

GRID - Quanta fretta, ma dove corri?

Sono passati più di dieci anni dall'arrivo di **Race Driver: GRID**, evoluzione della serie **TOCA**, pietra miliare dei racing game. Il titolo funzionava molto bene, portando su tutti i nostri schermi l'ormai classico **riavvolgimento temporale** e una struttura della carriera che tanto ricordava la storica serie **Gran Turismo**. Con l'originale **GRID** dunque, **Codemasters** si riconfermava come una delle poche software house a restituire agli appassionati la gioia del guidare digitale ma, con i successivi capitoli, qualcosa cominciava a scricchiolare. **GRID 2** segna il passaggio della serie alla sponda dei racing arcade e con il successivo **Autosport** a un ritorno, in qualche modo, allo stile di guida originale. Tutto questo ha gettato confusione negli appassionati, accomunati tutti da una sola domanda: che cos'è **GRID**? Il nuovo capitolo, che potremmo definire remake dell'originale, vanta alcune caratteristiche interessanti, eppure qualcosa non quadra. Come novelli archeologi digitali, cercheremo di scavare a fondo per trovare la verità, rispondendo alla domanda fondamentale.

... Con la partecipazione di Fernando Alonso



Partiamo da un fatto: quando punti a restituire le sensazioni dell'originale **GRID**, sviluppando il titolo col due volte Campione del Mondo di Formula 1 **Fernando Alonso**, qualche aspettativa comincia a crearsi. Le sbandate (volute) con il secondo capitolo e **Autosport**, riecheggiano ancora tra gli appassionati, orfani di un titolo capace di colmare il vuoto tra gli arcade puri e i semi-simulativi.

Il nuovo **GRID** ritorna a una struttura decisamente più classica, con l'intera esperienza suddivisa in tanti piccoli campionati (alcuni molto simili tra loro) a difficoltà sempre crescente, con l'obiettivo finale di entrare nella lega definitiva: la **Grid World Series**.

Le sei discipline presenti spaziano da **Touring Car**, **Time Attack**, **Classe GT** e **Prototipi** fino alle **Formula**, dove potremmo saggiare anche le doti della **Renault R26**, Formula 1 che aiutò Alonso a

vincere il campionato 2006. Proprio dalla visione delle classi e delle vetture presenti, si capisce subito come l'intento di Codemasters sia quello di concentrare tutta l'attenzione del giocatore sulle gare in pista, senza particolari distrazioni, notando un certo sbilanciamento verso "muscle car" americane e qualche auto mutuata dai precedenti capitoli. Nessuna auto stradale è presente in questo titolo, puntando direttamente alle corse; il che ci dà già un primo indizio: forse più che il nuovo *GRID*, questo non è altro che **GRID: Autosport 2**. Ma andiamo avanti.

Oltre la **Carriera**, abbiamo a disposizione una modalità **Gioco Libero**, che in fin dei conti tanto libera non è: di fatto, possiamo guidare solo auto acquistate durante la Carriera, salvo alcune eccezioni in cui è possibile "affittare" il veicolo per una sola gara. Ma oltre questo, poco più, con classica modalità **Multiplayer** che molto spesso prende le sembianze del **Destruction Derby**.

Cosa abbiamo dunque: un titolo senza fronzoli a cui interessa solo portarci in pista. Bene, ma benché la varietà non manchi, almeno per quanto riguarda la carriera, tutto il contorno in qualche modo non riesce a colpire, rischiando di finir ben presto nel dimenticatoio. Ma oltre la domanda sulla vera natura di *GRID* un'altra sorge spontanea: qual è stato il vero ruolo di Fernando Alonso?

Ti conosco, mascherina!



Scesi finalmente in pista, notiamo subito qualcosa di strano: per chi di voi abbia guidato almeno una volta nella vita un **Go-Kart**, sa benissimo che cercare le giuste traiettorie per sfruttare una leggera derapata è una delle chiavi del successo. Ecco, *GRID* ricorda tanto i Go-Kart: non importa su quale auto pogeremo il sedere, lo stile di guida sarà il medesimo per ogni categoria di vetture, con minime variazioni sul tema. Questo è il peccato più grande del lavoro di Codemasters: nessun'auto riesce a regalare particolari emozioni e quando non si sente l'esigenza di utilizzare la visuale interna, evidentemente c'è qualcosa che non va. Quindi, possiamo appurare che siamo lontani dal titolo originale, ma in qualche modo anche dal precedente *Autosport*.

