MAGGIO 2017
30
PUBBLICAZIONE INFORMATIVA DEL GRUPPO HYPER
special • recensioni • fut strategy • trading cards
retrogaming • gadgets • girl gamer • special

PlayerS



FOCUS
Anteprima TEKKEN 7

RECENSITI
Sniper ghost warriors 3
Outlast 2
Persona 5
Yooka Laylee

PRESENTAZIONE
Players League vinci 1.000 €uro

COMING SOON
Morrowind
Dirt 4
MotoGP 17

GADGET IN REGALO
TEKKEN 7
IN OMAGGIO IL TUO FUNKO PREFERITO
Fire Emblem shadows of Valentia
In OMAGGIO il poster esclusivo

MAGIC
Special Amonkhet



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. 30
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,

sembra che stia arrivando Natale.
Vi regaliamo l'originale poster di Fire Emblem shadows of Valentia, il funko a tema con Tekken 7, mettiamo in palio 1.000 €uro per il vincitore del torneo di FIFA della PLAYERS LEAGUE.
E scusate se è poco !!!
Maggio è il mese della calma prima della tempesta di annunci dell'E3 anche se titoli molto attesi come Destiny 2 e Call of Duty WWII hanno già confermato le date di uscite autunnali.
Ci sono anche dei rumors consistenti su SNES mini e vi raccontiamo cosa si dice in giro.
Per i nostri lettori cominceranno le eliminatorie nei diversi negozi per le finali dell'evento nazionale.
Nel calendario è stato inserito anche Tekken 7 e quindi si prospetta una stagione calda di combattimenti e partite.
Su Tekken, dopo tutti questi anni senza che ne uscisse uno di nuovo, ci sembrava doveroso proporre uno special che accresce ulteriormente l'attesa.
L'intervista ad Anna, la bella girl gamer di maggio, è a dir poco originale: godetevela !
Non ci resta quindi che augurarvi buona lettura e darvi appuntamento alla prossima.

Bruno Capolupi

In questo numero

4 | Presentazione Evento PLAYERS 2017
6 | Anteprima Tekken 7



8 | Review Sniper ghost warriors 3
Persona 5
16 | Coming soon Morrowind
MotoGP 17
17 | Uscite del mese I parte
18 | Poster del mese Injustice 2
20 | Uscite del mese II parte
21 | Coming soon Dirt 4
24 | Review Yooka Laylee
Outlast 2
26 | Players League Vinci 1.000 €uro
27 | FUT God save the Queen
28 | Trading cards Esper Control
Special Amonkhet
30 | Retrogaming Banjo-Kazooie
31 | Gadget SNES mini



32 | Girl gamer Anna

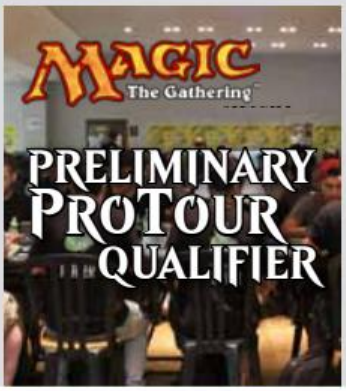


34 | Megapromo Tekken 7 in omaggio il tuo FUNKO preferito



PLAYERS







- MEGATORNEI
- FANTASTICI PREMI
- NOSTOP GAMING
- FREE CONSOLE
- SIDE EVENTS
- GUEST EVENTS
- BE A TOP PLAYER MEETING
- PRESENTAZIONI PERCORSO ENOGASTRONOMICO
- UMBRIA OPEN
- WEEKEND RELAX











PLAYERS

WEEKEND 2017 EDITION

ORVIETO 14/16 LUGLIO
PALAZZO DEL POPOLO



EVENTO NAZIONALE
DEL GRUPPO HYPER

16GAMES ...IT'S PLAY TIME GameUP

IN PARTNERSHIP CON

DAL TENDA

IN COLLABORAZIONE CON

ORVIETO
CENTRO COMMERCIALE NATURALE

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



Anteprima

a cura di Valerio Turrini

TEKKEN 7

L'ultima incarnazione del Torneo del Pugno d'Acciaio arriva finalmente su console.



