PLAYERS

FEBBRAIO 2017
27
PUBBLICAZIONE INFORMATIVA DEL GRUPPO HYPER

SPECIAL RECENSIONI FUT STRATEGY TRADING
CARDS RETROGAMING GADGETS GIRL GAMER



SPECIAL
Mass Effect Andromeda
2016 i top ed i flop

RECENSITI
The last guardian
Resident evil VII
Gravity Rush 2
Steep

CONCORSO
Compra usato
VINCI PS4 SLIM

MAGIC
Rivolta dell'etere

COMING SOON
Ghost Recon Wildlands
Nier: Automata
Star Trek Bridge Crew

PRENDI SUBITO LA TUA COPIA OMAGGIO



IL GIOCO È LA NOSTRA PASSIONE, FARTELO CONOSCERE IL NOSTRO LAVORO !!!

Abbiamo più di cinque anni di esperienza nella gestione di eventi di gioco organizzato e competitivo, e grazie ad essa abbiamo imparato a soddisfare le richieste del giocatore più esigente come quelle del neofita che cerca solamente qualche ora di svago. Perché alla fine l'importante è divertirsi.

L'IMPORTANTE È PARTECIPARE... OPPURE NO?

Il nostro punto di forza è il circuito Dal Tenda, uno strumento che offriamo gratuitamente a chiunque voglia sviluppare la cultura del gioco nella propria realtà locale. In cambio chiediamo soltanto la vostra professionalità (e crediamo anche i vostri giocatori).

NON PERDERE TERRENO, TIENITI AGGIORNATO.

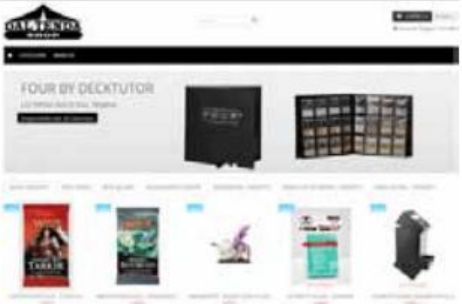
Che sia un lancio di dadi, o il clic di un mouse, spesso per rimanere in partita bisogna restare al passo coi tempi. Per farlo mettiamo a disposizione un blog sempre aggiornato con le ultime notizie Dal Tenda e dal mondo ludico.

HAI BISOGNO DI UN BUON EQUIPAGGIAMENTO?

Il nostro e-shop, oltre ad avere un'ampio catalogo di giochi da tavolo e di carte collezionabili, offre un'invidiabile assortimento di accessori per proteggere i tuoi giochi. E tante esclusive che trovi solo Dal Tenda!







HANNO COLLABORATO ALLA REALIZZAZIONE DI QUESTO NUMERO

 **Francesco Tarquini**

 **Valerio Turrini**

 **Marco Inchingoli**

 **Ciro Di Chiara**

 **Matteo Martino**

 **Giulio Gabrielli**

Info
players@hypersrl.com

Coordinamento
Bruno Capolupi

Stampa
Esperia Print Evolution - Lavis (TN)

GRUPPO HYPER
Negozi in franchising
Via Riale 13/a - 36100 Vicenza
Tel. + 39 0444 54 33 03



SOMMARIO

PLAYERS

PUBBLICAZIONE INFORMATIVA DEL GRUPPO HYPER

27 FEBBRAIO 2017

Carissimi Players,

le vacanze natalizie son finite e non vedevamo l'ora di tornare al nostro solito appuntamento con voi.
Si riparte alla grande all'insegna dei combattimenti e dell'action più sfrenati: i titoli top di questo febbraio, For Honor e Sniper Elite 4, non danno adito ad alcun dubbio per chi vorrà acquistarli.
Come di consueto ad inizio anno si traccia un bilancio di quello passato, tra top e flop vi proponiamo una sintesi di quello che è significato in termini di valori il 2016 videoludico con un occhio di riguardo a prodotti qualitativamente molto elevati anche se non conosciuti dal grande pubblico.
La primavera promette bene perché dopo un "oblio" pre festivo di annunci si paventano all'orizzonte titoli che sono una garanzia, Ghost Recon Wildlands ormai è un format collaudatissimo, l'annuncio (a dire il vero insperato) di Mass Effect Andromed non può fare che piacere e l'attesa per Horizon Zero Dawn è ormai agli sgoccioli.
Se chi ben comincia è a metà dell'opera, quest'anno ci sarà proprio da divertirsi.
Altro annuncio che ci ha preso (piacevolmente) di sorpresa è stato senza dubbio l'ufficialità dell'uscita della Nintendo Switch. Siamo talmente abituati a ritardi, bufale e quant'altro che un annuncio così perentorio e vicino nel tempo ci ha lasciati un po' di sasso.
Riprendiamo nella rubrica GADGETS tutti i dettagli della nuova console ibrida della casa giapponese che, a prescindere da che possa piacere o meno, garantisce una ventata di nuovo sia dal punto di vista tecnologico che da quello dell'offerta commerciale.
E non potevamo metterci anche noi del nostro ! Acquista usato, vinci PS4 slim e moltissimi altri premi.
Il concorso riservato ai nostri lettori per vincere la console, il videogame tanto atteso o un bel buono sconto per fare la spesa in negozio.
Insomma PLAYERS è tornato, buona lettura, buona fortuna e alla prossima.

Bruno Capolupi

4 SPECIAL
Mass effect Andromeda



6 SPECIAL
PLAYERS awards 2016
9 COMING SOON
Ghost Recon Wildlands



10 REVIEW
The last guardian
Resident Evil VII
Gravity rush 2
16 COMING SOON
Nier: Automata
17 USCITE DEL MESE I PARTE
18 POSTER DEL MESE
Sniper Elite 4
20 USCITE DEL MESE II PARTE
21 COMING SOON
Star trek: bridge crew VR
22 REVIEW
Steep
24 RETROGAMING
Double dragon II the revenge
26 FUT
Al giro di boa
FUT champions



28 TRADING CARDS
Jeskai Shaggli combo
Rivolta dell'etere
30 GADGETS
Nintendo Switch



32 GIRL GAMER
Nome della girl
34 Concorso
Compra usato vinci PS4 slim



A cura di Valerio Turrini

MASS EFFECT ANDROMEDA

Alla scoperta di una nuova galassia, stavolta saremo noi gli invasori?

La saga del Comandante Shepard e della Normandy ha sicuramente segnato l'esperienza videoludica di milioni di giocatori , riuscendo ad imporsi come una delle migliori saghe videoludiche della storia e punta di diamante dell'esperienza offerta da Bioware su Playstation 3 e Xbox 360. Il terzo epico capitolo, nonostante le controversie legate al finale, è stato il punto esclamativo della saga di Shepard, il capitolo finale che ne ha concluso le storie in maniera definitiva, lasciando ben poco spazio ad eventuali spin-off e seguiti diretti



con il Comandante Shepard come protagonista.
Mass Effect Andromeda è un nuovo punto di partenza per Bioware, che tenterà di ricreare l'atmosfera epica che ha contraddistinto la prima trilogia, introducendo una nuova missione di colonizzazione e un gruppo di nuovi personaggi che speriamo riusciranno a entrare nel cuore dei fan.
L'Iniziativa Andromeda è una missione di sola andata lanciata dalla Terra nel 2185 (anno di inizio delle vicende di Mass Effect 2) che mira a esplorare e colonizzare la Galassia Andromeda, una nuova terra promessa per la razza umana e non solo. Nella missione saranno coinvolti scienziati, ingegneri e coloni umani, Asari, Salarian e Turian, razze già conosciute nell'universo di Mass Effect che ritroveremo tra le schiere dei nostri



alleati. Le vicende di Mass Effect Andromeda vere e proprie avranno luogo circa 600 anni dopo l'inizio della spedizione, dove impersoneremo uno dei figli di Alec Ryder (maschio o femmina in base alla scelta del giocatore), un ex agente N7 designato per questa missione come il "Pathfinder". Come per ogni storia di esplorazione spaziale e colonizzazione che si rispetti, gli abitanti delle Arche verranno messi in sonno criogenico per raggiungere la lontana galassia di Andromeda, ma ovviamente non va tutto per il verso giusto e l'arca dove ci troviamo noi la Hyperion, si ritroverà in una zona sconosciuta di Andromeda, senza la possibilità di contattare le altre Arche o il Nexus,



una sorta di base centrale a cui fanno capo tutte le altre arche. A questo punto, con una buona parte dell'equipaggio surgelato e una galassia sconosciuta da esplorare, dovremo cercare di stabilire un contatto con le razze locali, cercare di sopravvivere ed esplorare al meglio delle nostre capacità i nuovi territori, dovendo tenere in conto che stavolta saremo noi gli alieni invasori. Non tutte le razze saranno propense a tenderci una mano e ad accoglierci a braccia aperte anzi, la maggior parte di loro ci attaccherà vedendoci come invasori, lasciandoci ben poco spazio alla diplomazia. Saremo obbligati a fare delle scelte ben precise nei confronti dei locali, che spesso non si dimostreranno cattivi, ma semplicemente impauriti dai nuovi arrivati, rendendo le nostre scelte ancora più difficili.
A livello di gameplay, Mass Effect Andromeda continua la strada intrapresa dal terzo conclusivo capitolo della saga di Shepard, riprendendone a grandi linee le meccaniche di gioco più action, a discapito di chi sperava in un ritorno alle origini con un gameplay più vicino al primo capitolo. Le scelte morali avranno ancora un ruolo importante nel gioco, ma viene



abolito il sistema di valutazione del personaggio che ci costringeva a schierarci tra Eroe e Rinnegato e che influenzava in maniera pesante il finale di gioco. Gli sviluppatori hanno preferito eliminare un sistema così drastico, senza alcun mezzo termine sia per quanto riguarda i vari finali dei giochi, sia nei dialoghi dove spesso sarebbe stata gradita una terza opzione intermedia. In Mass Effect Andromeda avremo diverse opzioni a disposizione, alcune drastiche, altre più neutrali che potremo utilizzare senza il timore di influenzare troppo il finale o la nostra reputazione nei successivi dialoghi (o la nostra faccia in Mass Effect 2).

Tra gli altri dettagli certi riguardo al gameplay di Mass Effect Andromeda, c'è questa nuova impostazione open-world che riguarderà sia l'esplorazione spaziale di Andromeda, che avverrà grazie alla nave Tempest una lontana cugina della Normandy, ma anche e soprattutto l'esplorazione dei pianeti grazie al Nomad, un veicolo da terra che rappresenta un'evoluzione del vecchio Mako, più versatile e massiccio per permettergli di adattarsi ai diversi terreni e condizioni meteorologiche che dovremo affrontare. Il meteo variabile includerà diverse intemperie drastiche come tornado e tempeste di sabbia che andranno a modificare il terreno del pianeta, costringendo gli esploratori ad adattarsi alle nuove necessità. Insomma, l'esplorazione "al buio" è uno degli elementi fondamentali in Mass Effect Andromeda e siamo sicuri verrà sfruttata a dovere da Bioware per cucire intorno a questo nuovo capitolo della saga, una storia memorabile e di alto livello.

