APRILE 2017
29
PUBBLICAZIONE INFORMATIVA DEL GRUPPO HYPER
special • recensioni • fut strategy • trading cards
retrogaming • gadgets • girl gamer • special

PLAYERS



PRESENTAZIONE
PLAYERS WEEKEND
Orvieto 2017

FOCUS
Anteprima PREY

RECENSITI
Mass effect Andromeda
Ghost recon wildlands
Nier:automata
Horizon zero dawn

1° premio 1.000 €uro
FIFA PLAYERS LEAGUE

COMING SOON
Birthday the beginning
Injustice2

GADGET IN OMAGGIO
Prenota TEKKEN 7
per te in omaggio il MISTERY GIFT

MAGIC
Modern Masters 2017

VINCI PS4 SLIM
I nomi dei fortunati vincitori



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!



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).



Il gioco è la nostra passione, fartelo conoscere il nostro lavoro !!!

Abbiamo quasi dieci 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.

DAL TENDA

Adesso ti facciamo divertire noi

www.daltenda.com



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.



PLAYERS



Pubblicazione informativa - Gruppo Hyper
Anno III n. 29
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

Hanno collaborato alla realizzazione di questo numero

 Francesco Tarquini

 Ciro Di Chiara

 Valerio Turrini

 Matteo Martino

 Marco Inchingoli

 Giulio Gabrielli

Carissimi Players,

è il mese dell'atteso debutto di Nintendo Switch, vi raccontiamo cosa promette "Project Scorpio" e facciamo delle considerazioni sullo stato dell'arte della realtà virtuale applicata al gaming.
L'hardware è sempre più in subbuglio e alza continuamente l'asticella obbligando i prodotti software alla continua rincorsa delle nuove tecnologie a disposizione.
Questo non può far altro che farci intravvedere dei prodotti sempre più spettacolari e performanti, assolutamente inimmaginabili solo pochi anni fa. Non vediamo l'ora !
Tutto ciò ha anche dei risvolti inaspettati: prodotti sempre più performanti, e di conseguenza "pesanti", non possono esulare dal supporto fisico e continuare quindi a valorizzare i nostri games usati.
Lunga vita alla permuta dei videogames !!!
Vi diamo le nostre impressioni (molto obiettive) sui titoli che si giocano ora e anticipiamo le caratteristiche delle uscite del prossimo mese.
Abbiamo in serbo un bel po' di sorprese per voi nei prossimi mesi : ci sarà una campagna dedicata alla supervalutazione dell'usato, su Tekken 7 avrete una sorpresa in esclusiva per i lettori di PLAYERS e poi …
… sta arrivando l'estate.
Ci siamo anche rifatti il trucco col restyling del layout grafico della nostra pubblicazione, più chiaro, più scorrevole che mette in risalto i passaggi principali dei temi trattati.
Insomma cerchiamo di essere ogni mese sempre più vicini ai nostri lettori.
Buona lettura e alla prossima

Bruno Capolupi

In questo numero

4 | Presentazione Evento PLAYERS 2017



6 | Anteprima Prey
8 | Review Ghost Recon Wildlands
Mass effect Andromeda
Nier: Automata
14 | Special Baciati dalla fortuna



16 | Showcase Occasioni da non perdere
17 | Uscite del mese I parte
18 | Poster del mese Persona 5
20 | Uscite del mese II parte
21 | Coming soon Birthdays the beginning
24 | Review Horizon Zero Dawn
26 | Coming soon Injustice 2



27 | FUT Giovani belli e forti
28 | Trading cards Grixis control
Modern Masters 2017
30 | Retrogaming Tekken 3
31 | Gadget Witbox Go
32 | Girl gamer Marcella



Giunge alla III edizione



INFO E ISCRIZIONI PRESSO IL TUO PUNTO VENDITA DI FIDUCIA

PLAYERS

WEEKEND 2017 EDITION

ORVIETO 14/16 LUGLIO

TORNEI

PLAYERS

FIFA 17 League

TEKKEN 7

PLAY! POKÉMON

TORNEI

PRELIMINARY PROTOUR QUALIFIER

KROSMASTER ARENA

MAGIC The Gathering MODERN

FRIDAY NIGHT MAGIC

Weiss Schwarz

il nostro evento estivo

Con il patrocinio
Comune di Orvieto
Assessorato alla cultura,
e al marketing territoriale



EVENTO NAZIONALE
DEL GRUPPO HYPER

16GAMES ...IT'S PLAY TIME

GameUP

IN COLLABORAZIONE CON

DAL TENDA

PALAZZO DEL POPOLO

LOCATION









ENOGASTRONOMIA









NONSOLOGAMES









a cura di Valerio Turrini

Prey: la tensione è palpabile,la preda siamo noi !

Una piccola perla come Prey è difficile dimenticarla. Lo sparatutto a tinte fantascientifiche uscì nel 2006 dopo uno sviluppo travagliato che fu portato a termine Human Head Studios e prodotto da 3D Realms, i creatori di Duke Nukem, che annunciarono Prey nel lontano 1995. Nonostante i continui rinvii e passaggi di testimone, Prey fu un vero successo dell'epoca, piazzò oltre 1 milione di copie in tre mesi (all'epoca fu un bel numero) e venne osannato dalla critica.



Il tanto atteso sequel Prey 2 purtroppo non vide mai la luce, fu cancellato da Human Head Studios nonostante l'interesse fosse altissimo e le basi da cui partire più che solide, le speranze di vedere il sequel di Prey furono infrante da Bethesda che cancellò il progetto nel 2009 dopo averne acquisito i diritti.

L'E3 2016 portò finalmente una gioia per tutti i fans della saga, viene annunciato un reboot della saga chiamato semplicemente Prey e sviluppato da Arkane Studios, resi famosi da un titolo come Dishonored, un campione d'incassi da cui Prey avrebbe potuto (e molti lo speravano) attingere a piene mani.

Abbandonati tutti i discorsi che giravano intorno agli Indiani d'America che ben si legava con il protagonista del primo capitolo, nel reboot si è scelto di dare un taglio ancora più fantascientifico alle ambientazioni, confezionando un background storico e una direzione artistica che ricorda molto il capolavoro di Ken Levine, Bioshock.

A partire dalle ambientazioni futuristiche, ma retrò con mobilio in stile anni '60, il background storico che introduce la stazione spaziale Talos (il presidente Kennedy ancora vivo e il progetto spaziale in collaborazione con i russi) ci ricorda sia Bioshock che la serie XCOM, in particolare il poco amato The Bureau: XCOM Declassified.

Sulla trama che seguirà il gioco non sappiamo moltissimo a dire il vero, il background è stato illustrato maggiormente, ma per evitare spoiler ovviamente i ragazzi di Arkane sono stati cauti nel rivelare importanti dati sulla storyline.

Sappiamo che il nostro personaggio Morgan Yu, (potremo sceglierne il sesso a inizio gioco) è parte dell'equipaggio stanziato sulla stazione orbitante Talos, dove una specie aliena denominata Typhoon ha preso il sopravvento e ha invaso la stazione.

Ovviamente il nostro obbiettivo primario sarà quello di risolvere la crisi e rendere la stazione di nuovo operativa, ma non sarà affatto semplice. La minaccia da affrontare sarà più grave di quanto pensassimo, saremo costantemente male equipaggiati e in carenza di munizioni, trasformando il gioco in un vero e proprio survival horror a tinte fantascientifiche, molto vicino al primo Dead Space per molti versi, mentre spiritualmente viene facile avvicinare la produzione di Arkane Studios a un'evoluzione di System Shock.

La complessità del gameplay sembra prendere come suo mentore il capolavoro di Looking Glass Studios, includendo sia un complesso e completo sistema di crafting (che include le armi e le munizioni), ma anche enigmi e interessanti proposte di gameplay che sicuramente si faranno notare. A partire dal design dei nemici, i Typhoon saranno dei nemici piuttosto ostici da affrontare in tutte le loro incarnazioni, a partire dai