Il genere dei picchiaduro negli ultimi anni ha subito un drastico calo di popolarità, vuoi perché i ragazzi hanno cominciato a confrontarsi maggiormente negli FPS piuttosto che nei picchiaduro, vuoi perché si è persa l'abitudine di andare a giocare a casa dell'amico, quello che aveva gli arcade stick per la PS1 e Tekken 3. In Giappone fortunatamente i picchiaduro sono rimasti un genere di punta dell'industria e tuttora fanno fortuna nelle sale giochi nipponiche, dove il cabinato di Tekken 7 è uscito da circa due anni ed è diventato velocemente il nuovo picchiaduro di riferimento. Finalmente il prossimo 2 giugno potremo mettere le mani sulla versione console di Tekken 7, un porting che pare essere riuscito particolarmente bene dal punto di vista tecnico e che porterà delle interessanti novità nella serie.

Partendo subito dal punto di vista tecnico, Tekken 7 è il primo della serie che utilizza l'Unreal Engine che nella sua quarta versione, permette al gioco di presentarsi veramente bene sulle attuali generazioni di console e PC.

Da ciò che abbiamo potuto vedere, senza fare confronti particolarmente precisi al millimetro ma semplicemente a occhio, la versione console di Tekken 7 è molto vicina a quella arcade, troviamo giusto qualche dettaglio in meno nei modelli dei personaggi che sicuramente vedranno il loro massimo splendore nelle versioni PC a impostazioni Ultra. I cabinati generalmente sono molto











più potenti delle console e hanno il vantaggio di dover lanciare solamente un gioco, senza dover gestire un sistema operativo complesso e altre funzioni presenti su console, perciò è spesso difficile portare un gioco arcade su console senza perdere moltissima qualità, ma pare che con Tekken 7 ci sono riusciti particolarmente bene. La fluidità del gioco è stata un impegno onnipresente nello sviluppo del gioco, che finalmente si presenta con un framerate ancorato ai 60 fps, senza accennare a nessun tipo di calo neanche nelle transazioni più complesse e rapide, davvero un ottimo lavoro, fondamentale per garantire un altissimo livello di competizione.

Non può mancare ovviamente la modalità Storia, particolarmente attesa dai fan della serie che vedranno finalmente la conclusione della saga dedicata alla famiglia Mishima, in particolare al malvagio Heiachi la cui storia iniziò nel primissimo capitolo della serie.

Come abbiamo potuto vedere dal trailer di presentazione rilasciato da Namco, in Tekken 7 si scopriranno dei retroscena piuttosto sconvolgenti che coinvolgeranno un personaggio finora inedito in questa saga e cioè Akuma, direttamente da Street Fighter, un picchiaduro che da sempre è stato visto come un concorrente di Tekken, ma che invece a quanto pare è sempre stato collegato nella storyline. L'introduzione di Akuma nel gioco permette di ripercorrere la storyline a ritroso utilizzando vari flashback per poter raccontare i retroscena che porteranno alla sconfitta (definitiva?) di Heiachi Mishima e ovviamente, entra a far parte del roster dei personaggi disponibili nel gioco, anche nelle modalità arcade e multiplayer 1v1, cuore pulsante del genere.



Tra le nuove aggiunte, vedremo degli elementi presi direttamente dai concorrenti Mortal Kombat e Dead or Alive, che mirano a migliorare l'esperienza di gioco e ad introdurre dei nuovi elementi di gameplay decisamente interessanti. Partendo dalle mosse, salutiamo il rimbalzo amato dai maniaci delle combo che iniziavano a martoriarci senza sosta facendoci rimbalzare come una pallina da tennis, odiato da chi si doveva subire continuamente lo spam di questa tecnica. Il rimbalzo non è stato interamente rimosso, ma legato a determinate mosse (Screw Attack) che ci lanceranno in aria e ci lasceranno storditi in balia dell'avversario per un determinato tempo che argina parecchio la potenza decisamente esagerata del classico rimbalzo. Bravi ci avete messo solo 23 anni a capirlo!
Tra le altre aggiunte troviamo anche delle nuove mosse di contrattacco (Power Crusher) che se verranno eseguite correttamente, non permetteranno alcuna difesa e ci permetteranno di infliggere parecchi danni imparabili oppure le Rage Drive, delle devastanti mosse da attivare durante la Rage Mode il cui danno sarà inversamente proporzionale alla nostra barra della vita, permettendoci di ribaltare situazioni scomode. Meno vita avremo e più faremo danni.
Dal punto di vista della Story Mode, l'obbiettivo di Namco è come sempre quello di regolare un prodotto che intrattenga il