A venirci incontro arriva però la tanta decantata **intelligenza artificiale** e il sistema **Nemesi**, in grado di creare vere e proprie rivalità con i piloti avversari. Ma anche l'I.A. mostra alle volte alcuni cenni di carenza di quoziente intellettuale e il Nemesi diventa molto spesso un "processo alle intenzioni". Ogni qual volta urteremo con una certa veemenza un avversario, questi ci darà letteralmente la caccia, a suon di vendetta. Se sulla carta questo sistema può aver il suo perché, ricordando alla larga il duo **Vettel-Hamilton in Azerbaijan 2017**, a conti fatti si dimostra fallace e molto spesso scorretto, anche perché capiterà spesso di venire a sportellate con qualcuno. Questo fa *pendant* con un **buon sistema di danni**, sia meccanici che estetici, in grado di esaltare il contesto da guerriglia pistaia. Questo perché essenzialmente il nuovo **GRID** è un gioco "sporco", dove la guida pulita ha poca importanza, come del resto la manciata di impostazioni dedicate al setup della vettura. Le gare sono dunque delle battaglie e in qualche modo, divertono: **GRID** è assolutamente diverso dagli altri racing game, in cui vincere è l'unica cosa che conta ma non perché è richiesto dal gioco (basta arrivare tra i primi tre), ma perché ogni gara sembra prendere le sembianze della Selezione Naturale di Darwin: chi vince ha maggiore probabilità di evolversi, acquistando vetture sempre più performanti e sbloccando nuove livree da indossare e personalizzare. Anche questo aspetto purtroppo passa in secondo piano, con una **scarsa possibilità di personalizzare** il proprio team, tralasciando nome e compagno di squadra, che potremmo ingaggiare scegliendo tra le varie caratteristiche interessate. **GRID** dunque è tutto qui: una serie di gare in cui divertirsi senza fronzoli.

Possiamo dunque rispondere alle due domande, tenendoci la più importante per ultima. Intanto, qual è stato il ruolo di Fernando Alonso? Uomo immagine, ne più ne meno. È altamente improbabile che la sua consulenza abbia portato a un titolo in cui buttar fuori l'avversario sia l'andazzo giornaliero. Ma allora perché non ingaggiare **Pastor Maldonado**!?

Bello e possibile



L'**Ego Engine** è in pieno spolvero, mostrandosi perfettamente ottimizzato anche con risoluzioni elevate. A 4K, settaggi massimi, il titolo tiene botta a 60fps, calando solamente nelle situazioni più concitate e durante la pioggia, davvero ben resa. Ogni modello è ben realizzato sino ai più piccoli particolari, anche se, non bisogna aspettarsi i dettagli presenti in titoli più blasonati. Di questo ci si accorge soprattutto sulle Formula, vetture a ruote scoperte che lasciano intravedere parte della loro struttura interna, fin troppo "statica": non vedremo mai ammortizzatori comprimersi o movimenti meccanici, risultando a conti fatti, un titolo d'altri tempi. Ma poco importa quando il colpo d'occhio generale è davvero suggestivo, regalando delle piccole cartoline in cui si vorrebbe scendere dall'auto per gustarsele a fondo.

Sul fronte **audio** non ci sono grosse novità, con campionamento dei motori molto simile alle controparti precedenti, che manca della giusta profondità.

In conclusione

Che cos'è dunque il nuovo GRID? Abbiamo appurato che non è il remake dell'originale titolo del 2008, troppo distante per sistema di guida e struttura ludica. Non è nemmeno *Autosport 2*, con quell'esagerata vena arcade. La verità è che ci troviamo di fronte al **remake di GRID 2**, un titolo dalla indubbia anima arcade ma che - colpo di scena - funziona. Visto in quest'ottica, il nuovo GRID è un titolo divertente, capace di avvicinare due diversi universi di pubblico. Abbandonate il senso del pudore, abbandonate la voglia di accarezzare i cordoli cercando di limare i tempi sul giro e abbandonate altresì, la voglia di chiedere l'autografo a Fernando Alonso: il nuovo lavoro Codemasters saprà intrattenervi... in attesa di qualcosa di meglio.