meno pericolo, ma che paradossalmente saranno quelli che ci faranno sobbalzare più degli altri, i Mimic.
Questo particolare nemico è una creazione davvero diabolica da parte degli sviluppatori in quanto è un ragno (un saluto al lettore aracnofobico) che ha il particolare potere di prendere le sembianze di qualsiasi oggetto voglia.
Ce lo ritroveremo quando meno ce lo aspettiamo durante il gioco e potrà essere un divano, una sedia, una lampada o qualsiasi altro oggetto presente nella mappa, portandoci a distruggere qualsiasi cosa ci capiti a tiro e a tenere sempre i nervi in tensione.
Oltre al Mimic abbiamo fatto la conoscenza anche dei Phantom, nemici simili agli xenomorfi di Dead Space che utilizzano una sorta di teletrasporto per avvicinarsi a noi e colpirci corpo a corpo e il Nightmare, una creatura mastodontica che comparirà nella mappa di gioco casualmente (qualcuno ricorda Nemesis di Resident Evil 3?) e avrà il potere di adattarci non solo ai nostri poteri, ma anche e soprattutto all'ambiente che lo circonda, permettendogli di attraversare porte, spazi stretti, ogni cosa pur di ucciderci.
E qua introduciamo altri interessanti spunti di gameplay che troveremo in Prey come per esempio il vasto sistema di poteri, che avremo la possibilità di apprendere dagli alieni e utilizzarli contro di loro.
Se ve lo state chiedendo la risposta è sì, potremo apprendere il potere dei Mimic e trasformarci in qualsiasi oggetto a portata, in maniera da raggiungere luoghi in alternativa preclusi o attraversare una zona in modo furtivo.
I poteri potranno essere concatenati proprio come accade in Dishonored e potranno essere potenziati attraverso un albero delle abilità, ormai onnipresente in tutte le maggiori produzioni. Ad arricchire il gameplay di quest'ultimo lavoro di Arkane Studios ci pensa la GLUU Gun, un'arma che ci permetterà di sparare una speciale melma che potrà rallentare i nemici, creare delle coperture e strutture adatte alle fasi platform, come per esempio delle scale improvvisate che ci permetteranno di raggiungere determinati luoghi.
E' una trovata geniale, molto divertente e che apre la mente del giocatore a diverse possibilità di gameplay, soprattutto in un gioco come Prey, che come da tradizione Arkane Studios, offrirà libertà al giocatore nello scegliere l'approccio più adatto alla situazione, anche se lo slealth è stato messo da parte in favore di un'azione più diretta.
Prey è un titolo che promette decisamente molto bene, ci aspettiamo molto da Arkane Studios visto l'alto livello qualitativo a cui ci hanno abituato, ma cosa più importante, ci aspettiamo molto da Chris Avellone, game designer che sta supervisiona il progetto e che nel suo curriculum può vantare capolavori del calibro di Star Wars: Knights of the Old Republic 2, Fallout: New Vegas, Neverwinter Nights 2 e Pillars of Eternity, di certo non un pivello alle prime armi.
Prey è in uscita il 5 maggio su Playstation 4, Xbox One e PC Windows e per il momento ci ha convinto in pieno. Arkane Studios dopo aver creato l'erede spirituale di Thief, Dishonored sembra essere riuscita nell'ardua impresa di creare un'evoluzione dell'amatissimo System Shock, rischiando sia di far infuriare i fans puristi della saga che di renderli felici oltre ogni aspettativa, il che per quello che abbiamo visto di Prey, dovrebbe essere lo scenario più veritiero.
Non ci resta che aspettare il 5 maggio per mettere finalmente le mani su Prey e andare a caccia di alieni o meglio essere cacciati dagli alieni, dopotutto questa volta siamo noi la preda.





Review

a cura di Valerio Turrini

SVILUPPO	UBISOFT PARIS
PUBLISHER	UBISOFT
GENERE	ACTION/SPARATUTTO
CONSOLE	PS4 - XONE - PC

TOM CLANCY'S GHOST RECON WILDLANDS

Al via l'Operazione Kingslayer Noi siamo i Ghost y bienvenidos en Bolivia!

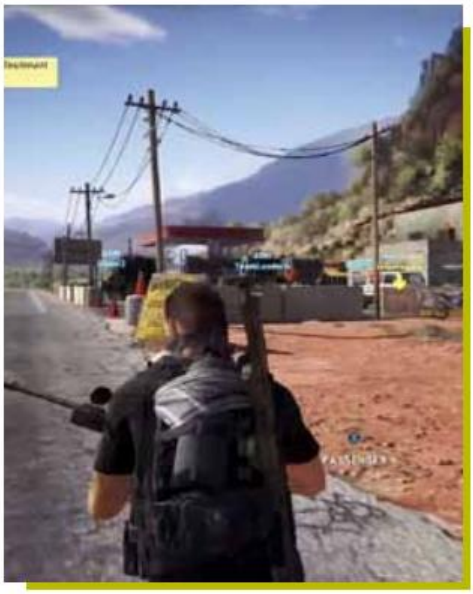
Prendete un Far Cry 4, un gioco completamente open-world, libero, apertissimo a una miriade di possibilità, in particolare prendete le fasi di gioco stealth di Far Cry 4 e le enormi possibilità che offrono in ambito cooperativo e mettetele al centro di un'intera esperienza di gioco. Le basi saranno quelle di Ghost Recon Wildlands alle quali vanno aggiunte delle meccaniche stealth che lo avvicinano maggiormente ai predecessori del brand e che speriamo



contribuiranno alla rinascita di una serie da sempre etichettata come "di nicchia". Partiamo dall'ambientazione e dalla narrativa, Ghost Recon Wildlands è ambientato in Bolivia, una nazione tra i maggiori produttori di cocaina nel Mondo che nel gioco viene rappresentata come un vero e proprio narco-stato, controllato dal cartello di Santa Blanca e dal suo leader, El Sueño. Finalmente in un gioco di guerra o comunque uno shooter, viene data la giusta importanza al cattivo di turno. Invece del solito anonimo dittatore visto e rivisto, ci troviamo di fronte a un personaggio carismatico, artisticamente ispirato e che trasuda malvagità da tutti i pori, anche se nel complesso il plot del gioco è abbastanza lineare e classico.

> In Ghost Recon Wildlands dovremo destabilizzare il cartello di Santa Blanca partendo dalle sue fondamenta, i buchon per arrivare ai luogotenenti di El Sueño in maniera da poterne destabilizzarne il potere e distruggere il Cartello, il tutto operando da squadra, sia giocando in single-player, ma anche e soprattutto in multiplayer.

L'intera mappa di gioco sarà disponibile fin da subito e dovremo indagare nei diversi distretti per sbloccare le missioni che ci porteranno ad uccidere il buchon che controlla la zona e successivamente ad arrivare ai luogotenenti di El Sueño per colpire direttamente il leader del cartello. La progressione nel gioco è abbastanza lineare e segue questo disegno di massima dall'inizio alla fine, senza però mai diventare ripetitivo e mantenendo alto l'interesse nel giocatore, grazie alla forte componente cooperativa che abbraccia ampiamente anche il single-player. Tra le varie abilità presenti nel gioco ci sarà la possibilità di taggare i nemici per poterli uccidere in sincronia, un'abilità particolarmente interessante che utilizzeremo molto spesso durante le nostre operazioni e che come tutte le abilità dei nostri Ghost,







dovremo potenziarlo attraverso l'albero della abilità, molto semplice nella struttura ma funzionale e completo che avvicina il gioco ai classici GDR. Tramite l'albero delle abilità si sbloccheranno anche alcuni accessori particolari come esplosivi e lanciagranate e si potranno potenziare anche gadget fondamentali come il drone e il binocolo. Questi due oggetti hanno un compito simile e fondamentale per le nostre operazioni stealth, entrambi servono a esplorare l'area da lontano ed individuare i nemici in maniera da pianificare i nostri attacchi nel miglior modo possibile.
Nel complesso Ghost Recon Wildlands è un insieme di generi ed elementi già visti nei giochi d'azione di questa impostazione "alla Far Cry" e ne è un'evoluzione più che gradita, a partire dall'abbandono della prima persona in favore di un'impostazione ibrida. In particolare, tutto il gioco è in terza persona permettendoci di godere le varie animazioni dei personaggi e di avere un colpo d'occhio differente rispetto al solo muoversi della telecamera, mentre quando si tratta di sparare la visuale di default si sposta in prima persona, inquadrando direttamente il mirino dell'arma.

La balistica in Ghost Recon Wildlands è semplicemente fantastica, a partire dalla gestione del rinculo delle armi fino ad arrivare alla fisica del proiettile, molto arcade a dire il vero, ma comunque presente.
Forse mai come in questo caso, l'headshoot è una vera goduria, soprattutto se sferrato a distanza ragguardevole con il nostro fucile da cecchino personalizzato.

Ecco un altro punto a favore di Wildlands, la personalizzazione delle armi è completa, divertente e appagante. Per ottenere le armi giuste e i relativi componenti dovremo esplorare parecchio, ma una volta ottenuti potremo equipaggiarli al volo attraverso il menu di pausa, in maniera da adattarci ad ogni situazione di gioco. Nel complesso l'offerta di gioco è ricca, piena e divertente, una parola che ultimamente si usa ben poco per descrivere un videogioco, ma non riusciamo a evitarla in questo frangente e siamo veramente molto soddisfatti di usarla per Wildlands.
A livello grafico, Ghost Recon Wildlands regala un colpo d'occhio molto buono, la profondità di campo è assurdamente vasta e la varietà del mondo di gioco è ottima.



Andando a vedere nel dettaglio le texture sono di buon livello, non ottime, ma pulite e fanno sicuramente il proprio lavoro. Ovvio che se rapportiamo il comparto tecnico di Wildlands con quello visto in Horizon, il confronto è indegno, ma qua parliamo di un gioco multipiattaforma che deve adattarsi a un maggior numero di configurazioni e perciò ci sentiamo di dire che Ubisoft ha fatto davvero un ottimo lavoro. Spesso e volentieri ci fermeremo a guardare stupiti il tramonto boliviano e le nostre attenzioni saranno tutte meritate.
Ghost Recon Wildlands è un prodotto completo, ricco di cose da fare, longevo, divertente e che non solo terrà impegnati noi per parecchie ore, ma anche i nostri amici. Affrontare il gioco in cooperativa è quella marcia in più che lo contraddistingue dai classici sparatutto dove spesso è presente una cooperazione come optional, mentre in questo caso è al centro di tutto, senza andare ad annullare completamente la componente singleplayer (come accade in Raimbow Six Siege).