A livello di considerazioni personali, siamo molto fiduciosi nei confronti di Mass Effect Andromeda, speriamo vivamente riesca a rilanciare la saga con un nuovo percorso narrativo, ma ci piacerebbe comunque che in qualche modo vengano collegati gli eventi della prima trilogia, in particolare le drastiche vicende del terzo capitolo. Con Mass Effect Andromeda gli sviluppatori hanno un enorme vantaggio, potranno fare letteralmente quello che vogliono, hanno campo libero per creare nuove vicende, nuovi intrecci politici dei locali e nuove incredibili possibilità nelle ambientazioni, già fantastici nei primi capitoli (Omega e La Cittadella per citarne un paio), ma che in questa nuova galassia potrebbero essere ancora più mastodontici. Veramente, qualsiasi cosa abbiano in testa di creare con Mass Effect Andromeda sarà fattibile e accettata come verità, perché parliamo di un gioco quasi completamente staccato dalle vicende di Shepard, ma se riuscissero a conciliare i nuovi elementi narrativi con dei rimandi a ciò che successe nella Cittadella in Mass Effect 3, si potrebbero raggiungere dei livelli di intrecci, qualità e immersione narrativa veramente eccezionali. Ci speriamo vivamente, come speriamo anche che i contenuti del gioco siano all'altezza dei suoi predecessori, famosi non solo per l'ottima quest principale, ma anche per le missioni secondarie, sempre molto inerenti alla storyline e spesso importantissime per conquistare la fiducia del compagno al quale erano dedicate (in Mass Effect 2 ne decretavano anche la sopravvivenza nella missione finale) e per scoprirne il background storico (e anche per portarsi a letto Miranda).





A sorpresa, non dovremo attendere molto tempo prima di scoprire la nuova galassia di Andromeda, cominciate a preparare il vostro equipaggiamento, il viaggio spaziale inizia il 23 Marzo 2017. Mass Effect Andromeda sarà disponibile per Playstation 4, Xbox One e PC Windows.

A cura di Valerio Turrini

Players awards 2016. Top e flop dell'anno che ci ha lasciato

Un'altra grande annata di gaming è giunta al termine, un anno ricco di uscite, qualche flop, ma tanto divertimento, senza dubbio un anno epico, ricco di uscite attese e sperate dai fan per svariati anni (manca solo Half Life 3) e con delle grandissime sorprese. Come di consueto ci troviamo a mettere un punto esclamativo all'esperienza videoludica del 2016 e a premiare i migliori dell'anno.

GIOCO DELL'ANNO 2016

1° Titanfall 2
"La freschezza e l'innovazione dove meno te l'aspetti"
2° Overwatch
3° Inside



Seppure le vendite non gli stiano dando ragione, Titanfall 2 è senza dubbio il nostro gioco dell'anno. I ragazzi di Respawn sono riusciti a creare un gioco fresco, epico sia dal lato narrativo che di gameplay. Considerando che gli FPS ormai hanno ben poco da innovare nel panorama attuale,



se non consideriamo una futura espansione nel VR, il gameplay è ormai saturo e ben congegnato, difficilmente ci si può inventare qualcosa di nuovo (vedi i tentativi vani di COD). In Titanfall 2 avremo la sensazione di giocare qualcosa di nuovo, innovativo in più di un frangente ed emozionante dall'inizio alla fine della campagna,





per poi buttarci in quello che definiamo senza remore uno dei migliori multiplayer mai visti nel genere.
Forse l'anno è stato condizionato maggiormente da Overwatch grazie anche alle



vendite stratosferiche, ma ci siamo sentiti di premiare maggiormente il coraggio di Respawn.



Menzione speciale per Inside, un'opera mastodontica dal lato narrativo che vi regalerà delle emozioni profonde e crudeli, che difficilmente vengono toccate da altri videogiochi.

FLOP DELL'ANNO

1° No Man's Sky
"Cammina, esplora, scopri e... cammina, esplora, scopri e... basta"
2° The Last Guardian
3° Street Fighter V



Prima della sua uscita, tutti puntavano su No Man's Sky, l'esperimento rivoluzionario di Hello Ga-mes e Sony che ci avrebbe immerso in un universo sconfinato e generato in maniera procedurale. Tutti si immaginavano le infinite avventure spaziali che siano esse ispirate a Star Wars, Star Trek o Guida Galattica per Autostoppisti e invece di tutto quello pubblicizzato, alla



fine l'universo di No Man's Sky è sicuramente sconfinato e immenso, ma soprattutto è desolato.
Gli aggiornamenti lo hanno reso un pelino più vivo e avvincente, ma ormai il danno è fatto, No Man's Sky è il flop dell'anno.
The Last Guardian lo abbiamo sentito nominare praticamente tutti da dieci anni circa a questa parte e alla fine è arrivato, ma con tutti i difetti che normalmente non ci si aspetta dopo 10 anni di sviluppo.

Passano le imperfezioni grafiche qua e la perchè lo stile generale è fantastico, passi il level design di qualità altalenante, passino i cali di frame rate, ma un gioco che



si basa sull'intelligenza artificiale di Trico e sul risolvere degli enigmi ambientali, non può essere carente proprio sull'intelligenza artificiale e sulla telecamera. Partendo da Trico, nelle sezioni aperte l'animale si comporta bene ed è reattivo, principalmente quando ha solamente una scelta in ballo, ma se lo si mette in spazi ristretti con più di una scelta da fare, diventa scemo. La telecamera è invece snervante, è spesso forzata ad inquadrare determinati punti e la sua gestione (quando è libera)



è davvero insensata. L'analogico non si comporta da analogico, non ha un movimento progressivo, ma funziona come se fosse una croce direzionale, o acceso o spento, stessa cosa per il movimento del bambino e su un gioco che fa dell'esplorazione visiva e del platforming il suo punto cardine, tutto ciò è davvero inaccettabile. Poetico, visivamente eccelso, ma nel suo essere gioco è davvero scarso.
Street Fighter V invece, è un buon picchiaduro, il migliore dell'anno come vedremo, ma purtroppo anche qui la campagna marketing lo ha tradito. Il gioco si è presentato nei negozi a prezzo pieno, ma con assenze ingiustificate nei contenuti tra cui clamorosa l'assenza della modalità singleplayer, numerosi bug, problemi per i server e per concludere, le copie vendute sono state irrisorie se con-siderate con il precedente quarto capitolo.

GIOCO PIU' ATTESO DEL 2017

1° The Legend of Zelda: Breath of the Wild
"Per ora l'unico motivo per comprare la Switch"
2° Red Dead Redemption 2
3° Horizon: Zero Dawn
4° Mass Effect: Andromeda
5° Halo Wars 2



"E CHI SE LO ASPETTAVA..." LA SORPRESA DEL 2016

1° Inside
"Dai creatori di LIMBO ci aspettavamo un ottimo gioco, ma così bello non se lo aspettava nessuno"
2° Abzu
3° Ratchet & Clank



MIGLIORE GIOCO XBOX ONE

1° Gears of War 4
"Caos, mostri e ignoranza, bentornati nella famiglia Fenix"
2° Forza Horizon 3
3° Quantum Break



MIGLIORE GIOCO PS4

1° Uncharted 4: Fine di un Ladro
"La degna conclusione di una saga epica!"
2° The Last Guardian
3° Ratchet & Clank



MIGLIORE NARRATIVA

1° Inside
"Maturo, profondo e narrativamente eccelso..."
2° Uncharted 4: Fine di un Ladro
3° OxenFree



MIGLIOR DIREZIONE ARTISTICA

1° Inside
"... il tutto caratterizzato da uno stile grafico originale e ben curato"
2° Firewatch
3° Abzu



MIGLIORE COLONNA SONORA

1° Final Fantasy XV
"Come da tradizione, una colonna sonora epica"
2° DOOM
3° Forza Horizon 3

MIGLIORE Action / Shooter

1° DOOM
"Sangue, botte da orbi e scontri velocissimi, al ritmo di heavy metal!"
2° Overwatch
3° Gears of War 4



MIGLIORE Action / Adventure

1° Dishonored 2
"Stealth, assalto frontale o il giusto mix, a voi la scelta!"
2° Uncharted 4: Fine di un Ladro
3° Ratchet & Clank



MIGLIORE RPG

1° Dark Souls 3
"Un mondo enorme in cui immergersi e sprofondare nelle sue oscurità"
2° Final Fantasy XV
3° Deus Ex: Mankind Divided



MIGLIORE PICCHIADURO

1° Street Fighter V
"Nel tempo si è affermato come il migliore del suo genere, o forse lo è sempre stato..."
2° King of Fighters XIV
3° Pokken Tournament



MIGLIORE GIOCO DI STRATEGIA

1° Civilization VI
"Un gradito ritorno alle origini"
2° Total War: Warhammer
3° XCOM 2

MIGLIORE SPORTIVO

1° NBA 2K17
"Stiamo ancora aspettando un gioco di calcio così completo, prima o poi chissà"
2° FIFA 17
3° Pro Evolution Soccer 2017



MIGLIOR GIOCO MULTIPLAYER

1° Overwatch
"Una vera rivoluzione nel mondo del multiplayer online"
2° Titanfall 2
3° Gears of War 4

MIGLIOR GIOCO E-SPORTS

1° Overwatch
"Una vera rivoluzione nel mondo degli E-Sports"
2° Heroes of the Storm
3° Street Fighter V



MIGLIOR GIOCO MOBILE

1° Pokémon Go
"L'evento mobile dell'anno!"
2° Super Mario Go
3° Clash Royale



MIGLIOR GIOCO VR

1° Until Dawn: Rush of Blood
"La migliore esperienza VR finora disponibile, molto più delle solite demo tecniche"
2° Wayward Sky
3° Batman Arkham VR



TOM CLANCY'S GHOST RECON WILDLANDS

Bolivia, qualche anno nel futuro.
Il bel paese sudamericano è diventato il più grande produttore di cocaina del mondo.
Il potente e feroce cartello della droga Santa Blanca ha trasformato la Bolivia in un "Narcostato", governato da paura, violenza e ingiustizia.
Il cartello sta diventando una grande potenza del crimine e una minaccia a livello globale.