Processore: Intel Core I7 4930K

Scheda video: Sapphire Radeon RX 580 8GB NITRO+ Special Edition

Scheda Madre: MSi X79A

RAM: Corsair Vengeance 16GB

Sistema Operativo: Windows 10

[Annunciato F1 2018](#)

Come poteva mancare l'annuale gioco dedicato alle vetture più veloci al mondo. **F1 2018** sarà un'ulteriore evoluzione di quanto sviluppato con l'ottimo *F1 2017* che, a detta di **Paul Jeal** (*F1 Franchise Director* di Codemasters) è stato fondamentale per mettere le basi al capitolo migliore di sempre.

Tra le novità annunciate, vi sarà una **maggiore attenzione alla modalità carriera**, con molte aggiunte richieste dai fan, che verranno svelate più avanti. Inoltre verranno realizzate **più auto storiche**, spaziando ancor di più tra le diverse epoche dello sport motoristico più famoso al mondo. Il gioco vedrà il suo rilascio il **24 Agosto** in concomitanza con il Gran Premio del Belgio, a Spa-Francorchamps

[F1 2015 gratis su Humble Bundle](#)

Humble Bundle di volta in volta sorprende i giocatori con interessanti promozioni. Oltre a sconti e azioni di beneficenza, il negozio offre spesso giochi gratuiti come, avvenuto proprio oggi con [F1 2015](#), disponibile per sole 48 ore, in versione PC. **F1 2015** è il primo titolo basato su licenza **Formula 1** approvato sulle recenti console e, nonostante qualche mancanza, è comunque un gioco di guida in grado di dare delle soddisfazioni. Il titolo è dello studio britannico Codemasters famoso nel settore racing per titoli come *Colin McRae Rally*, *TOCA*, o i più recenti *Dirt*.

[F1 2017 - L'unico Modo per far Vincere Ferrari](#)

La **Formula 1** è il campionato motoristico per eccellenza, uno sport d'élite con i piloti migliori del mondo a bordo delle auto più veloci del mondo. Da quando **Codemasters** detiene i diritti di questo brand, ha avuto il merito di riportare in auge questo sport anche a livello videoludico e, da allora - a parte il tonfo della versione 2015 - si è sempre ben comportata, facendo uscire ottimi titoli. In un anno in cui nella realtà si è arrivati a uno stravolgimento dei regolamenti, con auto completamente diverse e sicuramente più performanti, ecco che la casa inglese si è dovuta adeguare, portando con **F1 2017** tutte le novità di questa stagione; ma non solo.

L'imbarazzo della scelta

Ovviamente il fulcro principale dell'offerta risiede nel **Campionato di Formula 1 ufficiale**, in cui, una volta scelto il team d'appartenenza, gareggeremo in ognuna delle 20 piste presenti nel calendario. Tutto parte dalla creazione del nostro alter ego digitale, scegliendo conformazione del volto, nazionalità e il casco. La scelta del team non sarà banale: se è vero che siamo liberi di

scegliere qualsiasi auto sin da subito, gli obiettivi di ciascuna squadra differiscono in base al blasone e ai risultati ottenuti nel campionato reale; risulta quindi più semplice partire con una **Renault** piuttosto che con una **Mercedes**, in quanto, scegliendo la “Stella d’Argento”, saremo costretti a puntare sempre al podio per tenerci il posto in squadra.

Ma le modalità presenti sono davvero tante: tralasciando il classico **multiplayer**, dove non ci sono novità particolari rispetto agli anni precedenti, possiamo confrontarci con gli **Eventi**, una serie di piccole gare a tema, che riproducono azioni salienti avvenute durante la stagione in corso. Gli eventi a disposizione vengono continuamente aggiornati e potremmo cimentarci ad esempio nella rimonta di **Sebastian Vettel** al Gran Premio del Canada, in cui dalla 18esima posizione, rimontò sino alla quarta. Sono eventi che avvicinano ancor di più il videogioco alla controparte reale, diventando un titolo estremamente consigliato a tutti gli amanti di questo sport.