Review

a cura di Valerio Turrini

SVILUPPO	BIOWARE
PUBLISHER	ELECTRONIC ARTS
GENERE	SHOOTER/GDR
CONSOLE	PS4 - XONE -PC

MASS EFFECT ANDROMEDA

Andromeda non è nostra amica, dopo 600 anni di viaggio ci aspetta un brusco risveglio!

La trilogia di Mass Effect non è stata chiusa nel migliore dei modi secondo molti, il terzo capitolo è stato al centro di diverse polemiche legate al finale, risolte in un secondo momento con un aggiornamento da parte di Bioware, mirato a spiegare meglio le scelte che ci venivano sottoposte negli ultimi istanti dell'avventura di Shepard. Un sequel era praticamente impossibile, ma l'universo di Mass Effect è ormai una dimensione a se, che offre possibilità immense per spin-off e nuove storie da raccontare, che riescano tranquillamente a convivere con il filone narrativo della trilogia. Mass Effect Andromeda è uno spin-off dal concept interessante, che per evitare qualsiasi incongruenza con la saga originale, sposta le vicende su una nuova galassia tutta da scoprire. L'Iniziativa Andromeda fu lanciata dall'Alleanza dei Sistemi nel 2185, più o meno nello stesso periodo in cui si svolgono le vicende di Mass Effect 2, perciò i protagonisti sono totalmente ignari alle vicende del terzo capitolo e quando si sveglieranno dopo 600 anni di sonno criogenico e nessun contatto con la Via Lattea, gli abitanti dell'Arca Hyperion non hanno la minima idea di cosa sia successo nelle loro vecchia casa, l'unico loro pensiero è trovare la loro nuova casa, in una galassia che è tutt'altro che amichevole.



L'incipit è tragico, l'Arca si ritrova alla deriva, intrappolata da una nube di energia oscura che la danneggia e obbliga l'equipaggio a cercare una soluzione in quello che doveva essere il pianeta eden, un posto perfetto da colonizzare secondo le scansioni dalla Via Lattea, ma che invece è del tutto inospitale all'atto pratico.

Una volta scesi su Habitat 7, il primo pianeta che esploreremo, inizieremo a lustrarci gli occhi con l'ottimo lavoro fatto con il Frostbite che ci regala degli scorci davvero fantastici e si comporta molto bene sia negli effetti particellari che nell'illuminazione. E' il solito Frostbite, un motore davvero incredibile in tutte le circostanze, negli ultimi anni è diventato l'ammiraglio di casa EA, ma che in Mass Effect Andromeda è stato usato perfettamente per la realizzazione delle ambientazioni e degli effetti, ma inspiegabilmente non rende al meglio nella modellazione dei personaggi, i volti e i capelli in particolare, che visti gli ultimi prodigi con Battlefield 1 (stesso motore), ci saremmo aspettati maggiore cura e qualità. Tralasciando queste pecche grafiche che speriamo vengano risolte al più presto con una patch, parliamo del fulcro di gioco, un rinnovato gameplay che pende molto sulla componente action e tende ad abbandonare la componente ruolistica.
Del GDR che fu il primissimo Mass Effect, ormai rimane solamente la gestione delle abilità, molto varia e vasta quella dedicata al nostro personaggio (Scott Ryder o Sara Ryder a seconda della scelta del sesso), parecchio contenuta e semplifi-

cata quella dei compagni di squadra. Se ne va la gestione individuale delle abilità dei compagni di squadra, le useranno durante i combattimenti a loro discrezione, l'IA dei compagni e buona, saranno abili e riusciranno ad aiutarci molto durante i combattimenti, ma ci spiace molto non poter più gestire le loro abilità in maniera individuale, rappresentava una componente strategica piuttosto importante.
Il gameplay di Mass Effect Andromeda è quello classico di uno sparatutto in terza persona, molto simile a quello del terzo capitolo che aveva già abbandonato la componente ruolistica puntando all'azione.
Ulteriori modifiche hanno colpito i dialoghi, non più condizionati dallo status buono o cattivo, una feature che durante il gioco non manca quasi mai, la storyline di Mass Effect Andromeda è più lineare e precisa rispetto alle molteplici sfaccettature della prima trilogia, condividiamo l'abbandono di questo sistema.



Chi si aspettava un gioco in stile No Man's Sky (fortunatamente) si sbagliava, Mass Effect Andromeda non si affida al caso, tutto è già deciso e curato dagli sviluppatori, le missioni portano avanti la storia in maniera egregia e la narrazione è come sempre per questa serie, un punto a favore del gioco, ma l'esplorazione rappresenta il fulcro di questo spin-off della serie.

Il mezzo a nostra disposizione il Nomad, è un potente veicolo a sei ruote che ci permetterà di esplorare i pianeti più inospitali di Andromeda e di muoverci liberamente attraverso le mappe, completamente open world e che nascondono diverse sub-quest da affrontare, oltre ovviamente alla quest principale, che gira quasi sempre intorno al rendere vivibile un determinato pianeta.
Alcune missioni sono spesso un po' ripetitive, si traducono in un semplice raggiungi il luogo, parla con qualcuno in particolare e raggiungi un altro luogo, così via fino a completare la quest, ma le missioni che prevedono combattimenti più e alcune basilari fasi platform (fondamentale il jetpack) ci hanno convinto appieno. Riguardo al multiplayer invece, Bioware ha voluto riproporre la salsa già utilizzata con Mass Effect 3, proponendo delle missioni co-op ad orde che siamo sicuri divertiranno per parecchie ore. Qua gli sviluppatori dovranno essere bravi a gestire bene gli eventi settimanali per mantenere alto l'interesse, un po' come accadeva in Mass Effect 3, che ha goduto di un supporto ottimo per il multiplayer.
Come dicevamo, dal punto di vista tecnico Mass Effect Andromeda è un insieme



di alti e bassi che purtroppo intaccano il quadro complessivo del gioco. Se da una parte ci sono degli scorci fantastici all'aperto, la qualità cala drasticamente nelle ambientazioni al chiuso, in particolare il Nexus molto "liscio" e parecchio lineare, mentre ci è piaciuta molto la realizzazione della Tempest, che in molte cose ci ricorda la cara Normandy di Shepard.
Altro punto a sfavore dal punto di vista



grafico sono la realizzazione dei volti e dei capelli, le espressioni facciali e anche alcune animazioni che non convincono appieno. Il tempo per risolvere questi problemi in fase di sviluppo c'era sicuramente, non accorgersene era impossibile, siamo sicuri che Bioware riuscirà a risolverli con future patch.
Assente purtroppo il doppiaggio in italiano, per la prima volta il gioco è solamente sottotitolato in italiano.



Review

a cura di Marco Inchingoli

SVILUPPO	PLATINUM GAMES
PUBLISHER	SQUARE ENIX
GENERE	ACTION/RPG
CONSOLE	PS4 - PC

NieR:Automata™

Yoko Taro torna con un'opera sconvolgente e straordinaria

Yoko Taro è da molti considerato un visionario, un uomo in grado di emozionare con storie profonde, adulte e dall'atmosfera quasi sempre dark, disturbante e surreale. Il game designer è principalmente ricordato per aver lavorato alla serie Drakengard e al sottovalutatissimo NieR, snobbato da molti per via della mole di problemi che lo affliggevano. Nonostante ciò Yoko Taro ha voluto riprovarci insieme a Platinum Games realizzando NieR: Automata. Anni dopo la fine di NieR, la Terra è stata dilaniata dalla battaglia tra l'umanità e l'esercito di macchine guidate dagli invasori arrivati da un altro mondo. Gli umani ora stanziati sulla Luna hanno deciso di porre fine al conflitto e inviare due androidi – 2B e 9S – per riprendere il controllo del pianeta. Per evitare spoiler non vogliamo dirvi altro, però vi assicuriamo che la trama messa su da Yoko Taro è ricca di colpi di sena, e momenti scioccanti che vi colpiranno duramente allo stomaco.



La prima volta che porterete a termine NieR: Automata vi lascerà un po' l'amaro in bocca, ma fa tutto parte del piano escogitato da Platinum Games e quel genio di Yoko Taro. Il titolo infatti per essere capito interamente deve essere completato per ben tre volte, e per tutte e tre le run sembrerà quasi di giocare a qualcosa di completamente differente.

L'avventura dunque sarà sempre diversa in modi che non possiamo anticiparvi, e il tutto potrebbe portarvi alle 30 ore di gioco, o 40 se si considerano anche le varie missioni secondarie. Passando ora al gameplay vero e proprio, NieR: Automata propone una vera e propria rivoluzione del genere, con un mix di generi mai visti tutti in un unico gioco.