Una guerra aperta non è la risposta. Per estirpare il male alla radice, è necessaria un'azione chirurgica, furtiva e letale.
I Ghost, operatori della leggendaria squadra di forze speciali statunitensi, vengono inviati dietro le linee nemiche per seminare il panico, destabilizzare la situazione e rompere l'alleanza tra il cartello e il governo corrotto.
Un nemico potente e un ambiente ostile porteranno i Ghost ad affrontare scelte morali difficili e battaglie pericolosissime, per portare a termine quella che sarà la missione più pericolosa della loro carriera.

BIENVENIDOS A BOLIVIA

Dal famigerato Camino de la Muerte al più grande deserto di sale del mondo, ti aspetta un viaggio all'insegna dell'azione nel più grande mondo esplorabile mai creato da Ubisoft.
Scopri le colossali regioni ispirate alla Bolivia e al Sud America, con la loro varietà e i paesaggi mozzafiato.
Esplora centinaia di villaggi, monumenti e leggende del paese a bordo di uno dei tanti veicoli disponibili, guidando, volando e navigando.
Immergiti nella cultura boliviana, incontrando gli abitanti di un mondo vivo e dinamico, influenzato dall'alternarsi di giorno e notte e da differenti condizioni atmosferiche.

DIVENTA UN GHOST

Comanda una squadra di quattro Ghost, il meglio delle forze speciali americane.
Affronta l'avventura da solo o con un massimo di 3 amici online, che potranno unirsi alla tua partita in qualunque momento, senza interruzioni.



Completa le missioni nell'ordine che preferisci, con lo stile che più ti si addice: approcci furtivi, diversivi, manovre tattiche e assalti frontali sono sempre un'opzione.
Usa i nuovi iconici droni per esplorare i terreni più impervi e marcare gli avamposti nemici, oppure sfruttali come armi distruttive.
Fai scelte difficili ma di impatto decisivo: sabotaggi, interrogatori, rapimenti e omicidi saranno solo alcune delle frecce al tuo arco per raggiungere i tuoi obiettivi.





GHOST RECON WILDLANDS
DATA DI USCITA: 07.03.17
SVILUPPO: UBISOFT
PUBLISHER: UBISOFT
GENERE: AZIONE
CONSOLE: PS4-XONE-PC

Non perdere questo gioco se ti sei divertito con...







Potenzia e personalizza i tuoi Ghost, mano a mano che ottieni esperienza e recuperi oggetti dal campo di battaglia.

MANIPOLA E AFFRONTA LE CONSEGUENZE

Interagisci con le varie fazioni del gioco: ottieni informazioni dal cartello Santa Blanca, corrompi le aggressive forze militari della Unidad, sfrutta le risorse dei ribelli locali o proteggi gli autoctoni.
Innesca lotte tra fazioni per creare diversivi e raggiungere i tuoi obiettivi. Il mondo reagirà alle tue scelte: da ogni situazione possono emergere opportunità inaspettate che danno vita a conseguenze drastiche e a lungo termine.
Manipola il sistema.
Manipola l'imprevisto.



Sviluppo: Team Ico
Publisher: Sony
Genere: Puzzle/Platform
Autore: Marco Inchingoli
PS4

The Last Guardian

L'ultima fatica di Fumito Ueda è giunta finalmente sulle nostre console

Dopo una lunga attesa durata ben dieci anni, The Last Guardian è giunto finalmente sulle nostre PlayStation 4. L'ultima fatica di Fumito Ueda – autore di capolavori quali ICO e Shadow of the Colossus - ha avuto uno sviluppo decisamente travagliato; il progetto, in sviluppo dal 2007, è stato annunciato ufficialmente come esclusiva PlayStation 3 nell'E3 del 2009, in seguito il titolo è finito nella nube del vaporware tanto da far pensare ad una sua cancellazione. Oggi tuttavia, possiamo confermare che The Last Guardian è finalmente



realtà, per la gioia di tutti i fan che lo attendevano da tempo immemore. La nuova avventura di Fumito Ueda narra la bizzarra amicizia tra un misterioso ragazzino e la creatura mitologica di nome Trico, un ibrido animale tra un gatto e un pennuto. L'incontro iniziale tra i due non è dei migliori, ma col tempo l'amicizia che li lega si rafforzerà sempre più, superando insieme tutte le insidie che incontreranno durante la loro avventura. Chi ha già avuto modo di giocare ICO e Shadow of the Colossus troverà in The Last Guardian diversi elementi in comune, inoltre come per le precedenti produzioni ci troviamo di fronte ad un gioco decisamente diverso dal solito e adatto per lo più ad una nicchia ristretta di giocatori. Il titolo ruota interamente sulla risoluzione di enigmi ambientali basati sulla cooperazione tra i due protagonisti; porte da aprire e meccanismi da attivare saranno dunque all'ordine del giorno, ma non mancheranno sessioni di arrampicata, piattaforme da saltare, e sporadiche sequenze più action. Dovendo dunque descrivere in breve il gameplay, il gioco intervallerà grandi stanzoni e aree all'aperto dove risolvere l'enigma di turno, ma qui emerge la prima problematica: il più delle volte non ci verranno forniti indizi sulla nostra prossima destinazione, ad eccezione di alcuni suggerimenti dati dal narratore quando il gioco ci vedrà in difficoltà. Questo tuttavia interverrà solo dopo diverso tempo, lasciandoci girare a zonzo senza meta con l'intento di capire dove andare o come risolvere l'enigma di turno. Gli indizi comunque saranno l'ultimo dei nostri problemi, difatti gran parte delle soluzioni ruotano attorno a Trico e ai comandi che gli dovremo impartire, ma la creatura non sarà sempre collaborativa nei nostri confronti: in alcune situazioni capiterà di dover indicare la via all'allegra bestiola, o magari di farla saltare da un dirupo all'altro, tuttavia ci vorrà un po' prima che questa effettui ciò che gli abbiamo chiesto. Alle volte invece capiterà di dover salire in groppa a Trico per farci dare un passaggio in zone altrimenti inaccessibili, ma questo il gioco non ce lo farà intuire in nessun modo. Fortunatamente dopo un po' alla fine ci si fa il callo e il tutto risulterà meno frustrante, ma ci penseranno comunque altri difetti a mettere il dito nella piaga. The Last Guardian è minato infatti da una telecamera davvero fastidiosa, la quale non riuscirà ad inquadrarci













sempre come si deve soprattutto nei luoghi più stretti. Capiterà dunque che la telecamera compenetri nei muri, o che non riesca a rimanere sul protagonista mentre ci arrampichiamo su Trico, addirittura in alcuni casi si resetterà con un effetto a scomparsa veramente brutto da vedere nonché fastidioso. Questi problemi vanno dunque inevitabilmente ad intaccare il gameplay, aggiungendosi ad un sistema di controllo non proprio impeccabile, e una durata che si attesta sulle 10/15 ore a seconda dei casi. Ovviamente il titolo non incentiva in nessun modo la rigiocabilità a meno che non vogliate sbloccare tutti i Trofei del gioco. The Last Guardian offre comunque un gameplay diverso dal solito e due personaggi a cui è impossibile non affezionarsi, l'inconfondibile stile artistico di Fumito Ueda poi incornicia tutto come fosse un dipinto onirico. Certo il dislivello tecnico rispetto alle produzioni più recenti è evidente, ma è impossibile non farsi incantare dal panorama che il gioco ci offrirà in taluni momenti, soprattutto nelle aree aperte; discorso diverso nei luoghi al chiuso dove il tutto è più blando e monotono. Menzione d'onore va poi a Trico, che nonostante qualche falla nell'IA rimane comunque bellissimo da vedere, con quel musetto irresistibile che rimarrà stampato nella nostra mente per gli anni a venire. Infine ottima anche la colonna sonora che accompagna l'avventura dei due protagonisti, armoniosa ed emozionante in alcuni occasioni ed epica e incalzante nei momenti più concitati. In definitiva, The Last Guardian è un titolo particolare con evidenti problemi che è impossibile negare, tuttavia rimane una fiaba ben raccontata che saprà sicuramente emozionare i giocatori che riusciranno a farsi trasportare dal cuore. Dunque il nostro consiglio è farlo vostro appena possibile, sarebbe davvero un peccato non assistere alla magica avventura di Trico e il suo piccolo amico •



Sviluppo: Capcom
Publisher: Capcom
Genere: Survival horror
Autore: Marco Inchingoli
PS4 XBOX ONE PC DVD ROM

RESIDENT EVIL
biohazard

Resident Evil torna alle origini ed è più spaventoso che mai.

Il franchise di Resident Evil nel tempo è calato sensibilmente. Dopo il quarto capitolo, che bene o male manteneva ancora lo spirito horror dei primi titoli, la serie ha incominciato ad intraprendere la via dell'action diventando un frenetico sparatutto e nulla più. Per non parlare poi degli spin-off Operation Racoon City e Umbrella Corp che sono stati completamente denigrati, sia dai fan che dalla critica. Capcom però ha deciso finalmente di tornare alle radici con Resident Evil 7; il publisher nipponico ha infatti riproposto tutti gli elementi centrali dei primi capitoli e li ha gettati in un contesto moderno. Resident Evil 7 ci mette nei panni di Ethan, un normale cittadino in cerca della moglie scomparsa tre anni prima. Un misterioso video comparso dal nulla, porta Ethan a investigare nelle paludi della Luoisiana, dove purtroppo si imbatte nella famiglia Baker: dei folli individui amanti della carne umana fortemente ispirati a film come "Non aprite quella porta" o "Le colline hanno gli occhi". L'allegra famigliola ci ospiterà, per così dire, nella loro dimora, dove saremo costretti a trovare una via di fuga, cercare la moglie di Ethan, e sopravvivere alle grinfie dei Baker. Già dall'incipit è facile capire come questo nuovo Resident Evil si distacchi molto dall'universo della serie: epidemie, parassiti e zombie orripilanti saranno quindi sostituti dai componenti della famiglia Baker, che come nei classici film horror ci tal-