(continua)



(segue) videogiocatore e che si distingue dagli altri picchiaduro dove la storia non è al centro dell'esperienza di gioco. Anche in Tekken 7 la storia verrà narrata da spettacolari video in CGI, come da tradizione realizzati maniacalmente e fatti ad-hoc per stupire, ma come se non bastasse, si è voluto rendere le transazioni tra i video e i combattimenti il più fluide possibili, utilizzando delle sequenze interattive (QTE) che qualora vengano eseguire correttamente, ci permetteranno di iniziare lo scontro con dei danni già inflitti oppure subiti se sbagliamo. La transazione è fluida e lo stacco grafico non è poi così esagerato da dar fastidio e l'azione rimane sempre fluida, ancorata ai 60 frame al secondo anche quando si passa su un piano differente dello scenario. Come accade in Mortal Kombat o Injustice, in Tekken 7 sarà possibile trasferirsi su altri piani della mappa con determinate mosse, aumentando l'interattività con l'ambiente, cosa sempre un po' sottotono nei vari capitoli precedenti.

Le versioni Playstation 4, Xbox One e PC Windows saranno tutte basate sul recente aggiornamento della versione arcade Tekken 7: Fated Retribution che include nuovi personaggi oltre a quelli già presenti nella versione base, tra cui appunto Akuma direttamente da Street Fighter che ricopre un ruolo centrale nella storia di Tekken 7.

Il roster definitivo non è stato confermato per il momento, ma tra i nuovi personaggi inclusi nella versione arcade di Tekken 7: Fated Retribution troviamo delle new entry particolarmente interessanti come per esempio Jack-7 il nuovo modello del famoso robot, Kazumi Mishima madre di Kazuya e moglie di Heiachi e Claudio Serafino, il primo lottatore italiano introdotto nella saga che fa parte di una organizzazione Anti-Devil Gene, il gene diabolico che permette a Jin Kazama di trasformarsi in Devil Jin, abilità estesa a diversi altri personaggi nel roster.
La storyline potrebbe quindi portare anche novità riguardo al discorso di Devil Jin e del gene Devil che presenta ancora moltissimi punti interrogativi, che potrebbero trovare risposte in Tekken 7.
Potrebbe perciò trattarsi del capitolo conclusivo della saga dal punto di vista della storyline?
Potrebbe essere una possibilità, anche se dubito che Namco abbandonerà definitivamente la saga visto il successo che riscuote tuttora, soprattutto in sala giochi.
Sicuramente i tempi sono cambiati, se un tempo Tekken veniva sviluppato con budget astronomici, adesso si punta parecchio al risparmio, meno pubblicità, budget minore, ma senza dover per forza tralasciare la qualità dei contenuti.
Scottati dalle critiche ricevute da Street Fighter V, gli sviluppatori hanno avuto tutto il tempo per presentare un prodotto completo di tutti i contenuti previsti al lancio e speriamo vivamente che l'offerta di Tekken 7 sia all'altezza delle aspettative. I picchiaduro purtroppo hanno perso molto del loro fascino e non sono più al centro dell'attenzione, ma in un periodo dove la competizione online è al centro dell'esperienza di gioco, Tekken ci è veramente mancato tanto e per fortuna, manca veramente poco per riabbracciarlo •