L'opera di Yoko Taro è infatti condita da continui cambi di prospettiva che permettono di inserire senza soluzione di continuità nelle missioni fasi platform, combattimenti 2D, e fasi che ricordano molto da vicino i classici shoot'em up nipponici da bar, i cosiddetti Danmaku.

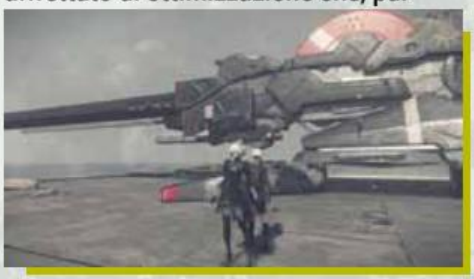
Alla base dei combattimenti la maestria dei Platinum nel genere action si nota tutta, non tanto grazie alle combinazioni a disposizione della protagonista, Yorha 2B, quanto per la finezza della schivata: una sorta di slittata controllabile al millimetro che si sposa a meraviglia con la necessità di evitare i tanti proiettili lanciati dagli avversari robotici del gioco. Ogni scontro, grazie alla fluidità di quella manovra difensiva e alla rapidità degli attacchi (semplici, ma comunque combinabili in più modi grazie a manovre variabili e alla possibilità di cambiare armi equipaggiate all'istante), risulta spettacolare e adrenalinico, e questo nonostante l'elemento più caratteristico in assoluto risulti essere quello di supporto, ovvero il Pod. Quest'ultimo è un robottino fluttuante che accompagna i protagonisti durante l'avventura, la cui funzione primaria sembra - almeno inizialmente - essere quella di basilare arma dalla distanza. In realtà però il parallelepipedo d'acciaio è molto vicino al Grimoire Weiss del primo NieR in quanto a utilità, poiché acquistando (o acquisendo tramite alcune quest) delle manovre a lui dedicate permette di usare mosse che ricordano da vicino la magia del predecessore. Si tratta peraltro di poteri complessi e adattabili a svariate situazioni, e si parte da un sempre utile laser per arrivare ad attacchi continuati dalla corta distanza, a bombardamenti a tappeto, e a un misto di poteri di supporto e barriere protettive. Attorno al pod poi gira anche l'elemento ruolistico del gioco, ovvero la personalizzazione dei chip. Acquistati in negozio, potenziati tramite fusione (c'è una sorta di artigianato dedicato nell'accampamento principale) o trovati sui corpi dei nemici, questi componenti permettono infatti di potenziare attacco e difesa in vari modi, di personalizzare (o addirittura eliminare in toto)



l'interfaccia, o di ottenere vari bonus di supporto come rigenerazione o miglioramenti alla mobilità. La presenza di tre configurazioni, non bastasse, garantisce anche di utilizzare diverse strategie, magari più marcatamente difensive, e si sposa bene con l'esistenza di ben due pod aggiuntivi con attacchi e magie sostituibili sparsi per il gioco (il loro ritrovamento è facoltativo, quindi è il caso di cercarli per bene). Giusto come ciliegina sulla già dolcissima torta, una volta controllati tutti e tre i pod diventa possibile utilizzare versioni potenziate dei poteri - basta tenere premuto il tasto dedicato finché la carica non è completa - davvero devastanti. Ma torniamo per un momento agli elementi "alternativi", perché il combat system è funzionale, ma non è certo l'unico punto forte delle meccaniche. Come detto Automata ha molti elementi da Danmaku, che di norma aprono e intervallano certe missioni, o vengono sfruttati per veri e propri boss.



Vi ritroverete in un gioco nel gioco molto spesso durante l'avventura, magari a bordo di mech poderosi dotati di lame energetiche e mitragliatori (possono usare anche tipi alternativi di sparo, in base al pod equipaggiato) o in altre forme che non vogliamo svelarvi. E queste sezioni sono anche ben fatte, al punto da ricordare a tratti titoli da sala giochi dei bei tempi andati, nonostante non risultino chiaramente sempre impeccabili e perfettamente calcolate. Il massimo, il titolo lo dà proprio durante i boss, che come nel primo NieR risultano estremamente scenici e originali. Questi tuttavia, a differenza del predecessore, risultano anche piuttosto semplici da battere, soprattutto per via della potenza degli androidi e dell'efficacia del Pod e delle manovre utilizzabili. Ciò ovviamente non significa che la battaglie con i boss siano insoddisfacenti, anzi, come da tradizione Platinum le boss battle risultano adrenaliniche, eccessive e assolutamente spettacolari da vedere. La difficoltà generale tende comunque ad impennare a difficoltà Hard, anche se la sensazione di caos rimane. A migliorare le cose contribuisce solo l'obbligo di recuperare il proprio corpo dopo la morte, pena la possibile perdita dei chip equipaggiati, ma si tratta comunque di una penalizzazione di poco conto (giocando online troverete persino i corpi degli altri giocatori, con la possibilità di ottenere bonus dal loro recupero), controbilanciata del tutto dalla possibilità di usarlo come alleato temporaneo se rianimato. Detto questo, parliamo comunque di un titolo infinitamente superiore in ogni aspetto puramente meccanico ai Drakengard, al predecessore, o a qualunque JRPG action quando si tratta di sistema di combattimento, al punto da poter venir scambiato a tratti per un action stiloso puro alla Platinum, ma evitate di fare questo errore. La software house ha infatti dimostrato con chiarezza un forte amore per l'originale con questo seguito, creando un titolo che offre sì la velocità e spettacolarità per cui è nota, ma che nell'anima altro non è che una versione riveduta e corretta proprio di NieR. Automata è d'altronde più classico nella forma di quanto possa sembrare, e a sezioni fulminanti alterna fasi di esplorazione della sua mappa aperta, o il possibile completamento di numerose quest secondarie piuttosto basilari, arricchite dall'umorismo di Taro o da alcune sottotrame ben più drammatiche e godibili di quanto si possa pensare. NieR: Automata non è quindi un gioco perfetto e soffre di qualche piccolo difetto, ma il vero problema è in realtà la grafica. Tecnicamente siamo pur sempre davanti a un titolo carente dal punto di vista sia della qualità delle texture che del dettaglio poligonale, con campo visivo limitato, un pop in di elementi secco e abbastanza fastidioso dalla distanza e una vegetazione che pare uscita dalla generazione precedente. E nonostante questo NieR: Automata ha problemi di frame rate, con scatterelli ingiustificabili mentre si vaga nelle zone estese (quasi sicuramente legati a qualche errore di codice, perché il gioco invece singhiozza raramente in battaglia, anche quando lo schermo si riempie di effetti particellari e proiettili). La cosa incredibile è che il frame rate non sembra perfettamente stabile nemmeno nella versione PlayStation Pro del gioco, a dimostrazione di un lavoro affrettato di ottimizzazione che, pur



non rovinando l'esperienza, la incrina fastidiosamente. È una fortuna che a tappare i buchi ci pensino per lo meno le animazioni - fluidissime e di qualità altissima - e la direzione artistica che, pur restando volutamente blanda nelle zone iniziali - la palette smunta di colori è chiaramente voluta per mantenere lo stile vicino al primo NieR, così come il riutilizzo di certe location - riesce a stupire più volte mentre si prosegue. A indorare questa amara pillola infine ci pensa la colonna sonora, un altro capolavoro di Okabe capace di accompagnare in modo stratosferico le vicende. Difficile dire se sia all'altezza di quella ormai leggendaria del predecessore, ma è indubbio che il compositore questa volta abbia dato l'anima per il progetto, creando qualcosa di memorabile. Ed è proprio questo che NieR: Automata è nel complesso: memorabile. Non un titolo perfetto, neanche lontanamente, ma uno di quei giochi capaci di restare a lungo nell'immaginario collettivo. Il nostro consiglio è dunque quello di non farvi sfuggire NieR: Automata, saprà sicuramente sorprendervi come nessun gioco ha mai fatti fino ad ora.

Baciati dalla fortuna

Ecco i nomi dei vincitori del nostro concorso, complimenti !



Abbiamo approfittato della nostra bella Marcella, in sede per gli scatti della girl del mese, per l'estrazione dei nomi dei fortunati vincitori.
Per i nominativi estratti ci sono i premi, per tutti gli altri i bacioni di Marcella !!!
Per il ritiro dei premi rivolgersi al punto vendita.



