

## [Vuoi la copia fisica di L.A. Noire per Switch? Devi spendere 10\\$ in più](#)

Le versioni digitali di **Rockstar L.A. Noire** per **PS4**, **Xbox One**, e **Nintendo Switch** costeranno **40\$** ciascuna, come anche la versione fisica per PS4 e Xbox One.

Invece, la copia fisica di *L.A. Noire* per Switch costerà **50\$**.

Questa informazione è apparsa sul sito ufficiale di Rockstar, ma sembra che in seguito il sito sia stato aggiornato.

Dunque, perchè la copia fisica di *L.A. Noire* per Nintendo Switch sarà più costosa?

Secondo **US Gamer**, la causa è il costo della produzione di **cartucce per Switch**; queste ultime sembrano avere un maggiore costo di produzione rispetto ai **CD**.

L'edizione Switch include l'**intero gioco originale** e tutte le espansioni precedentemente rilasciate.

Caratteristici della versione Switch saranno i controlli basati sui movimenti con i **Joy-Con**.

Inoltre sarà incluso il **rumble HD** e nuove angolazioni della visuale: **grandangolare** e **over-the-shoulder**. Infine, saranno presenti "**controlli touch-screen contestuali**" per quando si gioca con la modalità portatile.

*L.A. Noire* per Switch sarà lanciato il **14 novembre** contemporaneamente all'uscita delle versioni PS4, Xbox One e **HTC Vive** del gioco.

---

## [Gameplay di 15 minuti di Super Lucky's Tale](#)

Mancano due mesi al lancio di **Super Lucky's Tale** ma già adesso possiamo vedere un gameplay di 15 minuti registrato durante il **GamesCom**.

Attraverso ambienti molto colorati e lo stile di gioco di un tradizionale 3D platform, il titolo sembra essere adatto a un pubblico composito, potendo attrarre i più grandi e più piccini.

Il gioco uscirà il **7 novembre 2017** su **Xbox One** e **Microsoft Windows**.

---

## [Xbox One X batte il record di pre vendite per le console Microsoft](#)

Partenza col botto per le pre vendite di **Xbox One X**: più di 300.000 unità vendute solo in Europa e nuovo record di pre vendite per le console Microsoft. Questo risultato riguarda solo la versione di

lancio, ovvero la **Project Scorpio Edition**. L'azienda ha annunciato che rilascerà dati aggiornati sulle vendite nel mese prossimo, quando sarà pre-ordinabile anche la versione standard della console.

---

## [Xbox One X: Project Scorpio è una realtà?](#)

Si vociferava da tempo che la **Microsoft** avrebbe rilasciato una **Day One Edition** della nuova console in uscita **Xbox One X** ma, grazie a [MS Power User](#), alcune immagini ci dicono che l'edizione limitata avrebbe un nome differente, ovvero il famoso nome in codice **Project Scorpio**. La console avrebbe una texture pattern su di un lato e riporterebbe appunto la scritta "**Project Scorpio**" in verde sul lato frontale. La console completamente nera per diversificarla immediatamente dalla meno potente versione **S** che rimarrà in bianco. La scatola riporta una grande **X** che ci riporta indietro nel tempo, ricordandoci gli esordi della prima console **Microsoft**.

La **Xbox One X** dovrebbe arrivare sul mercato il **7 Novembre** ad un prezzo di **499 Euro**.

---

## [Risolti molti bug con la nuova patch di Hellblade: Senua's Sacrifice](#)

**Ninja Theory** ha recentemente pubblicato **Hellblade: Senua's Sacrifice** e, anche se il gioco conteneva una grandissima quantità di bug, era ipnotico in termini di design, arte e narrazione. Fortunatamente lo sviluppatore ha subito pubblicato una patch per risolvere molti di questi problemi. La patch include le correzioni dei potenziali problemi di arresto della progressione, audio, localizzazione, combattimento, modalità di gioco e foto. Oltre alle correzioni di bug, gli sviluppatori hanno anche aggiunto dei piccoli ritocchi di gioco riguardanti il combattimento e i sottotitoli russi alla funzionalità di *Hellblade*. Inoltre, Ninja Theory ci fa sapere di star lavorando a ulteriori correzioni, in particolare sulla risoluzione dei problemi di prestazione che subiscono i giocatori con **GPU AMD**.

---

# 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.

---

## [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**.

---

## Ubisoft conferma l'uscita di Ghost Wars

Ubisoft conferma l'uscita della nuova beta pubblica di **Ghost Recon Wildlands** anche se ancora non è stata rilasciata una data.

La beta girerà su **Xbox One, PS4 e PC**, e aggiungerà la modalità PvP attraverso un **aggiornamento** totalmente **gratuito**.

Nel **video** pubblicato dagli stessi sviluppatori viene data un'anteprima di **Ghost Wars**;

---

## Crash Bandicoot: N. Sane Trilogy il gioco più venduto

La **saga** di *Crash Bandicoot* è stata un pezzo della storia videoludica. Il nuovo capitolo di **Crash Bandicoot: N. Sane Trilogy** ha suscitato un certo interesse tanto da risultare il capitolo **più venduto** dal 3 al 9 luglio. a dirlo è una recente classifica **AESVI**.

La **top ten** dei giochi più venduti per **console** è la seguente:

1. **Crash Bandicoot N. Sane Trilogy** - PS4
2. **Tom Clancy's Rainbow Six Siege** - PS4
3. **Grand Theft Auto V** - PS4
4. **Minecraft** - PS4
5. **MotoGP** - PS4
6. **Final Fantasy XV** - PS4
7. **Rocket League Collector's Edition** - PS4
8. **For Honor** - PS4
9. **Rise of the Tomb Raider: 20 Year Celebration** - PS4
10. **Mario Kart 8 Deluxe** - Switch

Ma abbiamo anche i **10 giochi più venduti per PC**:

1. **The Sims 4**
2. **Grand theft Auto V**
3. **Call of Duty: Black Ops II Renegade Edition**
4. **Call of Duty Modern Warfare 3**
5. **The Sims 4 Limited Edition**
6. **Farming Simulator 17**
7. **Call of Duty 4 Modern Warfare**
8. **Football Manager 2017**
9. **Call of Duty Modern Warfare 2**
10. **Need for Speed (2015)**