loneranno costantemente, ci attaccheranno di sorpresa, e daranno vita ad alcune tra le migliori boss battle mai viste nella serie di Resident Evil. La casa dei Baker tuttavia ospiterà anche altri pericoli, come i Molded, delle creature viscide e grottesche che si presenteranno in quattro diverse variazioni. Due di queste hanno una forma umanoide e solo molto alti, mentre gli altri due sono delle pallide aberrazioni agili e aggressive. Si tratta di creature molto pericolose dunque non è cauto affrontarle se non si è armati di tutto punto, inoltre se morsi verremo infettati morendo nel peggiore dei modi. Pad alla mano Resident Evil 7 è dannatamente divertente e terrificante allo stesso tempo. In breve, dovremo esplorare la villa con un'inedita visuale in prima persona, interagendo con mobili e oggetti al fine di aprire porte o passaggi bloccati. Sorprendentemente, girovagare per la vecchia dimora raccogliendo oggetti e risolvendo enigmi si è rivelato più gratificante del previsto, perfino il backtracking non risulta per nulla noioso; nelle nostre scampagnate nei corridoi della villa dovremo sempre far attenzione alle imboscate nemiche, ai rumori e alle luci dell'ambiente, creando una tensione costante. Ovviamente come in un classico Resident Evil che si rispetti, anche in questo nuovo episodio sarà possibile ottenere delle armi, tuttavia le munizioni sparse nella villa saranno davvero esigue. Le armi presenti comprendono varie pistole, un fucile a pompa, un lanciafiamme, una motosega, un mitragliatore, un coltello, delle granate, e un lancia granate. Non vi preoccupate per quest'ultima,







come già detto le munizioni saranno veramente scarse. In alternativa per ricavare qualche pallottola in più potremo sempre ricorrere al crafting utilizzando i materiali che troveremo

nero che cola sul pavimento, essere inseguiti da dei campagnoli squilibrati, lo schermo che si riempie di sangue quando siamo in fin di vita, e usare su di noi erbe o spray medici,

mo questi nastri, il gioco ci metterà nei panni di un secondo personaggio e ci verranno svelati alcuni retroscena interessanti sul background di Resident Evil 7. Sicuramente un ottimo espediente narrativo, ma attendere diversi minuti per entrare ed uscire da questi video interattivi non è il massimo. Concludiamo segnalando la possibilità di sfruttare il vostro PlayStation VR, qualora ne possediate uno, nella versione PS4 del gioco. Noi lo abbiamo provato anche in questa modalità, ma ad essere sinceri abbiamo preferito giocarlo sul normale schermo del televisore piuttosto che utilizzare il visore Sony; questo non tanto per gli spaventi o del motion sickness, più che altro per una limitata visibilità durante le cutscene e un evidente downgrade della grafica. Insomma Capcom questa volta ha fatto davvero centro,



in giro per la villa (vale anche per le armi e le erbe mediche), ma il nostro inventario avrà uno spazio limitato e non potremo portare con noi troppi oggetti. Dimenticate dunque le sparatorie e le esplosioni degli ultimi capitoli, e preparatevi a centellinare ogni vostra risorsa. Fortunatamente il gioco mette a disposizione anche dei depositi universali dove posare oggetti superflui, solitamente posizionati vicini a dei registratori magnetici che svolgeranno il compito di punti di salvataggio (a difficoltà avanzata questi saranno anche limitati, proprio come i vecchi tempi). Dal profondo disgusto al brivido di terrore, la paura in Resident Evil 7 è sempre dietro ogni angolo. L'oscurità, l'illuminazione, i rumori, i dialoghi, e l'atmosfera contribuiranno all'orrore e alla confusione. Personaggi che provano piacere nell'autolesionismo, sentire una minaccia arrivare lentamente verso di noi, camminare per le sale con del viscido liquido

sono tutti esempi perfetti di cosa ci aspetta a villa Baker. Per non parlare poi di alcune scene splatter davvero nauseanti. Se avete uno stomaco debole, vi consigliamo di evitare di giocare a Resident Evil 7, a meno che



non vogliate che il vostro pranzo/cena si riproponga.
Il survival horror Capcom non ha molte schermate di caricamento, ma quelle poche in cui ci imbatteremo dureranno un'eternità, come quelle delle videocassette. Quando trovere-

sfornando un survival horror grottesco e inquietante come non ne se ne vedevano da tempo. Certo di Resident Evil a parte il nome non ha poi molto, ma se amate il genere horror probabilmente dovreste dargli una chance •

REVIEW

Sviluppo: Japan Studio
Publisher: Sony
Genere: Action
Autore: Marco Inchingoli
PS4

GRAVITY RUSH 2

assenza di gravità?

Partito come un esperimento per mostrare i muscoli di PlayStation Vita, Gravity Rush si è mostrato essere un action validissimo, con protagonista una delle eroine videoludiche più carismatiche degli ultimi anni, Kat. Purtroppo per via delle scarse vendite dell'handheld e la pubblicità limitata, il titolo non ha avuto un grande successo.
Ora, a distanza di tre anni, Sony ha pubblicato su PS4 Gravity Rush 2, sequel diretto che gli amanti del primo capitolo apprezzeranno senz'altro. Le vicende di questa nuova avventura portano Kat in una nuova location, Jirga Para Lhao, un arcipelago di isole fluttuanti diviso in piani che separano i ceti sociali: in alto vivono i ricconi, al centro ci sono



soprattutto i mercanti e gli operai, in basso i poveri tra catapecchie e banditi. Ancora più giù, nell'oscurità, si sviluppa un intricato labirinto di antiche rovine dove si estrae il carburante che fa girare il commercio.
Gravity Rush 2 azzarda una sorta di critica sociale, raccontando i soprusi dei ricchi protetti dalla milizia al soldo di un consiglio reggente che si è instaurato nella città dopo aver cacciato i clan che l'avevano fondata, ma è una sottotrama che si intreccia con le peripezie di Kat, eroina dal cuore d'oro disposta a proteggere tutto e tutti solo perché è giusto, senza guardare in tasca a nessuno.
Nel tentativo di saldare i suoi debiti e aiutare gli abitanti di Jirga Para Lhao, Kat dovrà vedersela con soldati armati fino ai denti e mech giganteschi, ma anche con i



Nevi che stanno cercando di invadere anche questo mondo, e la guerra civile sarà l'ultimo dei suoi problemi. La storia si dipana attraverso una ventina di missioni principali alle quali si affiancano una miriade di missioni secondarie assolutamente facoltative che servono a migliorare le statistiche di Kat o, più semplicemente, a ricompensarci con animazioni, costumi e accessori utili a personalizzare le foto che potremo scattare non appena avremo messo le mani sulla macchina fotografica di Syd.
Gravity Rush 2 mescola sapientemente ogni elemento del gameplay per offrire una sfilza di missioni molto più articolate che in



passato. Può capitare di cominciare una semplice missione di ricognizione per poi doverci infiltrare di soppiatto nella guarnigione nemica e combattere un plotone di soldati, nonché un gigantesco boss che spara missili e cannonate laser. La varietà non manca, ma a volte sarebbe stato meglio se Japan Studio avesse dosato meglio le singole componenti, poiché capita spesso che una missione batta un po' troppo il chiodo su una certa meccanica, finendo per allungare il brodo e rendere l'esperienza più ripetitiva del dovuto.
I poteri gravitazionali di Kat sono ancora una volta il fulcro del gameplay e i fan del primo Gravity Rush si sentiranno immediatamente a



casa loro non appena avranno ritrovato Dusty. Il sistema di controllo è migliorato ulteriormente rispetto alla già ottima rivisitazione proposta l'anno scorso in Gravity Rush Remastered. Per chi non lo sapesse, il super potere di Kat le permette essenzialmente di levitare a mezz'aria e alterare l'attrazione gravitazionale. In parole povere, potrete decidere di camminare sui muri piuttosto che sul pavimento: giocoforza, vi ritroverete a "cadere" verso l'alto o in un'altra direzione, ma dato che potete fermarvi a mezz'aria sarà un po' come volare. In questo nuovo capitolo Kat ha acquisito però

Pronti per una nuova avventura in

due nuove "forme" che conferiscono capacità sensibilmente diverse: quella lunare e quella gioviana.
La prima rende Kat leggera come una piuma, consentendole di spiccare balzi impressionanti anche senza alterare la gravità e di precipitare più lentamente, attaccando i nemici con un calcio che quasi la teletrasporta.
Esplorare gli scenari diventa una gioia, grazie anche alla capacità di

usare ogni superficie come trampolino di lancio. Il potere della gravità gioviana rende invece Kat estremamente lenta e pesante nei movimenti, pur aumentando esponenzialmente i suoi poteri distruttivi: i calci gravitazionali innescano esplosioni gigantesche e la scivolata gravitazionale diviene inarrestabile.
Con un po' di pratica, tuttavia, si impara ad alternare i tre diversi poteri all'istante per sfruttare le loro peculiarità combinate, magari proiettandosi verso una meta a gravità lunare per poi passare a quella gioviana allo scopo di accelerare la caduta verso la superficie. In questo senso, l'esplorazione di ogni scenario stimola la creatività del giocatore, ma purtroppo resta fine a sé stessa anche in questo episodio: le città sono un gran viavai di abitanti che interagiscono a malapena con Kat e gli scenari, per quanto intricati, non offrono segreti o collezionabili da cercare.
Al massimo si spulcia ogni angolo per racimolare i cristalli necessari a potenziare le singole abilità di Kat, ma esplorare soltanto per cercare le gemme diventa presto monotono.
Da questo punto di vista, abbiamo apprezzato il modo in cui lo sviluppatore nipponico ha integrato la componente multigiocatore. Per esempio, i giocatori possono sfidare i "ghost" degli altri utenti nelle missioni a tempo e sfruttare il sistema dei talismani per personalizzare le loro Kat.
I talismani si trovano sconfiggendo i Nevi e distruggendo i depositi nelle miniere sotterranee, ma i bonus che conferiscono sono completamente casuali. Le missioni in questione sono pensate per prolungare la già ottima longevità di Gravity Rush 2: l'idea è che i giocatori possono cercare i talismani e poi combinarli o riciclarli in versioni ancora migliori. Picchiare più duro o correre più velocemente non basterà a stracciare i record degli altri giocatori, ma sarà comunque un inizio e spingerà i fan sfegatati della supereroina bionda a spremere ogni goccia di Gravity Rush 2.
Per quanto riguarda le problematiche più incisive di questo nuova avventura, sono pressoché le medesime del prequel. Il titolo soffre di una profonda monotonia di fondo dovuta essenzialmente a missioni che risultano un po' troppo simili tra loro, inoltre il sistema di controllo non è facile da padroneggiare e potrebbe alienare i giocatori meno pazienti. I combattimenti a mezz'aria sono ancora un susseguirsi di calci gravitazionali, brusche frenate e riallineamenti che spezzano il ritmo dell'azione. In questi frangenti è facile perdere il controllo e entrare in confusione, soprattutto perché la telecamera continua a fare le bizze come tre anni fa. La colpa è anche di un sistema di collisioni un po' acerbo, specialmente quando si combatte dato che non esiste un sistema di aggancio che permetta di seguire un nemico alla volta.
Negli ambienti chiusi, poi, è il delirio. In questi casi Gravity Rush 2 ci ha un po' deluso: diventa troppo caotico e la presenza di numerosi nemici, sommata agli effetti grafici delle esplosioni, causa un visibile crollo del frame rate. Fortunatamente negli spazi aperti il gioco rimane ancorato a 30 fotogrammi (si, 30 fotogrammi, non facciamone un dramma). Nei combattimenti più caotici, però, la telecamera capricciosa e gli eventuali rallentamenti fanno storcere il naso. Il fatto è che Gravity Rush

2 abitua bene, complice anche la straordinaria direzione artistica che, ancora una volta, colpisce il giocatore con uno stile e una scelta dei colori veramente incredibili. Inoltre, le varie tonalità degli scenari e le differenti melodie dell'eccezionale Kohei Tanaka esprimono una diversità ambientale che proietta l'illusione di un mondo ancora più vasto. Dal punto di vista squisitamente stilistico, insomma, Gravity Rush 2 è un vero e proprio capolavoro, e dispiace che il team nipponico non sia riuscito a concretizzare ogni idea anche sul lato meramente tecnico •



NIER:AUTOMATA
DATA DI USCITA: 10.03.17
SVILUPPO: PLATINUM GAMES
PUBLISHER: SQUARE ENIX
GENERE: ACTION, GIOCO DI RUOLO
CONSOLE: PS4-PC

Non perdere questo gioco se ti sei divertito con...