2° estratto
VINCE VIDEOGAME A SCELTA
Cognome FRATTESI
Nome CHIARA
Negozio TERNI

3° estratto
VINCE VIDEOGAME A SCELTA
Cognome CAPPUCCIO
Nome ANGELO
Negozio SIRACUSA

4° estratto
VINCE CONTROLLER PS4
Cognome BARRI
Nome OMAR
Negozio MORBEGNO - SO

5° estratto
VINCE CONTROLLER PS4
Cognome MOSCA
Nome MARIA
Negozio MONTICHIARI - BS

6° estratto
VINCE BUONO SPESA 30 EURO
Cognome SORBO
Nome GIUSEPPE
Negozio CASERTA

7° estratto
VINCE BUONO SPESA 30 EURO
Cognome BOTTONI
Nome ALESSANDRO
Negozio ORVIETO - TR

8° estratto
VINCE BUONO SPESA 20 EURO
Cognome NORMA
Nome ALESSANDRO
Negozio IMPERIA

9° estratto
VINCE BUONO SPESA 20 EURO
Cognome FERRETTI
Nome LEONARDO
Negozio FABRIANO - AN

10° estratto
VINCE BUONO SPESA 20 EURO
Cognome ASCRIZZI
Nome GIANLUCA
Negozio PALMI - RC

Grazie a tutti i partecipanti e... ... alla prossima !!!



INTROVABILI IN ITALIA



RICHIEDILI IN NEGOZIO

Aprile 2017

il calendario dei gamers

1 sabato
2 domenica
3 lunedì
4 martedì
5 mercoledì
6 giovedì
7 venerdì
8 sabato
9 domenica
10 lunedì
11 martedì
12 mercoledì
13 giovedì
14 venerdì
15 sabato

Persona 5

4 aprile



PS4 - PS3

Just Cause 3 Gold Edition

7 aprile



PS4 - XONE

Yo-Kai Watch 2 Polpanime

7 aprile



3DS

Yo-Kai Watch 2 Spiritossi

7 aprile



3DS

Yooka Laylee

11 aprile



PS4 - XONE

Starblood Arena VR

12 aprile



PS4

Mariokart 8 Deluxe

14 aprile



NSW

PLAYERS





16 domenica
17 lunedì
18 martedì
19 mercoledì
20 giovedì
21 venerdì
22 sabato
23 domenica
24 lunedì
25 martedì
26 mercoledì
27 giovedì
28 venerdì
29 sabato
30 domenica

Dark Soul III Goty Edition

20 aprile



PS4 - XONE

Micro Machines World Series

21 aprile



PS4 - XONE

Sniper Ghost Warrior 3

25 aprile



PS4 - XONE

Little nightmares

27 aprile



PS4 - XONE

Cities Skylines

28 aprile



XONE

Constructor

28 aprile



PS4 - XONE

Cooking Mama Sweet Shop

28 aprile



3DS

Dragon Quest Heroes 2

28 aprile



PS4

Portal knights

28 aprile



PS4 - XONE

Puyo Puyo Tetris

28 aprile



NSW

Valhalla Hills Definitive Edition

28 aprile



PS4 - XONE

Coming soon

in arrivo sulle nostre console



BIRTHDAYS THE BEGINNING

Data di uscita 12.05.17
Sviluppo Toybox
Publisher Nis America
Genere Gestionale
Console PS4

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



Dal creatore di Harvest Moon, Mr. Yasuhiro Wada (TOYBOX Inc.), approda Birthdays the Beginning: un nuovo sandbox nel quale i giocatori possono realizzare dei mondi dalla forma cubica che daranno la luce a diverse e uniche forme di vita.
Con un attento studio e sperimentazione, i giocatori possono plasmare la geografia ed alterare le temperature di ogni mondo per creare le condizioni per la vita e la nascita di un intero ecosistema!





Un mondo tutto tuo

Crea ogni mondo che riesci ad immaginare! Da impressionanti montagne a foreste tentacolari fino a mari profondi cosparsi di isole, non c'è limite alla tua creatività.



La vita fin dal principio

Scopri la storia di tutto mentre plasmi la vita in ogni forma e dimensione – dagli organismi monocellulari alle più complesse forme multicellulari incluse piante, mammiferi, dinosauri e molto altro!

Coltiva la tua immaginazione

Immagina, Sperimenta, Crea! Dai forma al tuo pianeta e decidi come far evolvere animali e piante. Non ci potranno mai essere dei pianeti uguali agli altri.



OGNI SCONTRO E' PERSON

TEKKE

PRENOTA
PER AVERE ACCESSO
ANTICIPATO A ELIZA



STREPITOSA
COLLECTOR'S EDITION



ALE

2 GIUGNO 2017

TEKKEN 7

TM



PRENOTA SUBITO PER ASSICURARTI IL MISTERY GIFT



PS4 XBOX ONE PC DVD ROM

BANDAI NAMCO

Review

a cura di Marco Inchingoli

SVILUPPO	GUERILLA GAMES
PUBLISHER	SONY
GENERE	ACTION/RPG
CONSOLE	PS4

HORIZON ZERO DAWN™

A caccia di robot

Dopo tanta attesa è arrivata sugli scaffali la nuova esclusiva Sony sviluppata dai Guerrilla Games, il team di sviluppo che ha dato i natali alla serie Killzone. Da uno studio che da sempre si è occupato di sparatutto nessuno si sarebbe mai aspettato una produzione del calibro di Horizon Zero Dawn, eppure i Guerrilla hanno dato forma ad un gioco davvero vasto e sorprendente. L'incipit del gioco ci pone in un futuro dove la Terra è stata sovrastata dalla natura e l'umanità è ora suddivisa in tribù dalle credenze e usanze quasi primordiali. Non mancano ovviamente testimonianze del passato, a partire dalla presenza delle macchine, creature robotiche dalle sembianze animali che agiscono per conto proprio, mentre una sorta di corruzione si sta diffondendo e banditi disposti a tutto vogliono imporre il proprio dominio sotto forma di schiavismo. Poi c'è la protagonista principale, Aloy, della quale seguiremo il percorso alla ricerca di risposte, quelle sulla propria nascita e sulle macchine stesse. Insomma una trama davvero interessante e ricca di colpi di scena che darà il meglio di sé con il proseguire dell'avventura. Come ogni titolo del genere che si rispetti, Horizon Zero Dawn parte piano, introducendo alle dinamiche di gioco e alla conformazione della mappa, grazie a missioni che permettono di sperimentare le fasi stealth, gli scontri diretti e l'incontro ravvicinato con le prime macchine. Ciascuna ha un rivestimento di metallo in grado di garantire protezione, nonché un comportamento e modalità di attacco differenti con punti deboli specifici, rappresentati ad esempio da un circuito che governa i colpi a distanza, un serbatoio di vampa (liquido infiammabile) e una centralina per attivare il radar. Dopo qualche manciata di missioni si incontrano robot più complessi: per avere la meglio bisogna quindi sfruttare le debolezze e magari disattivare le componenti più pericolose, in maniera tale da affrontare il resto dello scontro nella maniera migliore possibile. Le creature robotiche, ad ogni modo, rappresentano solo un tassello - importante - della storia complessiva, perché giocoforza banditi e altri umani assetati di potere sono protagonisti in grado di cambiare le sorti della storia e sfruttare le macchine a proprio piacimento. In relazione a questo sono presenti diverse missioni che richiedono di interagire con altre persone o affrontarle come antagoniste, non solo durante le missioni principali, ma anche in quelle attività secondarie di liberazione avamposti. In questo caso l'approccio stealth è quello che paga maggiormente, poiché si tratta di insediamenti molto popolati; nella malaugurata ipotesi di essere scoperti, il divertimento generale subisce un contraccolpo, poiché gli scontri risultano meno appassionanti e l'intelligenza artificiale manifesta le sue lacune in misura maggiore. Tuttavia laddove l'intelligenza artificiale non eccelle mai particolarmente - nemmeno durante gli scontri con le macchine - il piacere di utilizzare l'arsenale di Aloy, nonché l'abilità richiesta per avere la meglio, sopperiscono ampiamente a queste criticità, regalando combattimenti coinvolgenti.



Il fido compagno della protagonista è l'arco, che può essere potenziato o scambiato per una versione migliore; non mancano varianti sotto forma di frecce incendiarie, nonché gadget come la fionda, una balestra per creare trappole elementali e altri aggeggi che possono essere acquistati dai mercanti sparsi per la mappa: sfruttare gli elementi e le armi in grado di generare un'onda d'urto permette di sfruttare al meglio le debolezze di ciascun avversario.



Durante i combattimenti sarà possibile accedere alla ruota delle armi senza andare in pausa, ma rallentando il tempo per permettere la selezione corretta o la creazione delle "munizioni": le risorse accumulate (o acquistate) servono proprio per fornire in autonomia tutto quello che serve per il sostentamento della protagonista principale.