8 SETTEMBRE 2017

DESTINY 2





PS4 XBOX ONE PC DVD ROM

BUNGIE ACTIVISION

Review

a cura di Valerio Turrini

SVILUPPO	CI GAMES
PUBLISHER	CI GAMES
GENERE	SPARATUTTO
CONSOLE	PS4 - XONE - PC

SNIPER GHOST WARRIOR 3

Professione cecchino

Nel panorama degli sparatutto, negli ultimi anni si sono distinti due giochi più incentrati alla furtività e sui cecchini che seppure non risultano essere i preferiti dalle masse, riescono a ritagliarsi il loro mercato di appassionati, giocatori che prima di premere il grilletto preferiscono ragionare. Parliamo ovviamente delle serie Sniper Elite e Sniper: Ghost Warrior con il primo, incentrato su eventi storici realmente accaduti che proprio recentemente è tornato nei negozi con il quarto capitolo, mentre il secondo è sempre stato caratterizzato da una produzione con budget decisamente minore (auto-pubblicato da CI Games), ma che ha sempre preferito concentrarsi su storie fittizie e moderne.
In Sniper: Ghost Warrior 3 andremo ad affrontare una missione in Georgia, sull'orlo della guerra civile in seguito alla nascita di un movimento separatista che ha velocemente preso piede nel paese.

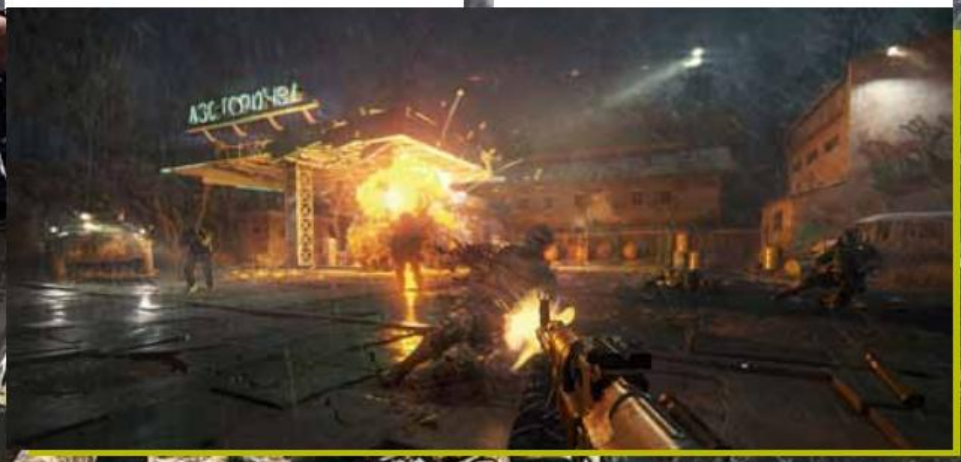
L'inviato speciale degli Stati Uniti è un tiratore scelto di nome Jonathan North (per gli amici Lodestar) che ha come obbiettivo l'uccisione dei leader separatisti per tentare di destabilizzare il movimento e ristabilire l'ordine, ma oltre all'obbietto datogli dai suoi superiori USA, il suo obbiettivo secondario, ma assolutamente primario per lui è trovare e liberare il fratello Nathan, tenuto prigioniero pare in una struttura separatista.

Da questo incipit si articola la storia di Sniper: Ghost Warrior 3 che come avrete notato non è il massimo dell'originalità, ma risulta essere un buon filo conduttore per le vicende del gioco, che ci porteranno a compiere delle missioni tattiche e non. Seppure l'approccio principale del gioco è "fare il cecchino", gli sviluppatori hanno tentato di differenziare l'azione per cercare di offrire più opportunità ai giocatori e attirarne di nuovi, magari scettici sui precedenti capitoli che erano quasi esclusivamente incentrati sulle fasi tattiche. In Sniper: Ghost Warrior 3 potremo affrontare le missioni in tre differenti approcci ben definiti, a cui viene dedicato una sezione delle abilità ciascuno.

L'approccio cecchino è ovviamente quello principale e risulta non solo essere il più efficace, ma anche il più curato dal punto di vista della balistica e del gameplay. Dovremo scegliere dove appostarci, marcare i nemici con il binocolo o il drone (un saluto a Ghost Recon Wildlands), tenere conto delle condizioni climatiche e dell'orario del giorno, studiare i movimenti delle guardie e cosa più importante, calcolare con la minima precisione vento e distanza per poter colpire il nemico senza sbagliare il colpo.