NieR:Automata™

Il prossimo 10 marzo i videogiocatori avranno l'opportunità di mettere finalmente le proprie mani sulla versione completa di NieR: Automata.
Si tratta di uno dei titoli maggiormente promettenti in uscita nel 2017; dopo



aver già analizzato parzialmente qualche elemento con una prima anteprima risalente allo scorso giugno, siamo nuovamente pronti a parlarvi del titolo Platinum Games, grazie anche al materiale inedito mostrato durante il TGS.
Con il rilasciato del nuovo materiale è stato possibile volgere nuovamente lo sguardo verso il campo di resistenza, che si definisce come un



giusto ed integrato perfettamente, andando così a trasformare eventuali dubbi in reali certezze: il mix proposto, di velocità e dose di skill richiesta, risulta assolutamente convincente.
Sia chiaro, non ci si aspetta un quantitativo di techiche offensive simil-Bayonetta perché si dubita che NieR: Automata voglia andarsi a definire come l'apoteosi definitiva degli action games; piuttosto è certo che si tratti di un prodotto dotato di un gameplay costruito su solidissime basi, che darà diverse soddisfazioni pad alla mano.
NieR, per come vuole essere inteso a 360° non è soltanto puro gameplay e a riprova di ciò, seppur si tratti di una scelta davvero HUB generale e darà la possibilità al giocatore di comprare oggetti, potenziamenti e ottenere missioni secondarie.
Sono state presentate anche nuove fasi di gameplay, che non hanno fatto altro che sottolineare – come se ce ne fosse stato bisogno – quanto sia stato preso seriamente il compito, da parte di Platinum Games, di rendere il battle system profondo ed appagante.
Ogni nuovo elemento sembra al posto



"particolare", non stupisce più di tanto l'annuncio della presenza di opzioni di combattimento, che prevedono il passaggio, parziale o totale, del controllo del proprio personaggio durante lo scontro, all'intelligenza artificiale.
Si tratta ovviamente di un'opzione che sarà possibile ignorare del tutto, ma lì



dove un giocatore non si sentisse particolarmente agile in una specifica zona, oppure volesse esclusivamente godersi la trama ecco che si potrà attivare tale modalità automatica: a detta di Platinum Games, questa scelta, è da ricondurre alla volontà di non voler fare fuori nessun tipo di pubblico per Nier: Automata.

USCITE FEBBRAIO

Febbraio
3
Venerdì



NARUTO SHIPPUDEN
NINJA STORM 4 ROA
PS4 - XONE - PC

Febbraio
8
Mercoledì



NIOH
PS4

Febbraio
14
Martedì



FOR HONOR
PS4 - XONE

Febbraio
21
Martedì



HALO WARS 2
XONE - PC

Febbraio
24
Venerdì



LEGO WORLD
PS4 - XONE







: ULTIMATE
AD TO BORUTO



POOCHY & YOSHI'S WOOLLY WORLD
3DS

Febbraio
16
Giovedì



DRAGON BALL FUSIONS
3DS



- PC



SNIPER ELITE 4
PS4 - XONE - PC

Febbraio
28
Martedì



TORMENT: TIDES OF NUMENERA
PS4 - XONE - PC



DS
- PC



BERSERK AND THE
BAND OF THE HAWK
PS4 - PC - PSVITA

PLAYERS





STAR TREK: BRIDGE CREW
DATA DI USCITA: 14.03.17
SVILUPPO: RED STORM ENTERTAINMENT
PUBLISHER: UBISOFT
GENERE: SIMULAZIONE
CONSOLE: PS4

Non perdere questo gioco se ti sei divertito con...







Star Trek: Bridge Crew ti teletrasporta insieme ai tuoi amici nel cuore di una nave spaziale.

Siete ufficiali della Federazione, quindi ogni vostra azione e decisione determinerà il fato della vostra nave e dell'equipaggio.

Sviluppato appositamente per la realtà virtuale, Star Trek: Bridge Crew è l'unico gioco a offrire un livello di partecipazione realistico nell'universo di Star Trek.



In Star Trek: Bridge Crew, come parte di un'iniziativa d'importanza vitale, vieni inviato insieme al tuo equipaggio a prendere il comando della nuova nave spaziale: la U.S.S. Aegis.

La vostra missione: esplorare un vasto settore sconosciuto, chiamato La Trincea, con la speranza di trovare un nuovo pianeta per la popolazione decimata di Vulcano.

La Trincea ospita bellezze incredibili, ma anche strane anomalie e pericoli sconosciuti. Anche l'Impero Klingon è attivo nel settore, con l'evidente intento di mettere i bastoni fra le ruote alla Federazione.

Insieme al tuo equipaggio, dovrai tracciare una mappa del settore per scoprire i piani dei Klingon e assicurare una presenza pacifica della Federazione.

PROGETTATO APPOSITAMENTE PER LA REALTÀ VIRTUALE

Star Trek: Bridge Crew è stato sviluppato appositamente per la realtà virtuale e ne sfrutta appieno l'incredibile sensazione di presenza sociale.

Il tracciamento delle mani e la sincronizzazione del labiale permette ai giocatori di vivere un'esperienza realistica in qualità di ufficiali sulla plancia di una nave spaziale della Federazione.

LAVORO DI SQUADRA

Per portare a termine la missione, dovrai prendere decisioni strategiche e compiere azioni coordinate con i tuoi subalterni.

In modalità cooperativa, i giocatori formano un equipaggio composto da quattro elementi: Capitano, Timoniere, Ufficiale tattico e Ingegnere.

Ciascun membro è fondamentale per il successo delle varie missioni che affronterete e per la salvaguardia di nave ed equipaggio.



UNA NAVE SPECIALE PER UNA MISSIONE SPECIALE

Prendi il comando della U.S.S. Aegis, la prima nave del suo tipo.

La tecnologia più avanzata della Flotta Stellare è al tuo servizio per tracciare rotte, analizzare i dati delle scansioni, abbattere gli scudi nemici o puntare ai sistemi vulnerabili delle loro navi.

La conformazione speciale della Aegis è l'ideale per le pericolose missioni all'interno della Trincea, ma prima dovrai padroneggiarne i sistemi (sia quelli familiari, sia quelli sperimentali).



UN'AVVENTURA GALATTICA



CONDIVISA

Star Trek: Bridge Crew offre un'esperienza cooperativa appassionante e impegnativa, dotata di un realismo senza precedenti.

Non basterà la tua abilità individuale per superare le sfide che ti ritroverai ad affrontare col tuo equipaggio: fiducia, comunicazione e coordinazione sono la chiave per la vittoria.



GENERATORE DI MISSIONI

Oltre a una storia in continua evoluzione, Star Trek: Bridge Crew include la modalità Missioni in corso, che genera missioni per un'esperienza a giocatore singolo o in cooperativa senza fine.

Sviluppo: Ubisoft
Publisher: Ubisoft
Genere: Sportivo
Autore: Valerio Turrini
PS4 XBOX ONE PC DVD ROM

STEEP

Snowboard, sci, tuta alare o parapendio Fate la vostra scelta, le Alpi vi aspettano !

Purtroppo e per fortuna, l'hype creato intorno a Steep non è mai stato eccessivo nonostante fosse un vero e proprio tripla A, presentato all'E3 2016 e che si è avvalso della consulenza dei migliori esperti degli sport che rappresenta. Steep è un genere di gioco che mancava da un po' di tempo o meglio, mancava a questi livelli perchè nel 2012 Electronic Arts provò a rilanciare senza successo la serie SSX su Playstation 3, mentre ultimamente c'è stato il caso Snow, un gioco indipendente caratterizzato da uno sviluppo travagliato e lunghissimo, attualmente in Early Access su Steam.



Steep è un gioco che riprende i vari SSX e Cool Boarders, giochi prettamente



invernali incentrati sullo snowboard e gli sci, che Ubisoft ha deciso di evolvere alla nuova generazione, proponendo un enorme gioco open world che promette parecchie ore di divertimento per gli appassionati.