Se ciò non bastasse abbiamo a disposizione **una serie sterminata di campionati** ai quali partecipare, tutti di natura diversa grazie anche alla **presenza di vetture che hanno fatto la storia della Formula 1**, dalla **McLaren di Senna**, alla **Ferrari F2004 di Michael Schumacher**, che permettono una varietà di situazioni altrimenti inaccessibili. Sono presenti campionati che prevedono solo circuiti cittadini, altri l’utilizzo di vetture di una certa annata e così via. Oltre a questi vi sono **eventi specifici** dedicati a tali vetture, che si interpongono anche tra i vari weekend del campionato ufficiale. Questi eventi, definiti “per gli sponsor”, sono gare dalle caratteristiche particolari in cui dovremmo cimentarci in gare di sorpasso o d’inseguimento.

Concludono l’ottima offerta le classiche **gare veloci** che permettono di cimentarsi con qualunque vettura, sia contemporanea che classica, in tutti i circuiti presenti, compresa qualche variante più corta. Anche queste gare non saranno mai banali, in quanto potremmo regolare un’infinità d’impostazioni, al fine di creare l’evento che più ci aggrada.

F1 2017, conscia dei passi falsi fatti nell’ultimo biennio, porta così una grande varietà di contenuti single e multiplayer che vi terranno incollati allo schermo fino all’uscita del prossimo titolo.



1000 CV tra le mani

Una volta scesi in pista notiamo subito una novità intrinseca di questo titolo: **le vetture 2017 sono più grandi, più potenti e con un grip maggiore** rispetto all'anno precedente. Cambia, quindi, l'approccio, ma, se è vero che possiamo affrontare curve a maggiore velocità, l'uscita da esse diventa sempre un fatto di preoccupazione in quanto, ad un'accelerazione vigorosa, molte volte corrisponde un testacoda. Inoltre, nemmeno la **rinnovata larghezza delle auto** è da sottovalutare: i circuiti cittadini, come **Monaco** o **Singapore**, potrebbero diventare un incubo, soprattutto sotto pioggia battente. Bisogna quindi fare attenzione a così tanti parametri da sentirsi realmente un pilota di Formula 1, digitale almeno.

Già a partire dalle prove libere, dovremo effettuare una serie di prove diverse, atte a raccogliere più dati possibili su tracciato e vettura. La **familiarizzazione del tracciato** ci permetterà di studiare le giuste traiettorie di gara, prove di **gestione di carburante e gomme**, test sui **giri da qualifica e prove di costanza** diventano fondamentali non solo per studiare bene il circuito, adeguare l'assetto della vettura ed elaborare strategie, ma anche per collezionare dei punti necessari allo **sviluppo della vettura**. Come nella realtà infatti, le vetture di Formula 1 sono dei veri laboratori su ruote, in continua evoluzione: lo **sviluppo di nuove componenti** si attua su un reticolo di potenziamenti da installare che spaziano dall'aerodinamica, alla meccanica, sino al controllo finale di qualità necessario per avere l'ok finale al montaggio del nuovo pezzo. Una volta aggiunti nuovi componenti potremmo acquisire dei vantaggi di prestazioni rispetto alla concorrenza, aiutandoci così ad ottenere risultati migliori.

Ritorna anche la gestione della **Power Unit**, l'insieme di motore a combustione e tutte quelle componenti elettriche atte al recupero dell'energia cinetica come **MGU-K** e **MGU-H** che man mano che si andrà avanti subiranno problemi di efficienza dovuti al consumo e che quindi di volta in volta andranno sostituiti, rispettando però il regolamento, visto che il numero di queste componenti è limitato.

Anche la **gestione della rivalità** col compagno di squadra sarà un elemento da non sottovalutare, in quanto **diventare Primo pilota**, in base ai risultati ottenuti, ci permetterà di ottenere nuovi componenti sviluppati per primi e usufruire così dei vantaggi ottenuti.

Dopo aver quindi effettuato prove e qualifiche ecco che ci si ritrova in gara, sulla griglia di partenza. Potremo scegliere se effettuare il cosiddetto giro di ricognizione in cui controllare il tracciato e scaldare le gomme, fino alla tanta adrenalina partenza: pigiare la frizione, salire coi giusti giri motore, e rilasciare al momento giusto, farà la differenza tra guadagnare o perdere posizioni sin dal via.