La balistica è inoltre un elemento fondamentale nell'esperienza di gioco e conoscere la propria arma è spesso più importante di conoscere il proprio nemico. Non ci aspettiamo di poter sparare al volo con





un calibro 50 mentre siamo in piedi o in una posizione poco stabile, quasi sicuramente mancheremo il bersaglio, Sniper: Ghost Warrior 3 richiede tempo e pazienza, spesso le missioni dureranno ore intere o spesso minuti se saremo abbastanza scaltri. Il secondo approccio possibile è Fantasma e consiste nel colpire il nemico da vicino, sfruttando le ombre a nostro vantaggio e facendo attenzione a non fare rumore o destare sospetti. Secondo la nostra esperienza l'idea migliore è mixare abilmente il primo approccio con il secondo, spesso obbligatorio visto che per completare alcuni obbiettivi bisogna recarsi sul posto e perciò la miglior cosa è eliminare la maggior parte dei nemici dalla distanza, per poi avere la strada spianata alla nostra incursione.
L'ultimo approccio è Guerriero e cioè comportarsi come se stessimo in un Call Of Duty qualsiasi, entrare e sparare a tutto ciò che si muove, il casino vero quindi, ma c'è da considerare che Sniper: Ghost Warrior 3 non è stato creato per questo e tutti i suoi limiti si vedono subito appena proviamo ad attaccare a testa bassa. Il comportamento delle armi è stato curato nei minimi dettagli per quanto riguarda i fucili da cecchino, ma meno curato risulta il comportamento dei fucili d'assalto e delle mitragliette, armi secondari per il Cecchino, ma primarie per il Guerriero. E' tutto comprensibile, ma inserire il Guerriero come uno dei tre approcci possibili a tutte le missioni e renderlo persino primario e unico in alcune specifiche avrebbe richiesto una maggior cura da parte degli sviluppatori.
Il gameplay di Sniper: Ghost Warrior 3 ricorda molto il recente Ghost Recon Wildlands, con una mappa open-world da esplorare liberamente, raccolta di documenti, veicoli e i già citati drone e binocolo per marcare i nemici, con l'unica differenza che qua la prima persona è obbligatoria, come in Far Cry 4. Sniper: Ghost Warrior 3 prende molto dalle ultime produzioni Ubisoft e spesso ci sembrerà di trovarci in una missione particolarmente tattica di Far Cry 4 con qualche elemento di gameplay in più. Se avete apprezzato le fasi tattiche di Far Cry 4 (poche) oppure se conquistavate tutti gli avamposti colpendo da lontano, Sniper: Ghost Warrior 3 è sicuramente un gioco che fa per voi e vi divertirà parecchio.



Dal punto di vista tecnico, Sniper: Ghost Warrior 3 è mosso dal CryEngine 3, abilmente utilizzato da CI Games per ricreare ottimi scorci e atmosfere, soprattutto in notturna con un sistema di illuminazione e ombre che funziona davvero bene. Le pecche si trovano in alcune texture poco curate e qualche volta, in animazioni rigide e poco fluide, ma nulla di particolarmente grave, dopotutto il motore è lo stesso di Crysis 3 e seppure la maestria di Crytek nell'usarlo è inarrivabile, spesso ci troveremo senza fiato ad ammirare la Georgia realizzata da CI Games. Dal punto di vista dell'audio invece, il doppiaggio è ben realizzato, anche i suoni ambientali, ma i dialoghi sembrano usciti da un film della Asylum, spesso stupiti, sconclusionati e poco incisivi. La storia già non è il massimo dell'originalità e purtroppo nemmeno i dialoghi la aiutano molto.
Sniper: Ghost Warrior 3 è una scelta obbligata per chi predilige la tattica e lo studio del campo di battaglia, sconsigliato a chi gli prudono le dita se non spara per dieci minuti, ma che regalerà soddisfazioni a chi invece preferisce ragionare prima di sparare •





Review

a cura di Marco Inchingoli

SVILUPPO	ATLUS
PUBLISHER	ATLUS
GENERE	JRPG
CONSOLE	PS4 - PS3

Ladri e liceali, il connubio perfetto!