Innanzitutto le discipline disponibili non si limiteranno alle "tavole", ma ci porteranno anche in cielo con il parapendio e la tuta alare, che si aggiungono ai soliti noti snowboard e sci. La caratteristica principale e più apprezzata di Steep è l'immediatezza nel passare tra le diverse discipline, senza dover ricaricare la partita o dover ricorrere a un menù esterno, ma direttamente in game, con la stessa velocità con cui si cambia arma in GTA V. Basterà fermarsi (a terra) per passare dallo snowboard allo sci, oppure alla tuta alare o al parapendio, avendo la certezza di trovarci in una buona posizione di lancio, pena una divertente facciata sulla neve. Si potrà anche camminare per poter raggiungere posizioni più elevate dal quale lanciarsi in pista, dove il trasporto rapido non è disponibile. Essendo le Alpi di Steep piuttosto vaste, è presente un comodo sistema di viaggio rapido che ci permetterà di ritrovarci presso i vari rifugi sparsi per la mappa o al luogo di una gara o evento, risparmiandoci le faticose e lente salite a piedi. Per non dover sempre ricorrere al viaggio rapido, sarebbe stata gradita l'introduzione di mezzi più rapidi e capaci di scalare le salite come il gatto delle nevi oppure anche la più basilare funivia, ma non ci lamentiamo vista la rapidità del viaggio rapido e la totale assenza di caricamenti durante il gioco. Una volta connessi ai server di Ubisoft ed entrati nel mondo di Steep, non ci verrà chiesto mai di fermare le nostre discese per attendere un caricamento, né durante i viaggi rapidi, ne per incominciare una gara, dove basterà passare attraverso il primo checkpoint per darne il via. Le uniche interruzioni tangibili dove lo schermo diventa nero è quando raggiungiamo le mongolfiere (i punti perfetti per lanciarsi





con la tuta alare) o quando cambiamo la disciplina, ma giusto il tempo di cambiare le texture del nostro personaggio e i nostri attrezzi, tempo davvero di un battito di palpebre.
Riguardo alla struttura di gioco, come abbiamo detto l'enorme mappa delle Alpi è completamente aperta, potremmo esplorarla fin dall'inizio del gioco una volta



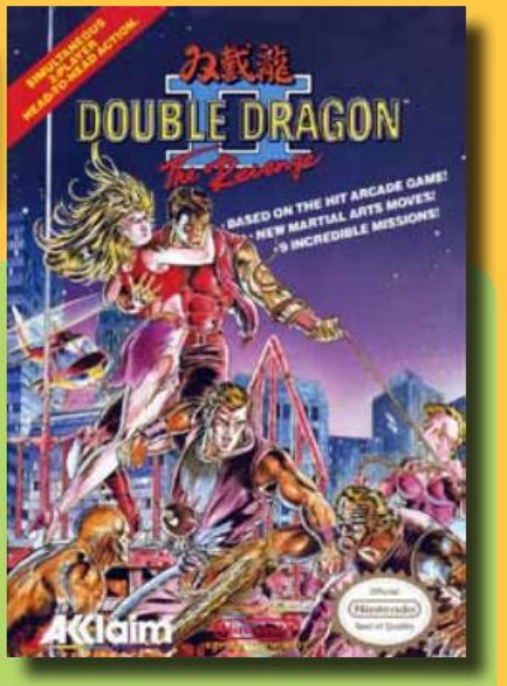
completato il tutorial, a patto di sbloccare i rifugi in cima alle piste tramite il binocolo. L'esplorazione è fondamentale in Steep e non solo fisicamente, ma anche con il binocolo che ci permetterà di segnare sulla mappa i vari rifugi una volta individuati tra le vette delle Alpi.
A livello di controlli, il gioco è molto immediato e semplice, impareremo tutto ciò che c'è da sapere nelle primissime ore di gioco grazie ad un buon tutorial, che ci introdurrà anche ai comandi di base per i vari tricks, tecniche importantissime durante le gare che faranno aumentare notevolmente i nostri punteggi. Sia con le tavole che con gli sport "d'aria" i controlli reagiscono bene e in fretta, sono intuitivi e nel complesso l'intera struttura di gioco è arcade perciò non dovremo cimentarci in ore e ore di apprendimento e calcolare ogni salto, al massimo cadremo di faccia sulla neve e ci faremo anche due risate.
L'impostazione arcade del gioco però, limita un po' il potenziale degli sport aerei vista l'assenza della gestione del vento che avrebbe innalzato il livello di difficoltà. Il parapendio è in assoluto il mezzo meno divertente vista la sua staticità, mentre la tuta alare si piazza in cima alla nostra classifica personale di gradimento, soprattutto se la pensiamo in ottica VR, sperando che Ubisoft ci faccia un pensierino, a seguire ci sono le due tavole (anzi tre) snowboard e sci, che occupano la maggior parte degli eventi di Steep e spesso sono intercambiabili in base alla nostra preferenza.



All'interno del gioco è presente inoltre un sistema di personalizzazione dei vari personaggi, che ci permetterà di scegliere tra centinaia di caschi, tute, attrezzature varie, tavole, paracadute e chi più ne ha più ne metta, includendo anche prodotti su licenza di GoPro, Redbull e The North Face. Potremmo acquistare i diversi oggetti utilizzando la valuta di gioco oppure soldi veri tramite le micro-transazioni (tranquilli non sono per nulla invasive) e molti oggetti verrano sbloccati con il progredire del nostro personaggio e in base allo stile di gioco che adotteremo. Saremo Explorer se ci concentreremo sull'esplorazione e sulla scoperta dei vari eventi e rifugi nel gioco, Freestyler se saremo maestri delle acrobazie collezionando atterraggi perfetti, Bone Collector se saremo si maestri dei trick ma gli atterraggi saranno tutt'altro che perfetti anzi divertenti e infine, Freerider se saremo il giocatore medio, colui che mescola le diverse categorie.
Graficamente parlando, Steep è a un livello decisamente alto, la realizzazione delle texture è buona, ma veramente ottima la neve e i vari particellari che ne scaturiscono, mentre ci ha lasciato a bocca aperta il sistema di illuminazione, che realizza perfettamente il ciclo giorno-notte e ci lascia di stucco durante le nostre discese notturne o all'imbrunire.
Buona la colonna sonora, ottima la longevità che ci terrà impegnati per parecchie ore di gioco se siamo appassionati del genere. Steep è sicuramente un gioco un po' di nicchia, dedicato principalmente agli appassionati degli sport invernali, ma che diverte e intrattiene anche i neofiti •

Sviluppo: Technos Japan
Publisher: Acclaim
Genere: Beat'em Up
Piattaforma:
Nintendo Entertainment System
A cura di Marco Inchingoli

1989



DOUBLE DRAGON II THE REVENGE NES

Un classico storico tra i beat'em up d'epoca

In questo nuovo appuntamento dedicato al retrogaming abbiamo deciso di spolverare una delle serie più popolari in ambito arcade, Double Dragon: in particolare ci concentreremo sulla versione NES del secondo capitolo della serie, Double Dragon II: The Revenge. Sviluppata da Technos Japan e pubblicata da Acclaim nel 1989, la versione NES



si ispira all'omonimo beat'em up da sala, tuttavia nei contenuti risulta drasticamente diversa da quest'ultima e alcune aggiunte di spessore vanno a chiudere il tutto rendendola a conti fatti la miglior versione console in assoluto (ad eccezione della versione PC Engine anch'essa di ottima fattura). Il gioco vanta dunque livelli completamente diversi, nuovi nemici, e perfino nuove tecniche speciali che potremo effettuare con determinate combinazioni di tasti. Double Dragon II per NES risulta dunque un gioco completamente differente rispetto la sua versione originaria, inoltre risulta migliore anche rispetto il suo predecessore con una grafica e musica di maggior qualità, l'introduzione di una modalità cooperativa per due giocatori (assente nel primo capitolo su NES), e l'aggiunta di alcune scene d'intermezzo tra un livello e l'altro. Se proprio vogliamo cercare il pelo nell'uovo, l'unico difetto sono alcune limitazioni tecniche dovute all'hardware sui cui gira che permette la presenza di non più di quattro personaggi su schermo.







Double Dragon II è dunque un classico picchiaduro a scorrimento che i fan del genere non dovrebbero lasciarsi sfuggire, condito da un tasso di difficoltà non da poco, una colonna sonora eccezionale, e perfino sessioni platform e livelli alternativi che tendono a variare un po' l'esperienza. Se volete rispolverare il gioco - a meno che non abbiate ancora un NES funzionante - il nostro consiglio come al solito è quello di ricorrere all'emulazione, inoltre se potete recuperate anche gli altri due restanti capitoli della trilogia su NES, ottimi sotto ogni aspetto e perfino migliori della loro controparte arcade.



IN ARRIVO IL 16 FEBBRAIO NON PERDERLO !!!

BANDAI NAMCO



DRAGON BALL FUSIONS

PER TE IN REGALO GLI STICKERS ORIGINALI !!!







FUT STRATEGY

A cura di Matteo Martino e Ciro Di Chiara



SORPRESE E CONFERME AL GIRO DI BOA

VALORI

ATT	83
MID	84
DEF	85
PAC	80
SHO	69
PAS	74
DRI	81
DEF	62
PHY	76
INTESA	97

RANGES

MIN	265.600
MAX	4.250.000

Amici della nostra rubrica, il campionato di serie A è giunto al giro di boa e oltre alle previste conferme ci ha portato delle piacevoli sorprese soprattutto in chiave azzurra.

Le conferme che balzano subito agli occhi sono Manolas e Bonucci che stanno diventando sempre più baluardi imprescindibili delle difese di Roma e Juve, a centrocampo Hamsik e Nainggolan sono i veri e proprio leader di Napoli e Roma. Rigenerati e oltre modo decisivi nella prima parte di campionato permettendo alle loro rispettive squadre di tenere il passo della Juve.

Con l'attacco invece cominciamo a parlare di quei giocatori che sono esplosi o rinati dalle loro ceneri.

Mertens reinventato come falso nueve dall'assenza di Milik ha praticamente trascinato da solo il Napoli, Belotti conferma uno straordinario trend di crescita e diventa il nuovo pupillo di Ventura per l'attacco della nazionale, Suso lo spagnolo che ad ogni inizio partita distribuisce biglietti da visita con su scritto prova a prendermi, il Milan se lo sta godendo alla grande assieme al suo portierone che chiamato all'anno della conferma ha risposto in maniera più che convincente.

Infine due giovani che stanno dimostrando il loro potenziale in maniera definitiva quest'anno sono Rugani e Bernardeschi. Insomma la serie A sta ritornando terra di veri campioni, ora non resta che provare per divertirsi con questi fuoriclasse. Buon divertimento.



FUT CHAMPIONS

IL MODO DEFINITIVO PER COMPETERE

FUT Champions è il nuovo modo per competere in FIFA 17 su Xbox One, PlayStation®4 e PC. Ogni settimana puoi qualificarti per la Weekend League e provare a vincere fantastici premi in gioco.
Dimostra la tua abilità e scala le classifiche mensili per vincere premi in gioco e avere l'occasione di misurarti sul palcoscenico mondiale.

QUALIFICATI PER LA WEEKEND LEAGUE

I tornei online di FIFA Ultimate Team ora fanno parte di FUT Champions. Vincere un torneo a eliminazione diretta giornaliero ti farà guadagnare premi e un posto nella Weekend League.
I requisiti d'accesso dinamici e gli straordinari premi rendono i tornei giornalieri a eliminazione diretta una sfida sempre diversa.
Sei già in vetta alla classifica in Stagioni Online FUT? Il successo settimanale ai massimi livelli ti garantirà automaticamente un posto nell'ambitissima Weekend League.

IL TUO WEEKEND DI CALCIO COMINCIA QUI

Il tempo parte quando inizia il weekend. Prova a vincere più partite possibile su un numero prestabilito e cerca di salire di livello per ottenere ricompense in gioco sempre migliori. Tutti coloro che partecipano alla Weekend League, dai giocatori bronzo a quelli élite, hanno la possibilità di vincere premi in gioco per migliorare la propria squadra in vista della prossima competizione.