Comincia così una lotta serrata, in ogni Gran Premio, per ogni posizione, ostacolati da una più che **buona intelligenza artificiale** che ci darà filo da torcere ma stando attenti ad evitare inutili contatti.

Un aiuto prezioso arriva dal **computer di bordo**, quest'anno strapieno di parametri a cui stare attenti: alla sola pressione di un tasto, di volta in volta, potremmo verificare condizioni di gomme, freni, power unit, gestire la densità della benzina e il suo stato, ripartizione frenante e cambiamento di strategia. È un vero e proprio hub, in cui lo stato della vettura viene costantemente monitorato. Anche dal muretto dei box, il nostro ingegnere di pista sarà una presenza costante e utile nel comunicare informazioni; possiamo anche porre noi delle richieste, o con l'apposito menu digitale **o attraverso il microfono**, a voce: distanza dal nostro avversario diretto, informazioni generali sulla gara, meteo e tanto altro, diventa a portata vocale, aiutando di molto il controllo vettura, evitando inutili distrazioni e soprattutto migliorare l'immedesimazione.



Il titolo di quest'anno dunque, porta tutta l'esperienza maturata con i capitoli precedenti su nuovi livelli, creando probabilmente il miglior titolo di Formula 1 degli ultimi anni. E una delle feature dei titoli Codemasters torna anche qui, ovvero un'attenta **gestione della difficoltà**, di gestione della vettura e IA. Sono tanti i parametri su cui potremo intervenire, adattando la difficoltà a chiunque. La vettura sarà quindi più o meno difficile da controllare in base ai vostri gusti e anche l'intelligenza artificiale si comporterà di conseguenza. Proprio le vetture, le vere protagoniste, continuano la lunga tradizione di **paritaria unione tra simulazione e arcade**: per quanto la vettura senza aiuti di guida sia difficile da tenere in pista, soprattutto sul bagnato, con tutti gli aiuti attivi si andrà quasi su binari e fare un errore diventa praticamente impossibile. La varietà di situazioni, grazie al **meteo dinamico** e/o incidenti che potrebbero far entrare in scena **safety car** o **virtual safety car**, rendono ogni gara unica e soprattutto viva. Ogni GP sarà una continua battaglia sui decimi di secondo che, alle difficoltà più elevate, faranno la differenza.

Infine una chiosa sulle **vetture classiche**, su cui è stato fatto un buono studio, comportandosi in maniera completamente diversa rispetto all'era d'appartenenza: la McLaren di Senna, un mostro turbo di circa 1200 CV sarà un cavallo imbizzarrito mentre, una moderna Red Bull, meno potente ma con poco carico aerodinamico, risulterà un po' più semplice. Non siamo sui livelli di un *Assetto Corsa*, ma per un titolo del genere portare tutta questa varietà è sicuramente un lavoro ottimo e che difficilmente può essere trascurato.

Da segnalare - ma sono sottigliezze, almeno per ora - una mancanza reale della gestione del proprio alter ego digitale: quindi niente interviste ad esempio, ma magari, con la nuova esperienza che EA sta maturando con Alex Hunter in *FIFA*, un giorno anche *Formula 1* potrà contare su tale feature, sicuramente accattivante.



Bello, ma non bellissimo

Il nuovo **Ego Engine**, che ha debuttato nel 2015, comincia a dare i suoi frutti dopo qualche anno di sviluppo: le vetture sono squisitamente modellate, sia le contemporanee che le classiche. Tutti i dettagli sono al loro posto, considerando che le auto sono più complesse rispetto agli anni passati. *Texture* di buona qualità, ottimi *shader* e filtri regalano un'esperienza visiva davvero ottima, toccando il picco nelle piste in notturna come **Singapore** in cui, le cui le luci dinamiche si aggiungono in un contesto già ottimo, diventando quasi fotoreale. Fanno meno gridare al miracolo la modellazione e la resa degli elementi di contorno come alcuni edifici e il pubblico, oltre alla realizzazione del personale e dei piloti che deludono un po', contando anche su animazioni poco eleganti. I danni alle vetture, nonostante i paletti imposti dalla FIA, sono bene realizzati e sono un deciso passo avanti rispetto ai titoli precedenti.