Finalmente il quinto capitolo della popolare serie jRPG di Atlus è approdato anche dalle nostre parti, e fidatevi quando vi diciamo che siamo davanti ad un vero capolavoro. L'incipit è piuttosto forte e non è esattamente tra i più ottimistici: il nostro protagonista viene affidato al proprietario di un bar di Tokyo poiché in libertà vigilata. Il suo crimine? Essere intervenuto a difesa di una ragazza mentre tornava da scuola. L'aggressore era un uomo potente e ha comprato il silenzio della vittima, facendo arrestare il nostro alter ego. Una macchia che ha messo in imbarazzo i suoi genitori, in una società contraddittoria in cui la famiglia è tutto ma lo stato sociale conta più dei legami di sangue. E così il nostro protagonista finisce a frequentare una piccola scuola di periferia dove praticamente tutti lo trattano come un teppista: ha la fedina penale sporca, il resto non conta. I giorni sembrerebbero destinati a susseguirsi tutti uguali, ma a un certo punto il nostro scopre di possedere uno strano potere: grazie a una misteriosa app nello smartphone può entrare nel Metaverse, una dimensione parallela costituita dalle percezioni della gente comune. In questa realtà, alcuni individui particolarmente malvagi hanno eretto dei "Palazzi" che rappresentano il modo in cui vedono il mondo coi loro occhi. Nel Metaverse, il protagonista incontrerà Morgana, una specie di gatto parlante che gli rivelerà un grande segreto: rubando il "tesoro" custodito in un Palazzo è possibile innescare un ripensamento, costringendo il cattivo di turno a pentirsi e a confessare i suoi crimini. Il protagonista, insieme ad alcuni compagni di studi che, come lui, possono combattere evocando il potere psichico dei Persona, fonda così la banda dei Phantom Thieves, i "ladri fantasma" capaci di cambiare la società dall'interno.



Il cast di Persona 5 è assolutamente incredibile, grazie anche e soprattutto al fatto che i problemi dei vari personaggi appaiono fin da subito concreti e comprensibili, nonché affrontati in modo maturo e realistico. E questo non vale soltanto per i Phantom Thieves, i protagonisti a tutti gli effetti, ma anche per i loro comprimari e antagonisti: in questo insieme rientrano soprattutto i Confidant. Sviluppando un rapporto con quest'ultimi sbloccheremo bonus, servizi, abilità in combattimento e molto altro: sta quindi al giocatore scegliere quale Confidant "crescere" prima e in quale momento, tenendo sempre conto del fatto che i Confidant sono disponibili solo in determinati giorni e a determinati orari. La meccanica della gestione del tempo libero torna con prepotenza in Persona 5 con una versione ancora più ampia, intricata e ricca di possibilità. È a tutti gli effetti la struttura portante del gioco, il cuore pulsante del gameplay di Persona







5: scegliere strategicamente che cosa fare è fondamentale poiché ogni attività può migliorare le nostre cinque statistiche sociali che determineranno la nostra capacità di interagire col resto del mondo. L'ambiente di Persona 5 è costituito da Tokyo e dintorni: una mappa in cui è possibile spostarsi velocemente da un quartiere o da un locale all'altro al netto di caricamenti velocissimi. Può sembrare una soluzione restrittiva, e in un certo senso lo è, ma si sposa perfettamente con la struttura del gioco in cui l'esplorazione è un elemento secondario e la scoperta di nuove zone è associata allo sviluppo della storia o alla lettura delle guide turistiche che aggiungono nuovi punti d'interesse sulla mappa. L'interfaccia di Persona 5 è veloce, scorrevole, intuitiva. È un gioco dal look cartoonesco che tradisce la natura "old-gen" (lo sviluppo è cominciato su PlayStation 3) solo attraverso le texture a bassa risoluzione che ogni tanto risaltano in un trionfo di dettagli e di colori.

Atlus ha ricostruito i quartieri di Tokyo con una cura per i particolari impressionante, ricalcando persino la posizione di alcuni locali e l'aspetto di certe vie. Le cinematiche d'intermezzo a cartoni animati sono numerose e ben realizzate, anche se quelle che sfruttano il motore grafico del gioco sono molto più frequenti, ma ugualmente curate grazie all'impiego di un ottimo cel shading.