IL SEGRETO STA NELLA COSTANZA

Un buon risultato in un weekend è solo l'inizio. Un rendimento costante nell'arco del weekend ti permetterà di scalare le classifiche mensili e di ottenere alcune delle migliori ricompense in gioco tra quelle disponibili in FUT. Comportati bene e potresti sfoggiare la tua abilità in campo con prestigiose divise personalizzate e oggetti giocatore FUT Champions speciali.

COMPETI SUL PALCOSCENICO PIU IMPORTANTE

Per i migliori in assoluto, FUT Champions potrebbe essere il biglietto per partecipare alle competizioni e vincere premi nel mondo reale, attraverso le classifiche regionali mensili su Xbox One e PlayStation®4 che danno accesso alla EA SPORTS FIFA 17 ULTIMATE TEAM™ CHAMPIONSHIP SERIES e alla FIFA INTERACTIVE WORLD CUP.





Hai la stoffa per scalare le classifiche e qualificarti per le più importanti competizioni nella storia di EA SPORTS™ FIFA?

A cura di Giulio Gabrielli

Ogni mese un nuovo deck e le strategie per vincere



MAZZO

Creature:
3x Meccatitano Torrenziale
4x Guardiano Felidar
Istantantei:
2x Barlume di Genialità
4x Anticipare
4x Fulmine Imbrigliato
2x Frantumare il Vuoto
3x Veto
2x Rigetto Rivoluzionario
2x Sfatare
1x Alleanza Benedetta
Stregonerie:
1x Fumigare
2x Fiamme Raggianti
Incantesimi:
1x Campo di Quarantena
Planeswalker:
4x Shaeeli Raji
Terre:
2x Fumarola Vagante
4x Città Portuale
4x Canale delle Guglie Vertiginose
2x Prospettiva Ispiratrice
4x Centro dell'Etere
1x Ruscello nella Prateria
4x Isola base
3x Pianura base
1x Montagna base

SIDE

1x Fiamme Raggianti
1x Fumigare
3x Chirurgia Invasiva
2x Negare
2x Rifiuto Cerimonioso
3x Frammentare
1x Arcangelo Mirabile
1x Linvala, La Protettrice
1x Jace, Rivelatore di Segreti

STRATEGIA

Il classico Mazzo control Standard con una piccola differenza, una combo di pedine infinite.
Analizzando la lista vediamo carte che ci forniscono il totale controllo del Board partendo da Fiamme Raggianti arrivando a Fumigare e finire con Campo di Quarantena in caso la partita si protragga più del dovuto.
La presenza di 9 Counter è necessaria per proteggerci da minacce e per garantire la realizzazione della combo. Veto ci salverà dalle finisher dei Planeswalker come Liliana, L'ultima Speranza, Frantumare il Vuoto esilierà le creature come Ishkanah, Vedova del Cimitero che in mazzi come BG Delirio tornerebbe più e più volte. Per finire il reparto counter Sfatare e Rigetto Rivoluzionario neutralizzeranno i removal sul nostro Guardiano Felidar.
Alleanza Benedetta è una monocopia di notevole importanza nel mazzo vista la sua versatilità come fonte di punti vita e come removal singolo insieme a Fulmine Imbrigliato.
L'ovvia presenza di peschini come Anticipare e Barlume di Genialità ci permetteranno di non avere mai la mano vuota e ci trovare sempre la carta utile al momento.
Meccatitano Torrenziale è la chiusura alternativa al piano principale del mazzo che consiste ovviamente in Guardiano Felidar e in Shaeeli Raji.
La sideboard ci aiuta a uscire da situazioni difficili che ci impedirebbero di risolvere la combo, Frammentare distruggerà Autorità dei Consoli che rende la nostra combo inefficace, Chirurgia Invasiva neutralizzerà Eredità Perduta che ci toglierebbe la combo dal mazzo e Jace, Rivelatore di Segreti ci fornirà una chiusura addizionale in un mirror match di control.
Buon divertimento, buon Magic a tutti e alla prossima.

AETHER REVOLT

Su Kaladesh il governo è crollato, Tezzeret sta muovendo i fili per prendere il controllo del piano, gli artefici sono schiavizzati e costretti a costruire Invenzioni per conto del Planeswalker degli artefatti, , tutto sembra andare per il peggio . Ma una figlia del piano, Chandra Naalar, è tornata ed è pronta a guidare il suo popolo alla libertà, è pronta a guidare La Rivolta dell'Etere!

Rivolta dell'Etere, la seconda espansione del blocco di Kaladesh, è arrivata e il clima e le dinamiche di gioco che ci ha portato sono a dir poco spettacolari ed entusiasmanti.

Il weekend dei pre-release ha visto sfidare giocatori con ogni tipologia di mazzo che questa espansione può offrire difatti Rivolta dell'etere offre ai formati Limited molte combinazioni in più rispetto a Kaladesh andiamo ad analizzarli tipo per tipo:

Aggro: I mazzi di questa tipologia hanno visto uscire carte come Recluta Solenne, Kari -Zev, Predona di Avionavi, Liberatrice di Verderuota e Furioso della Cintura Verde per quanto riguarda le rare, in più l'uscita di forti Combat-Trick e di spari come il buon amato vecchio Shock rende questi tre colori performanti insieme.

Control: Il classico mazzo di controllo resta un sempreverde e l'uscita di Veto e di Competenza di Yahenni rende il mazzo valido e pronto all'utilizzo soprattutto se affiancato dai molti removal usciti tra cui Spinta Fatale e dal classico "ciccione" pronto ad attaccare quando si ha il totale controllo del board

Tribale: Ebbene sì, Rivolta dell'Etere fornisce ai giocatori la possibilità di giocare un mazzo tribale, Eteride è uno dei più belli vista la presenza di " Entourage di Mezzanotte" "Yhaenni, Partigiano Immortale" " Eteride Talentuoso" e infine "Mimic Metallico" che si adatta a qualsiasi tipologia di creatura!

La banlist entrata in vigore il 20 gennaio ha distrutto mazzi come Temur-Marvel e UW Flash, depotenziato mazzi come BG Delirio e Panarmonico e dato la possibilità di emergere a mazzi che soffrivano troppo i sopracitati.

Concludiamo con analisi delle 5 carte che avranno più impatto sui formati Costruiti:



CUORE DI KIRAN

Aerocottero se ne è andato ed arriva



Cuore di Kiran, pur avendo lo stesso costo di mana è sicuramente meno agile del povero 3/3 volante bannato ma ha sicuramente i suoi punti di forza. La possibilità di manovrarlo togliendo un segnalino fedeltà da un Planeswalker lo rende molto performante in mazzi aggro e le sue abilità volare e cautela e il suo body 4/4 lo rendono difficile da spaccare e forte per la difesa.

BARAL, COMMISSARIO DELLA CONFORMITÀ

Un semplice 1/3 a costo 2 sarà forse una delle carte che vedrà gioco in Modern nel mazzo Storm affiancato dal vecchio Elettromante Globlin. Tuttavia Baral vedrà gioco anche in standard dove l'ormai dimenticato UR Visioni Febbrili avrà possibilià di ripresa.

SPIRALE DELL'INDUSTRIA

Questa terra ricorda molto Confluenza di Mana ma con qualche modifica. Un malus apparente è la possibilità di attivarla solo in controllo di artefatti ma ciò la rende una valida sostituta del Nulla Scintillante in Affinity Modern vista la possibilità di aggiungere mana incolore senza perdere punti vita. Mentre in Standard affiancata a Centro dell'Etere fornirà una manabase perfetta per ogni mazzo!

COMPETENZA DI YAHENNI

Finalmente torna una Wratta nera in standard, Il vecchio Languire viene sostituto da questa fortissima carta che oltre a svuotare il Board ci da la possibilità di lanciare una carta costo 3 o inferiore dalla mano. Ovvia la sua collocazione in BG Delirio Standard e in Junk e Jund Modern dove svuotare in board e fare Liliana è sicuramente una mossa vantaggiosa.

SPINTA FATALE

Spacca creatura a costo 2, se un permanente ha lasciato il tuo terreno in questo turno spacca creatura costo 4. Sembrerebbe una rara ma non lo è, Spinta Fatale è una Non-comune che vedrà gioco in tantissimi formati, dallo Standard al Modern e chissà se non in Legacy potenziando mazzi già esistenti come Abzan Modern che dopo le Fastland da Kaladesh e Competenza di Yaheeni vede il suo potenziale salire vertiginosamente.

Arrivederci all'uscita di Amonkhet!



NINTENDO SWITCH

La presentazione ufficiale ha svelato ogni segreto di Nintendo Switch: la console ibrida finalmente disponibile in Italia dal 3 marzo.



Nintendo ha annunciato che Nintendo Switch, la sua nuova console, verrà lanciata in contemporanea mondiale* venerdì 3 marzo.
La confezione includerà la console, i controller Joy-Con destro e sinistro, una impugnatura Joy-Con (a cui si collegano i due Joy-Con per formare un controller), un set di laccetti per Joy-Con, la base per Nintendo Switch (che ospita la console e si collega al televisore), un cavo HDMI e un blocco alimentatore. Saranno disponibili due versioni della console: una con i Joy-Con grigi e una con un Joy-Con blu neon e uno rosso neon.
"Nintendo Switch è un'innovativa console casalinga che offre diversi stili di gioco," ha affermato Tatsumi Kimishima, presidente di Nintendo. "Presenteremo al mondo le inedite esperienze di intrattenimento rese possibili dalle caratteristiche uniche dell'hardware di Nintendo Switch e dei Joy-Con."
Nintendo Switch è una console casalinga rivoluzionaria che non solo si connette al televisore di casa, ma si trasforma anche in un sistema da gioco portatile grazie al suo schermo da 6,2 pollici. Per la prima volta, i giocatori possono godersi un'esperienza da console casalinga completa in qualsiasi momento e dovunque si trovino. Lo schermo è di tipo capacitivo e supporta il multitouch nei giochi compatibili. La batteria può fornire più di 6 ore di autonomia, ma la durata varia a seconda del software e delle condizioni di utilizzo. Per esempio, con The Legend of Zelda: Breath of the Wild la batteria garantisce circa tre ore di gioco.
Quando si è fuori casa, è possibile caricare Nintendo Switch collegando il blocco alimentatore al connettore USB Type-C della console.
I versatili Joy-Con offrono tanti nuovi e sorprendenti modi di giocare e divertirsi. È possibile usare i due Joy-Con indipendentemente, impugnandone uno per mano, o utilizzarli insieme come se fossero un controller unico, con l'impugnatura Joy-Con. Si possono anche collegare alla console per usarla in modalità portatile, e dandone uno a un amico si può giocare in due nei giochi supportati. Ogni Joy-Con ha un set completo di pulsanti, quindi può essere considerato come un controller indipendente. Inoltre, ogni Joy-Con include un accelerometro e un sensore di movimento, che permettono ai controller di eseguire movimenti indipendenti tra loro.
Nintendo Switch include anche diverse funzionalità che lo rendono più interattivo. Il Joy-Con sinistro dispone di un pulsante di cattura che i giocatori possono premere per catturare immagini dei giochi da condividere con gli amici sui social network. Il Joy-Con destro include un sensore NFC che permette di interagire con gli amiibo, oltre a una telecamera IR di movimento in grado di rilevare la distanza, la forma e i movimenti degli oggetti