Un altro oggetto molto importante è il Focus, che si attiva mediante R3: in questa maniera è possibile individuare i nemici attraverso gli ostacoli, marcarli, evidenziare il loro percorso o i loro punti deboli. Il genere a cui appartiene Horizon Zero Dawn si posiziona all'interno degli action RPG, con la prima componente molto forte, affiancata da una struttura RPG corposa, ma non così complessa e profonda come gli esponenti massimi del genere. L'eroina dai capelli rossi può avanzare di livello migliorando la propria energia, dispone inoltre di tre rami di abilità - predatrice, audace, raccoglitrice - all'interno dei quali spendere punti per acquisire caratteristiche atletiche e funzionali. Abbiamo poi armi ed equipaggiamento di rarità differente, con slot di modifiche in grado di alterare ad esempio resistenze o attacchi elementali. E ancora, missioni principali e secondarie, commissioni specifiche e liberazioni di avamposti, macchine Collolungo da "scalare" per sbloccare i punti di interesse dell'area circostante. Insomma ci saranno un sacco di cose da fare in Horizon e il tutto verrà innestato in una progressione narrativa costante, alternata da esplorazione e combattimenti, per un risultato decisamente bilanciato. La mappa di gioco è sufficientemente grande per offrire una varietà non solo visiva, ma anche di "fauna": abbiamo contato 25 tipologie di macchine differenti, assieme agli umani e qualche animale da cacciare per recuperare materiale utile per i mercanti. Durante l'esplorazione è possibile scovare punti di osservazione, reperti antichi, fiori di metallo; non aspettatevi molte città dalle dimensioni importanti, piuttosto diversi avamposti ed insediamenti che fanno da supporto ai luoghi chiave in termini di storia.

In aggiunta agli elementi di superficie esistono bunker da esplorare e i calderoni, dungeon classici su più livelli forieri di tecnologia "aliena", spesso presidiati da macchine di generose dimensioni: la loro esplorazione permette di acquisire informazioni narrative e la conoscenza per sovrascrivere il comportamento delle creature robotiche, il cosiddetto "override".

Quando Aloy si avvicina ad una macchina senza essere scoperta, infatti, è possibile premere il triangolo per guadagnarne il controllo, con utilità diverse a seconda della creatura. Tecnicamente Horizon è afflitto da alcuni problemi legati ai dialoghi e alle sequenze di intermezzo: i modelli poligonali risultano eccellenti, ma il labiale è a dir poco mediocre, con una recitazione statica e poca cura nelle transizioni tra un'inquadratura e l'altra.
Solo gioia ed esaltazione, invece, per il resto



del comparto tecnico: un mondo lussureggiante e colorato, le macchine realizzate con dovizia di particolari e animate alla perfezione, e un sistema di illuminazione che offre scorci clamorosi durante i diversi momenti della giornata. La colonna sonora risulta egualmente di pregevole fattura, a partire dal tema principale, così come gli effetti sonori. Il doppiaggio, sia in italiano che in inglese, dal punto di vista tecnico è senza infamie né lode, quando viene "associato" al labiale le cose però si fanno peggiori. Horizon non è dunque privo di difetti, ma si conferma comunque come la migliore esclusiva Sony attualmente presente sul mercato, dunque il nostro consiglio è quello di farlo vostro quanto prima.



INJUSTICE 2

Data di uscita	16.05.17
Sviluppo	Nether realm studios
Publisher	Warner Bros.
Genere	APicchiaduro
Console	PS4-XONE-PC

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







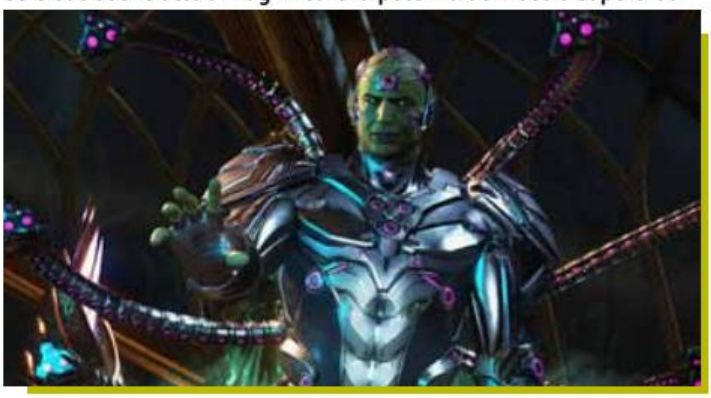
INJUSTICE 2

"Ogni battaglia ti plasma"

slogan migliore non poteva esserci per racchiudere in poche parole le novità che Injustice 2 porta sulle proprie spalle: tutte le innovazioni principali sono rivolte quasi esclusivamente alla creazione e alla personalizzazione del proprio eroe, cambiando drasticamente le carte in tavola e introducendo una componente di stampo ruolistico molto forte.
Alla fine di ogni battaglia avremo l'occasione di guadagnare alcuni pezzi di equipaggiamento divisi in diverse categorie e classi: le prime comprendono le diverse parti del corpo, tra cui protezioni per la testa e elmi, gambali, mantelli e tanto altro; mentre le seconde suddividono ulteriormente ciascun oggetto in livelli di rarità, passando dal più comune al leggendario.



Non solo cambiamenti estetici quindi, facilmente riscontrabili durante il gameplay, bensì profonde innovazioni a livello di dinamiche di gioco.
Ogni singolo eroe ha infatti il proprio livello, e a ogni avanzamento esso acquisterà automaticamente alcuni punti tra le quattro statistiche di base presenti, ovvero forza, abilità, difesa e punti vita.
Esse potranno essere ulteriormente potenziate equipaggiando i gear ottenuti dopo la conclusione di ogni battaglia: l'equipaggiamento non dovrebbe essere generato proceduralmente ma ci sarà un set limitato a più di 1000 oggetti, che garantiranno comunque milioni di possibili combinazioni diverse su ogni singolo personaggio presente nel titolo.
Il roster comprende circa 28 supereroi, tra i quali ritroviamo vecchie glorie del primo capitolo come Batman e Superman, i quali si affiancheranno a nuovi volti del videogioco quali Gorilla Grodd, arcinemico di Flash, Super Girl, Atrocità e tanti altri.
Questo numero non altissimo di supereroi ha permesso ai ragazzi di NetherRealms di costruire moveset dedicati per ogni singolo personaggio, ora estremamente caratterizzati in termini di finisher e mosse speciali.
In termini di meccaniche di gioco Injustice 2 non ha subito grosse variazioni rispetto al primo capitolo della serie: il titolo è un picchiaduro con tutti i crismi del caso - non certo votato al tatticismo estremo e a un'utenza hardcore - con combo, defense breaker e finisher estremamente spettacolari, inframmezzate da alcune piccole cut-scene atte a magnificare la potenza del nostro supereroe.



All'interno delle singole partite è stata inoltre aggiunta una componente di scommessa attivabile premendo il tasto dorsale in specifiche situazioni.
In questo piccolo minigioco gli utenti dovranno effettuare una scelta in un lasso di tempo molto breve con la quale poter ottenere in seguito dei bonus o dei malus casuali a seconda dell'esito della scommessa stessa: purtroppo non ci è dato sapere molto altro, confidando che da qui alla data di rilascio le meccaniche alla base di questo sistema vengano approfondite con spiegazioni ulteriori da parte degli sviluppatori.
Injustice 2 deve comunque molto al primo episodio della saga, ereditando molte features quali la ricarica progressiva durante il match della classica barra d'energia utile a scatenare devastanti attacchi speciali, gli oggetti interattivi presenti nelle arene con i quali arrecare maggiori danni agli avversari e la possibilità di spostarsi da un'arena all'altra attraverso attacchi contestuali in alcune zone specifiche della mappa.

FUT strategy

a cura di Matteo Martino



GIOVANI BELLI E FORTI !!!

Amici della nostra rubrica, in questo numero dopo il colpo al cuore del mese scorso (a livello di crediti), andiamo su una squadra low-cost ispirata chiaramente alla SERIE A, con tutta la freschezza che stiamo ammirando nel nostro campionato.
Stano ma vero, in Italia si stanno mettendo in luce dei giovani molto interessanti che stanno facendo la differenza nelle loro squadre di appartenenza, nonostante la loro carta di identità non superi i 25 anni.
Basta vedere la giovane difesa Rugani-Romagnoli-Caldara che qualsiasi squadra vorrebbe in progetto futuro da qui a 10 anni, o la sostanza del centrocampo dove Gagliardini - Baselli e Saponara garantiscono fantasia e giocate di ottima qualità miste alla velocità e vena realizzativa degli esterni: la premiata ditta B&B Berardi e Bernardeschi.
Infine due punte giovani e di un certo peso il gallo Belotti a cui affianchiamo uno degli attaccanti più sottovalutati della nostra serie maggiore: Falcinelli che può dare belle soddisfazioni agli amici di FUT...
Come al solito provare per credere e divertirsi, stavolta, con pochi soldi.
Buon FUT a tutti e alla prossima.