Ce ne si rende conto soprattutto quando si esplorano i Palazzi, i "dungeon" che sostanzialmente scandiscono la storia e che rappresentano una tappa fissa, un contenuto da completare entro una data prefissata: in caso contrario, è game over. Ogni Palazzo propone una serie di enigmi e rompicapi ambientali che richiedono arguzia, attenzione e un pizzico di pazienza: sono labirinti lunghi e strutturati che fanno dimenticare le zone generate casualmente nei vecchi Persona, in cui è persino possibile spostarsi furtivamente da un riparo all'altro per prendere i nemici alle spalle. I Palazzi vantano inoltre di una difficoltà abbastanza elevata, per cui bisogna imparare a riconoscere il momento giusto per ritirarsi, rifornirsi e poi tornare un altro giorno. Se si vuole aumentare di livello nei momenti calmi della storia, c'è sempre il Mementos: si tratta effettivamente del labirinto "random" nel quale si può andare a combattere tra un Palazzo e l'altro. Ora passiamo alla colonna portante del gioco, il sistema di combattimento.

Persona 5 propone un battle system a turni abbastanza classico, nel senso che sarà l'indice di velocità personale di ogni unità schierata in campo a determinare l'ordine delle azioni.

Oltre a difenderci e a usare gli oggetti, ovviamente, potremo attaccare e ogni azione aggressiva si associa a un certo elemento come il fuoco, il ghiaccio, eccetera: a questo proposito, vale la pena sottolineare che in Persona 5 tornano anche gli incantesimi di tipo Psy e Nuclear, nonché le armi da fuoco che sostanzialmente fanno da contraltare all'effetto da "taglio" delle armi da mischia.
Come nei precedenti capitoli, anche in Persona 5 sarà possibile "conquistare" nuovi spiriti: se riusciamo a stordire tutti gli avversari in un sol turno, è possibile prenderli in ostaggio e chiedere, in cambio della loro vita, denaro, oggetti o collaborazione. Rispondendo alle loro strampalate domande nel modo giusto, i nemici si uniscono alla schiera dei Persona che il protagonista può convocare in combattimento: ogni Persona, aumentando di livello, impara nuove abilità e garantisce un piccolo incremento alle statistiche di base del nostro alter ego.
I Persona potranno poi essere gestiti nell'iconica Velvet Room di Igor, dove potremo registrarli in un Compendium che ne comprende quasi duecento, sacrificarli per potenziarne altri, trasformarli in oggetti e, soprattutto, fonderli ripetutamente in nuovi Persona che erediteranno un certo numero di abilità.
Insomma se siete fan della serie o amate semplicemente il genere, non fatevi sfuggire in nessun modo Persona 5 •



Coming soon

in arrivo sulle nostre console



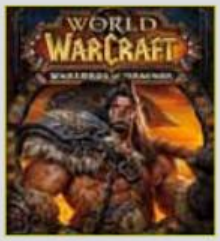
THE ELDER SCROLLS ONLINE: MORROWIND

USCITA: 06.06.17
SVILUPPO: ZENIMAX
PUBLISHER: BETHESDA
GENERE: GIOCO DI RUOLO ONLINE
CONSOLE: PS4-XONE-PC

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







The Elder Scrolls ONLINE MORROWIND



The Elder Scrolls Online si aggiorna con una nuova e corposa espansione: Morrowind è in arrivo il prossimo 6 giugno.

La leggendaria provincia in cui sono ambientate le avventure del terzo capitolo della saga porterà con sé una nuova classe e molte altre novità.

Più di trenta ore di contenuti, una nuova classe - il Custode con il suo compagno orso - e una modalità PvP nuova dove tre squadre di quattro giocatori si affrontano in battaglia.

Bethesda Softworks ha annunciato l'arrivo di questa espansione con un trailer di quattro minuti.

Morrowind infatti include il titolo originale, e i nuovi giocatori potranno creare un personaggio senza dover per forza completare tutti i contenuti del titolo originale.

Gli utenti di vecchia data invece troveranno su Vvardenfell avventure adatte al proprio livello, indipendentemente da quale esso sia.



Ambientato 700 anni prima di The Elder Scrolls: Morrowind, questa espansione ci farà vivere un'epica avventura, dove per impedire ad un meteorite di distruggere la città di Vivec dovremo aiutare un semi-dio ad ottenere i suoi poteri perduti.