vicini in giochi appositamente creati.
Ciò consente al controller per esempio, di misurare quanto è distante la mano di un giocatore, e persino di distinguere sasso, carta e forbice. Entrambi i Joy-Con includono una funzione rumble HD avanzata, che può eseguire vibrazioni molto più realistiche che in passato nei giochi compatibili. L'effetto è così dettagliato che un giocatore potrebbe, per esempio, sentire la vibrazione dei singoli cubetti di ghiaccio che si scontrano in un bicchiere quando si agita un Joy-Con. Il rumble HD garantisce un realismo altrimenti irraggiungibile solo con il suono e la grafica.
Con Nintendo Switch, rimanere connessi con gli altri giocatori è più facile: in modalità wireless, possono collegarsi fra loro fino a 8 console. I giocatori possono appoggiare dovunque la console grazie al suo stand integrato, per poi condividere i Joy-Con per divertirsi insieme anche lontano dal televisore. La console supporterà il gioco in multiplayer via Wi-Fi. Nintendo ha svelato anche un nuovo servizio di abbonamento online che sarà gratuito al lancio. Il servizio include un' applicazione per dispositivi smart, disponibile dall'estate 2017, che permetterà ai giocatori di invitare gli amici a giocare online, fissare appuntamenti di gioco e chattare mentre giocano con i titoli compatibili. Il servizio a pagamento sarà disponibile in autunno.
Nintendo Switch potrà contare sul supporto di sviluppatori di terze parti di primissimo piano, come Activision, EA, Take 2, Ubisoft e i maggiori publisher giapponesi. Alcuni di questi partner, come Bethesda, uniscono per la prima volta le loro forze a quelle di Nintendo. I giocatori vedranno approdare su Nintendo Switch serie famosissime come FIFA, The Elder Scrolls e NBA 2K. I titoli per Nintendo Switch non includono blocchi territoriali.
Le capacità uniche della console e dei Joy-Con si combinano con le innovazioni delle console Nintendo precedenti per creare la console Nintendo più flessibile e ricca di funzioni di sempre, come dimostrato dalla grande varietà di giochi unici che usciranno al lancio, in estate e a Natale 2017, creati sia da Nintendo, sia dai suoi partner. Dall'incredibile esperienza open-world di The Legend of Zelda: Breath of the Wild all'atmosfera festaiola di 1-2-Switch, l'offerta di Nintendo Switch è adatta a tutti.

I primi giochi annunciati da Nintendo



The Legend of Zelda: Breath of the Wild: preparati per l'avventura di The Legend of Zelda più grande di sempre. Pur rimanendo fedele alle origini di questa serie leggendaria, questo titolo introduce un mondo open-world e tantissime innovazioni. Esplora una mappa di gioco enorme e scopri più di 100 sacrari delle prove, oltre a una grande varietà di armi, vestiti ed equipaggiamento.



E' il primo gioco Nintendo in cui i giocatori si sfidano in spassose attività guardandosi negli occhi invece di fissare lo schermo del televisore. Da duelli in stile Far West a minigiochi in cui bisogna copiare i passi di danza dell'avversario, 1-2-Switch sfrutta in modo creativo le tante funzioni di Nintendo Switch per rendere più vivaci le feste, dovunque e in ogni momento. 1-2-Switch sarà disponibile al lancio.



Basato su uno sport di combattimento multiplayer unico che ti permette di sferrare colpi usando braccia estensibili, questo gioco include elementi della boxe e degli sparatutto, oltre a un cast di personaggi nuovissimi. Dopo aver personalizzato un lottatore scegliendo tra una varietà di braccia, il giocatore impugna un Joy-Con per mano e sferra pugni con la destra e la sinistra. Arms sarà disponibile in primavera.



La versione definitiva di Mario Kart 8 dove e quando vogliono, persino giocando in 8 in multiplayer locale. Tutti i tuoi personaggi e circuiti preferiti della versione per Wii U fanno il loro ritorno. E arrivano anche nuovi personaggi: il ragazzo e la ragazza Inkling di Splatoon, Re Boo, Tartosso e Bowser Junior! Inoltre, la modalità battaglia è stata ampliata.
Disponibile da aprile.



Le tradizionali mischie mollusche 4 contro 4 fanno il loro ritorno in questo seguito di Splatoon, con nuovi livelli, nuove mode e nuove armi come il set di pistole splat. I giocatori possono sfidarsi sulla TV o quando sono in giro. Che usino il Nintendo Switch Pro Controller (venduto separatamente) o i Joy-Con, i giocatori possono mirare usando i sensori di movimento. Splatoon 2 arriverà in estate.



Questo è il primo gioco di Mario in stile sandbox dai tempi di Super Mario 64 per Nintendo 64 e Super Mario Sunshine per Nintendo GameCube. Mario salta fuori dal Regno dei Funghi e parte per un viaggio attraverso luoghi misteriosi, ricchi di nuove avventure ed esperienze, come solcare i cieli a bordo di un vascello volante e l'inedita abilità di lanciare il cappello.In arrivo a Natale 2017.

DIANA

N. 3239 d'ordine del registro delle concessioni.

ESERCITO ITALIANO

REGIONE MILITARE CENTRALE

IL COMANDANTE MILITARE TERRITORIALE DI ROMA

Visto il R. Decreto 14 dicembre 1942, n. 1729

Nome Diana
Età 20
Segno Vergine
Cosa fai di bello nella vita?
Studio all'università scienze infermieristiche e lavoro come animatrice
Console Preferita?
Playstation senza dubbio !!!
Gioco Preferito?
Amo gli anime giapponesi e quindi dico Naruto Ultimate Ninja Storm 4
Cosa vorresti fare nella Vita?
Nella vita vorrei diventare infermiera di sala operatoria.
Cosa faresti con 1 Milione di euro?
Con un milione non farei nulla di straordinario: continuerei gli studi e girerei un po' per il mondo.
Poi bisogna vedere se li avessi veramente …

IL GENERALE COMANDANTE
A. GUALANO





ACQUISTA TRE USATI UNO E' IN REGALO

VINCI PS4 Slim

E MOLTI ALTRI FANTASTICI PREMI

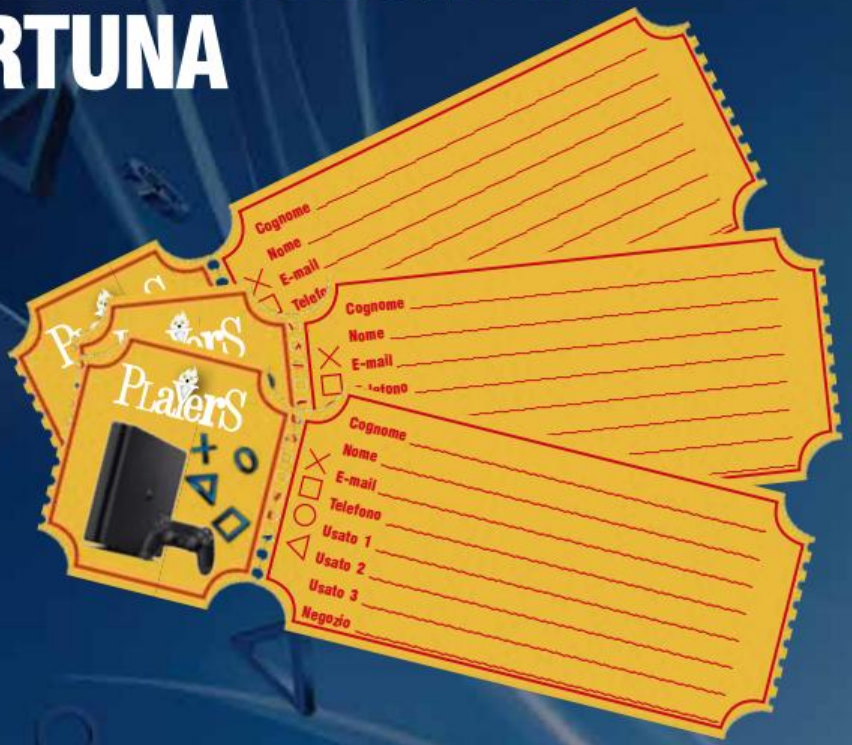


Acquista 3 usati e quello che costa meno è gratis, i giochi usati facenti parte dell'offerta sono a discrezione del gestore del punto vendita.
Il concorso si svolge esclusivamente nei punti vendita aderenti all'iniziativa ed è riservato ai soli possessori di fidelity card
Ogni acquisto di tre usati da diritto alla compilazione del coupon per partecipare all'estrazione.
E' fondamentale che i coupon siano compilati in maniera leggibile in ogni parte, i tagliandi che risultassero incompleti o illeggibili non parteciperanno all'estrazione.
I coupon vanno consegnati in negozio entro e non oltre il 15 marzo.
L'estrazione dei premi avverrà il 21 marzo presso la sede di Hyper ed i nominativi dei vincitori saranno pubblicati nel numero di aprile di PLAYERS.

I premi in palio:

1° estratto	Playstation 4 Slim
2° estratto	Videogame novità a scelta anche tra quelli di prossima uscita
3° estratto	Videogame novità a scelta anche tra quelli di prossima uscita
4° estratto	Controller PS4 dualshock
5° estratto	Controller PS4 dualshock
6° estratto	Buono acquisto da 30 Euro
7° estratto	Buono acquisto da 30 Euro
8° estratto	Buono acquisto da 20 Euro
9° estratto	Buono acquisto da 20 Euro
10° estratto	Buono acquisto da 20 Euro

RICHIEDI IN NEGOZIO I COUPONS PER PARTECIPARE E BUONA FORTUNA



TOM CLANCY'S

GHOST RECON

WILDLANDS

NOI NON SIAMO SOLDATI
NOI SIAMO GHOST

PRENOTA SUBITO PER OTTENERE LA MISSIONE EXTRA

THE PERUVIAN CONNECTION



OFFERTA VALIDA CON LA PRENOTAZIONE DI **TUTTE**
LE EDIZIONI DI GHOST RECON WILDLANDS DISPONIBILI

IN ARRIVO IL 7 MARZO

18 PS4 XBOX ONE UBISOFT