VALORI	
ATT	75
MID	79
DEF	76
PAC	74
SHO	59
PAS	62
DRI	71
DEF	51
PHY	71
INTESA	100
RANGES	
MIN	3.550
MAX	80.600



Trading cards

a cura di Giulio Gabrielli

Ogni mese un nuovo deck e le strategie per vincere



MAIN

Creature: 5
4x Meccatitano Torrenziale
1x Kalitas, Traditore di Ghet
Stregonerie: 2
2x Sentiero della Sventura
1x Fiamme Raggianti
Istantanei: 25
4x Veto
4x Fulmine Imbrigliato
4x Fatal Push
2x Disintegrazione Abusiva
2x Shock
1x Confermare i Sospetti
2x Negare
4x Barlume di Genialità
2x Anticipare
Planenwalker: 1
1x Ob Nixilis della Fiamma Rinnovata
Terre: 26
4x Canale delle Guglie Vertiginose
4x Centro dell'Etere
2x Conca Infossata
2x Palude Rovente
2x Rovine del Presagio
3x Estuario Soffocato
5x Isola base
4x Palude base
1x Montagna base

SIDE

1x Espulsione Brutale
1x Fiamme Raggianti
2x Negare
2x Sfatare
1x Jace Rivelatore di segreti
1x Chandra Fiamma di Sfida
1x Sentiero della Sventura
2x Al macello
4x Violare la Mente

STRATEGIA DEL MAZZO

Un mazzo control, puramente control, fuori meta forse ma ce la può fare.
Il mazzo è improntato per resistere a Mardu veicoli grazie ai 10 removal singoli, a fiamme riaggianti, a Kalitas Traditore di Ghet e ai distruggi planenwalker per Gideon, Alleato di Zendikar.
Incontrando BG Aggro il mazzo è in grado di bloccare le sue creature e resistere a balista e a Meccatitano Rigoglioso che sono le minacce maggiori. Lo scontro con Midrange potrebbe metterci in difficoltà ma i 4 Barlume di Genialità, i due Anticipare e i 7 counter ci garantiranno la possibilità di arrivare in late game e di guidare una race forte con i nostri Meccatitano Torrenziale. Infine il match-up in mirror è aiutato da Confermare i sospetti che ci permette di pescare 3 carte aggiuntive.
La side board è formata da carte che puntano a migliorare il mazzo dipendentemente dal mach-up: più counter contro control, più wratte e rimozioni contro gli aggro, più planeswalker contro midrange oltre alle carte specifiche come Espulsione Brutale per Sciacallo dei Rottami e Violare la mente per BG e mazzi control.
Personalmente il mazzo mi sta dando molte soddisfazioni, spero le darà anche a voi!
Buon Magic a tutti e alla prossima.

About magic

Nuova espansione

MODERN MASTERS

2017 EDITION

Modern Master 2017 è finalmente arrivato e si è fatto sentire, forte. Pensieri come " vorrei comprarmi un box" " mamma mia ma è pieno di carte forti!" hanno bussato alla testa di tutti i giocatori. Mai pensieri furono più giusti, questa edizione di ristampe Modern è sicuramente la più invitante.
La motivazione? Analizzando le singole carte contenute nell'espansione sarà tutto più chiaro.
L'alto numero di carte (249) mi porterà a parlare della top 3 per ogni rarità
(mitica, rare, non comune e comune)

Comuni

3° Emissaria di Brucia-Albero
Questa carta un po' di nicchia per i formati costruiti trova la prima ristampa dopo tanto tempo ed è ottima per un mazzo aggro sealed
2° Mystical Teachings
Anch'essa come la sopracitata trova la sua prima ristampa e grazie alla sua forza offre un ottimo pick per i formati sealed
1° Perforamagie
Anche se non eccezionale in Sealed è la comune che tutti vorremmo sbustare in un pacchetto, molto giocata in Modern ci renderà più felici specie se seguita da una bella rara.

Non comuni

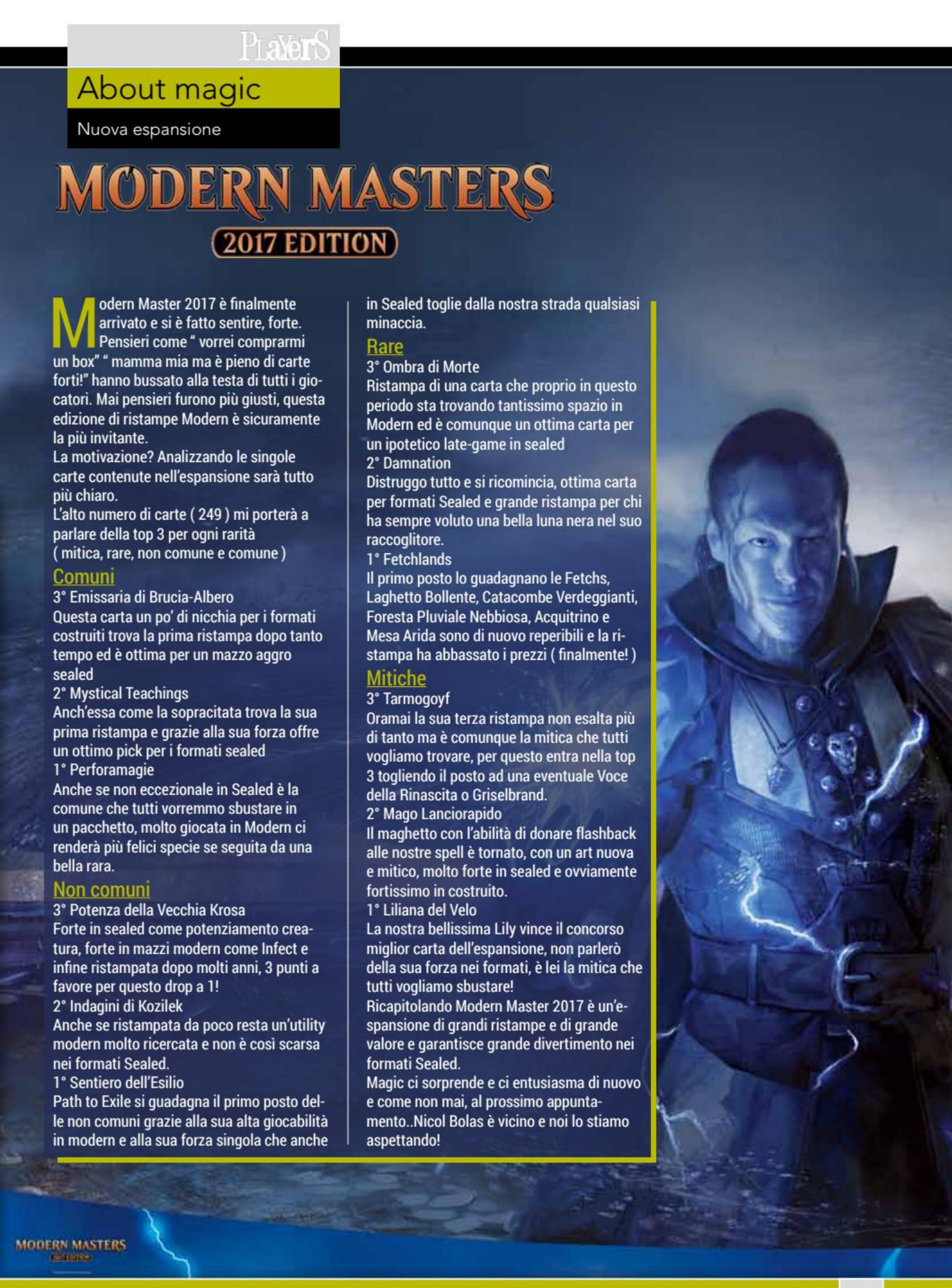
3° Potenza della Vecchia Krosa
Forte in sealed come potenziamento creatura, forte in mazzi modern come Infect e infine ristampata dopo molti anni, 3 punti a favore per questo drop a 1!
2° Indagini di Kozilek
Anche se ristampata da poco resta un'utility modern molto ricercata e non è così scarsa nei formati Sealed.
1° Sentiero dell'Esilio
Path to Exile si guadagna il primo posto delle non comuni grazie alla sua alta giocabilità in modern e alla sua forza singola che anche in Sealed toglie dalla nostra strada qualsiasi minaccia.

Rare

3° Ombra di Morte
Ristampa di una carta che proprio in questo periodo sta trovando tantissimo spazio in Modern ed è comunque un ottima carta per un ipotetico late-game in sealed
2° Damnation
Distruggo tutto e si ricomincia, ottima carta per formati Sealed e grande ristampa per chi ha sempre voluto una bella luna nera nel suo raccoglitore.
1° Fetchlands
Il primo posto lo guadagnano le Fetchs, Laghetto Bollente, Catacombe Verdeggianti, Foresta Pluviale Nebbiosa, Acquitrino e Mesa Arida sono di nuovo reperibili e la ristampa ha abbassato i prezzi (finalmente!)

Mitiche

3° Tarmogoyf
Oramai la sua terza ristampa non esalta più di tanto ma è comunque la mitica che tutti vogliamo trovare, per questo entra nella top 3 togliendo il posto ad una eventuale Voce della Rinascita o Griselbrand.
2° Mago Lanciorapido
Il maghetto con l'abilità di donare flashback alle nostre spell è tornato, con un art nuova e mitico, molto forte in sealed e ovviamente fortissimo in costruito.
1° Liliana del Velo
La nostra bellissima Lily vince il concorso miglior carta dell'espansione, non parlerò della sua forza nei formati, è lei la mitica che tutti vogliamo sbustare!
Ricapitolando Modern Master 2017 è un'espansione di grandi ristampe e di grande valore e garantisce grande divertimento nei formati Sealed.
Magic ci sorprende e ci entusiasma di nuovo e come non mai, al prossimo appuntamento..Nicol Bolas è vicino e noi lo stiamo aspettando!