Nonostante l'ampia personalizzazione delle caratteristiche tecniche, marchio ormai di fabbrica della casa inglese, fanno fastidiosamente la loro comparsa alcuni **cali di frame rate** in condizioni particolari come tante vetture presenti contemporaneamente e durante un'acquazzone, più un **tearing** a volte fin troppo evidente.

Da segnalare l'**utilizzo ufficiale delle grafiche FIA** per ogni gran premio e il commento di **Carlo Vanzini**, telecronista per SKY, e del pilota **Luca Filippi** al commento tecnico. Per quanto si senta la lettura di un copione, Vanzini fa un ottimo lavoro, introducendo tutti i gran premi, cercando di portare - per quanto può - il suo stile. Luca Filippi, per quanto puntuale è un po' troppo monòtono, mancando di enfatizzare alcuni momenti, spegnendo così l'entusiasmo.

Musiche d'accompagnamento discrete vengono soppiantate dalla buona realizzazione dei suoni delle vetture e di contorno: ogni rombo delle diverse annate è ben riprodotto, passando da rochi suoni odierni agli ululanti V12 degli anni 2000. Anche gli altri suoni, come i vortici generati da un passaggio ravvicinato ad alta velocità tra le barriere e gli stridii degli pneumatici danno un tocco di realismo in più che aiuta l'immedesimazione.



In conclusione

F1 2017 riesce nell'intento di portare a tutti gli appassionati un titolo di ampio respiro e davvero immenso. Le tante modalità presenti sono ben realizzate portando il giocatore al senso d'appagamento in ogni frangente. Il campionato ufficiale gode di tutte le migliorie apportate in questi anni da Codemasters, avvicinandosi sempre più alla controparte reale, pieno di elementi gestionali ma che, per alcuni vincoli della FIA, sono impossibili da ampliare - almeno per ora. Vetture classiche che fanno in loro ritorno in pista più belle che mai sono in grado di far saggiare, soprattutto ai più giovani, tutta la storia recente della Formula 1, con tutte le differenze del caso. È un titolo da non farsi scappare se siete amanti di questo sport, in grado di contribuire a riportare entusiasmo in una Formula 1 che cerca di uscire dalla crisi.

[Grid Autosport in arrivo su mobile](#)

È passato molto tempo dall'ultimo **Grid**. Denominato **Autosport**, era il terzo capitolo della serie parallela a **DiRT** ma, mentre a quest'ultima erano riservati soltanto tracciati da rally, **Grid** era il capitolo dedicato alla pista, riscuotendo, almeno col primo capitolo, **Race Driver**, un successo strepitoso diventando uno dei migliori giochi guida mai prodotti. Ma i tempi cambiano ed ecco arrivare, grazie a **Feral Interactive**, la versione mobile di **Grid Autosport**, con tutti i contenuti aggiuntivi rilasciati fin ora. Il sistema di guida dovrebbe essere molto simile a quanto visto in **Real**

Racing 3, ma con un feeling diverso, un giusto mix tra arcade e simulazione.

Come per la controparte console, la carriera sarà suddivisa in **cinque sezioni** per altrettante tipologie di gare: **drift, formula, endurance, touring e street**. Il parco auto consente di scegliere **un'ottantina di modelli**, molto vari tra loro e **22 tracciati** che, contando le diverse connotazioni, arrivano a 100.

Tecnicamente sembra presentarsi molto bene ma sarà un lungo e approfondito test a dirci se finalmente abbiamo un concorrente per *Real Racing*, anche se ancora non è stata comunicata una data di lancio.

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 sovviene 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.

[F1 2017, annunciata la data d'uscita](#)

Era atteso ed ecco l'annuncio: **F1 2017** arriverà il **25 agosto** su PC, Xbox One e Playstation 4 e sarà un titolo ricco di novità, a cominciare dall'omologazione ai nuovi regolamenti **FIA** per le vetture fino a tutti i cambiamenti dovuti a sponsor e mercato piloti.

