristinato. Il gioco ci presenta il suo carattere ruolistico fin dalla creazione del personaggio: avremo la possibilità di scegliere tra le classi **Cavaliere**, **Mago** e **Arciere**, ognuna contraddistinta con un apposito albero delle abilità. **Portal Knights** dà la possibilità di affrontare il gioco in diverse modalità: sarà possibile costruire un nuovo equipaggiamento per uccidere i mostri e salire di livello o varcare i portali col solo scopo di prendere i materiali necessari e dedicarci esclusivamente al crafting.

Come ogni buon **sandbox**, il gioco permette di distruggere ogni singolo cubo sulla mappa e poi riposizionarlo dove meglio si ritiene per costruire edifici, fortificazioni, dungeon o fortezze volanti: quelli della propria fantasia saranno gli unici limiti per il giocatore.

Se il vostro scopo è unicamente quello di saltare da un'isola all'altra il più velocemente possibile costruendo i portali, in una **quindicina d'ore** potreste aver già fatto tutto quel che vi serve ma, nel caso voleste prendervela con calma e creare un mondo tutto vostro, le ore da spendere nel gioco potranno essere infinite. Potrete poi invitare anche altri **tre amici** sulla vostra isola e lavorare in quattro a un progetto comune o persino andare a caccia di materiali rari insieme, altra nota di merito per una produzione che offre un'esperienza piuttosto valida.

Tuttavia, ciò che rende veramente Portal Knight distante dall'essere un epigone di altri modelli già visti, sono i vari **elementi GDR**: talvolta incontreremo altri personaggi che ci forniranno numerose **side quest**, rinfocolando la motivazione a continuare l'esplorazione dei vari mondi.

L'unico appunto che ci sentiamo di sottolineare, semmai, concerne **l'inventario**, basato su un'impostazione a menù e sottomenù che non sembra fare dell'immediatezza la propria virtù: navigarci risulta macchinoso, a tratti sgradevole.

Da un titolo come **Portal Knights**, che presenta una struttura lineare di crescita e di scoperta ci si poteva aspettare una storia di maggior spessore, la **narrazione** rimane sullo sfondo e non si erge praticamente mai nel procedere del gameplay, lasciando la sensazione che siano i giocatori stessi a creare il proprio racconto (e questo non è sempre un bene).

Sotto il **profilo tecnico**, il titolo gode infine di **60 fps** e non mostra segni di cedimento regalando dei buoni colpi d'occhio: il ciclo giorno e notte, con alcuni nemici che compaiono solo all'imbrunire, e una dinamica dei fluidi particolarmente riuscita sono solo altre piccole chicche che migliorano l'esperienza globale.

Dal punto di vista **sonoro**, il gioco gode di un buon impianto tipico degli adventure game, pensata in maniera accurata con effetti realistici in azioni elementari (dai colpi sferrati a un nemico ai semplici passi in fase di movimento). È probabilmente la **colonna sonora** a far però la differenza, con deliziose variazioni melodiche che vanno di pari passo con i cambi di scenario e d'azione. Il lavoro

orchestrata è davvero di pregio, le composizioni della **Synthetic Orchestra** (dietro la quale si nasconde il nome del solo **Blake Robinson**, che aveva già contribuito al lavoro sulla OST di **Terraria**) richiamano sonorità di maestri come **John Williams** e **Danny Elfman** innestandosi benissimo nell'opera di **Keen Games**.

Pur non risultando esente da bug, **Portal Knights** risulta davvero un bel prodotto, estremamente leggero e affascinante sul piano visivo e sonoro, e con un gameplay semplice e mai snervante, con un combat system basilare ma efficace. basato su attacchi e schivate, perfetto per il pubblico giovane a cui il titolo si rivolge.

---

## [Battlefield 1 Revolution disponibile al pre-order su Amazon France](#)

Su **Amazon France** è comparsa, disponibile per il pre-order, la nuova versione di *Battlefield 1* denominata **Revolution Edition**.

Il **prezzo** del gioco in questione è di **59,99** euro e conterrà tutti e 4 i **DLC** usciti finora e anche il Premium Pass. Sarà disponibile su **Playstation 4**, **XBOX One** e **PC**, e pare uscirà il prossimo **22 agosto**.

**Electronics Arts** non ha **fornito** dati certi inerenti a *Battlefield 1 Revolution Edition* ma può darsi che in futuro l'azienda produttrice rilasci **maggiori** dettagli e accertamenti riguardo il gioco.

Qui sotto una **gallery** di varie **copertine** delle varie console del gioco:

---

## [Xbox One X aiuterà l'industria a crescere secondo Yves Guillemot](#)

In una recente intervista su [Gamespot](#), il CEO di **Ubisoft Yves Guillemot** ha dichiarato che la futura console targata Microsoft aiuterà l'industria dei videogiochi a crescere.

Guillemot afferma di avere stipulato un accordo con **Microsoft** per **Assassin's Creed: Origins**, che trarrà vantaggio dalla potenza di **Xbox One X**, e afferma anche di apprezzare il lavoro che Microsoft sta facendo, puntando non più su periferiche come **Kinect** ma sulla potenza dell'hardware, che offrirà una maggiore immersione, una IA più convincente e in generale giochi migliori.

Ricordiamo che **Assassin's Creed: Origins** è uno dei giochi che saranno pubblicizzati maggiormente per **Xbox One X**, sulla quale girerà in 4k dinamico con checkerboard rendering e supporto HDR e uscirà il prossimo 27 di ottobre.