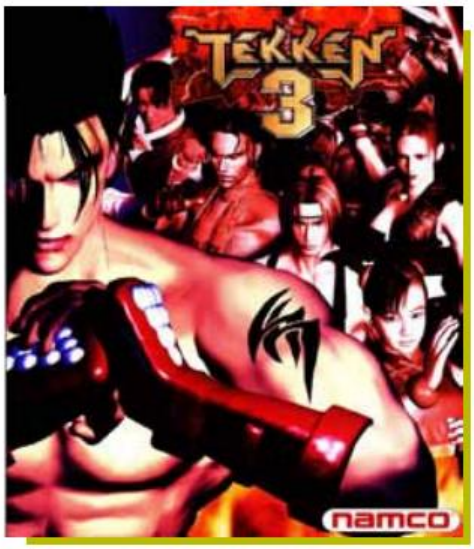
Retrogaming

a cura di Marco Inchingoli

SVILUPPO	NAMCO BANDAI
PUBLISHER	NAMCO BANDAI
GENERE	PICCHIADURO
CONSOLE	PLAYSTATION - ARCADE

1998

Aspettando il 7 riscopriamo uno dei più belli



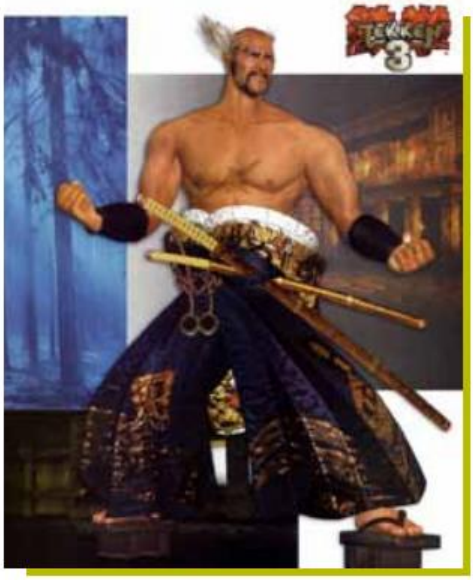
Per celebrare l'avvento del settimo capitolo della serie vogliamo dedicare questo nuovo appuntamento a Tekken 3, considerato dai giocatori uno degli episodi più belli della saga. Pubblicato e sviluppato da Namco nel 1998, il picchiaduro è approdato prima in sala giochi e successivamente su PlayStation, dove ha avuto un successo clamoroso piazzando un totale di 6,1 milioni di copie nel mondo. Uno dei motivi di tale successo probabilmente risale nel gran numero di contenuti presenti in Tekken 3, tra modalità alternative inedite, e un parco personaggi composto da ben 24 lottatori. A differenza dei picchiaduro moderni, il titolo offriva solo un discreto numero di personaggi iniziali, mentre i restanti andavano sbloccati rigiocando e rigiocando più volte la modalità arcade o soddisfacendo determinati requisiti (il Dottor Boskonovitch vi ricorda qualcosa?).
Il cast di combattenti includeva sia volti familiari come Heihachi, Paul Phoenix, e Yoshimitsu, sia new entry come Eddy Gordo, Jin Kazama, Mokujin, e il leggendario Gon (tratto dall'omonimo manga), mai più reintrodotto nei titoli successivi.
Tekken 3, come d'altronde tutti i capitoli della serie, vantava di una storia intricata e piuttosto profonda, ma in realtà questa veniva raccontata attraverso brevi sequenze animate al termine del gioco, diverse a seconda del personaggio scelto. Un elemento che spingeva dunque il giocatore a terminare l'Arcade con tutti i personaggi, solo per la curiosità di vedere il suo ending.

> Oltre alla classiche Arcade e Pratica, Tekken 3 offriva anche due modalità completamente inedite: il Tekken Force e il Tekken Ball. La prima ci trasportava in un picchiaduro a scorrimento vecchio stile con visuale laterale, mentre Tekken Ball ci vedeva impegnati in una partita di beach volley in cui dover colpire una palla a suon di pugni.

Insomma Tekken 3 ha segnato l'infanzia di molti e con i suoi sbloccabili e modalità fuori dagli schemi riusciva ad intrattenere per ore e ore, un elemento



che nei picchiaduro moderni è diventato sempre più raro (ad eccezione dell'online ovviamente).
Il nostro consiglio è come al solito di recuperarlo qualora non lo aveste mai



giocato, dato che stiamo parlando di un vero pezzo di storia in ambito picchiaduro.

Witbox Go

La prima stampante 3D ultra-veloce e silenziosa con sistema Android al mondo.

BQ è una società di Madrid che seguiamo da molti anni,sempre presente alle fiere con i suoi modelli di stampanti 3d e scanner oltre a kit di costruzione studiati ad hoc per invogliare anche i piu' piccoli all'uso di queste tecnologie.
Adesso BQ ha rivelato Witbox Go !, la prima stampante 3D Android , progettata per l'uso del consumatore, confezionata un chip Qualcomm Snapdragon come motore hardware che sarà lanciata presumibilmente entro la fine dell'anno.
La comunità stampa 3D dei consumatori puo esultare essendo fondata sui principi della tecnologia open source ed è sicuramente solo una questione di tempo prima che il sistema operativo Android di Google si faccia la sua strada nel mondo della stampa 3D.
Nonostante il dominio di Google su Android, il nuovo Witbox Go! propone una interessante aggiunta al già enorme catalogo di stampanti 3D entry-level già a disposizione del pubblico e pur non es-



sendo open-source Witbox Go! è la prima stampante 3D Android al mondo secondo BQ, cosa che non sembra essere una caratteristica particolarmente utile dal momento che gli utenti di stampanti 3D non hanno necessariamente familiarità con il mondo Android tuttavia, l'utilizzo di Android promettere interessanti possibilità a lungo termine per quanto riguarda l'interazione con il mondo mobile.
L'uniformita di esecuzione di tutto il complesso mondo software legato alla stampa 3d su Android potrebbe rendere il funzionamento remoto e il monitoraggio di una stampante 3D molto più agevole.
Dal momento che BQ produce anche un certo numero di smartphone e tablet Android, siamo quindi sicuri che questa sia la sua politica futura.
Witbox Go! è una stampante semplice e di piccole dimensioni



(volume di costruzione 140 x 140 x 140 mm) progettata per un uso semplice.
NFC e connettività Wi-Fi gettano le basi per una connettività senza soluzione di continuità mentre la stampa "one-click" permette agli utenti di operare sulla stampante senza alcun dispositivo oltre allo smartphone.
Witbox Go! è inoltre dotato di un processore quad-core Qualcomm Snapdragon 410, 4GB o 8GB di memoria interna, e Android Marshmallow, cosa che le permette di gestire attività impegnative con elevati volumi di calcolo , senza andare in tilt.



Witbox Go! secondo BQ dovrebbe ridurre stampe che attualmente impiegano due ore sono a soli 15 minuti, e in grande sislenzio poiche un chip Trinamic gestisce i motori della stampante, mantenendo il rumore al minimo adatto per l'uso domestico o in ufficio.
Tra le altre caratteristiche utili da cirtare l'arresto automatico se l'ugello si ostruisce o si esaurisce il filamento , il riconoscimento automatico filamento NFC-alimentato, e un ambiente chiuso con area di stampa riscaldata
Sappiamo da indiscrezioni che la stampante 3D sarà disponibile al prezzo di 599,90 €, e sarà in vendita a partire dal terzo trimestre 2017

Girl gamer

le ragazze di PLAYERS



Nome	Marcella
Anni	20
Segno	Saggitario
Professione	Barista

Videogame preferito ?
Sono una Pokémon fan
Sogno nel cassetto ?
Un giorno vorrei fare il giro del mondo in barca a vela. (magari in buona compagnia)
Fidanzata ?
Non ve lo dico !
Se vincessi un milione di euro cosa faresti ?
Aprirei un megabar in centro a New York dove si servono esclusivamente alcolici !!!
... dopo aver fatto il giro del mondo.
Progetti imminenti ?
Beh sarò con voi all'evento estivo

Marcella

ou in Orvieto







COMING SOON

PLAYERS FIFA 17 League



VINCI € 1.000

SPECIAL PRICE
ESCLUSIVO

SNIPER 3
GHOST WARRIOR

SUPER OFFERTA !!!

A SOLI

59,99



PRENOTA SUBITO !!!

OTTIENI CONTENUTI
ESCLUSIVI FINO A EURO 29,99

INCLUDE GIOCO+SEASON PASS


2 NUOVE MISSIONI IN SIGLE PLAYER


MODALITÀ MULTIPLAYER CON DUE MAPPE


TUTTI I VEICOLI TERRESTRI


FUCILE MCMILLAN TAC-338A


ARCO IN MATERIALE COMPOSITO

05_05_17

PREY

PRENOTA SUBITO PER AVERE PACCHETTO EXTRA ARTBOOK ESCLUSIVO*









ARKANE STUDIOS BETHESDA GAME STUDIOS

* Disponibilità limitata - Riservato ai titolari di carta Gold