Ma la novità più grande riguarda il ritorno delle vetture classiche, già presenti in *F1 2013*, alle quali qui sarà riservato un trattamento speciale: non solo potranno essere utilizzate sia in single che in multiplayer, ma vi saranno degli eventi specifici all'interno della carriera dedicati. Oltre a questo, verranno aggiunti diversi layout di alcuni circuiti, probabilmente quelli più iconografici.

Le vetture classiche saranno in tutto 12: la **Mclaren MP4/4** di **Senna** e **Prost**, che sarà disponibile solo se si farà il pre-order o si acquisterà il gioco al day one (Comunque acquistabile successivamente), la **Williams FW14B** di **Mansell** e **Patrese**, la **Ferrari F2002** di **Schumacher** e **Barrichello** e altre nove che verranno svelate in seguito.

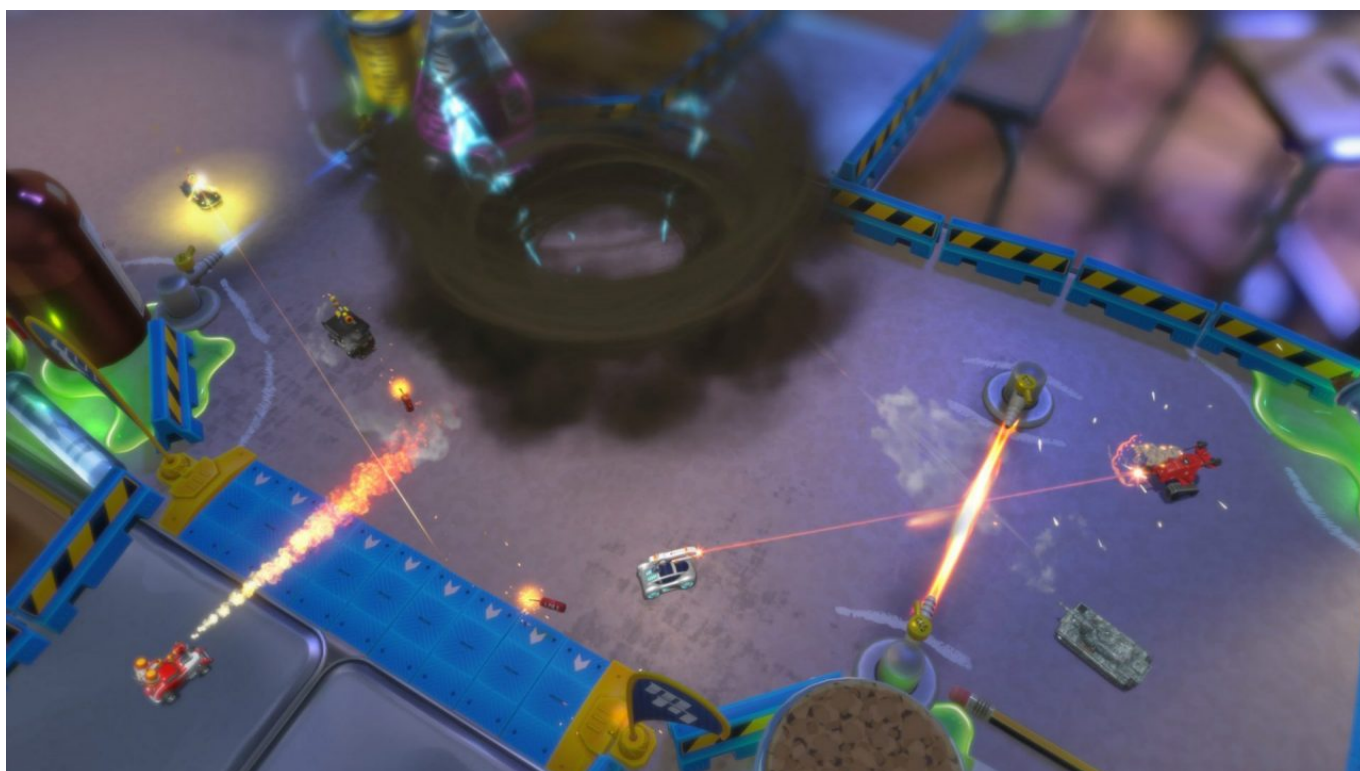
Vi lasciamo con il trailer.

[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,

includere **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](#).