Le edizioni disponibili includono la standard a 59,99 euro, che contiene The Elder Scrolls Online: Morrowind e The Elder Scrolls Online: Tamriel Unlimited, mentre l'edizione upgrade a 39.99 aggiorna il titolo con Morrowind.

Inoltre ci sono alcune edizioni bonus che contengono i più disparati gadget.

Un'ottima occasione per provare questo MMORPG, oppure per tornare e rivisitarlo. Morrowind si preannuncia un'espansione veramente interessante, speriamo che ZeniMax Online Studios faccia un buon lavoro •






CRASH
BANDICOOT
N. SANE TRILOGY
GIRA SALTA E SPACCA!
CRASH BANDICOOT
RITORNA IL 30 GIUGNO
PRENOTA ORA
PS4
ACTIVISION.

Coming soon

in arrivo sulle nostre console



MOTOGP 17

USCITA: 15.06.17
SVILUPPO: MILESTONE
PUBLISHER: MILESTONE
GENERE: SIMULAZIONE GUIDA
CONSOLE: PS4-XONE-PC

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







MotoGP17



L'edizione 2017 del videogioco ufficiale della MotoGP porta con sè tutta l'adrenalina e la voglia di velocità della nuova stagione del motomondiale.
Il titolo includerà tutti i piloti, team e circuiti del 2017, le nuove regolamentazioni e il campionato Red Bull Rookies Cup.
Questa edizione raggiungerà per la prima volta i 60 fps garantendo una resa senza precedenti ed un'estrema godibilità per il consumatore finale.
Tutto ciò sarà infatti possibile grazie alle competenze e all'esperienza che gli sviluppatori degli studi Milestone hanno accumulato nel corso di oltre 20 anni.
"Stiamo lavorando moltissimo per rendere MotoGP™17, non solo un aggiornamento della stagione, ma un gioco godibile e ricco di tutte quelle novità che i fan della serie ci hanno richiesto nel corso di questi anni.
Avremo una nuova modalità online competitiva e avvincente, una carriera rivoluzionata e molto altro.
Non voglio svelare ancora nulla, ma vi assicuro che ne vedrete delle belle nel corso dei prossimi mesi.
Nel frattempo mettetevi comodi e guardate con noi l'inizio della nuova stagione", afferma Matteo Pezzotti, Lead Designer •





MAGGIO 2017

il calendario dei gamers

1 Lunedì
2 Martedì
3 Mercoledì
4 Giovedì
5 Venerdì
6 Sabato
7 Domenica
8 Lunedì
9 Martedì
10 Mercoledì
11 Giovedì
12 Venerdì
13 Sabato
14 Domenica
15 Lunedì

2 MAGGIO

Arms



NSW

4 MAGGIO

World to the west



PS4 - XONE

5 MAGGIO

Prey



PS4 - XONE - PC

5 MAGGIO

Dreamfall Chapters



PS4 - XONE

12 MAGGIO

Birthdays the Beginning



PS4

16 MAGGIO



17 MAGGIO



18 MAGGIO


PLAYERS



16 Martedì

17 Mercoledì

18 Giovedì

19 Venerdì

20 Sabato

21 Domenica

22 Lunedì

23 Martedì

24 Mercoledì

25 Giovedì

26 Venerdì

27 Sabato

28 Domenica

29 Lunedì

30 Martedì

31 Mercoledì

The surge



PS4 - XONE - PC

Farpoint VR



PS4

Injustice 2



PS4 - XONE - PC

Shadow of Valentia

19 MAGGIO



3DS

Utawarerumono: Mask of Deception

23 MAGGIO



PS4

Get Even

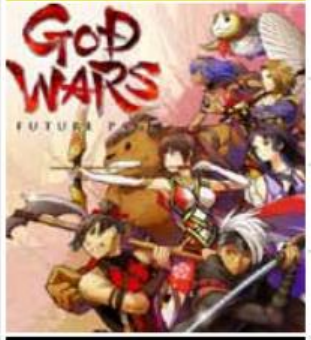
25 MAGGIO



PS4 - XONE

God Wars Future Past

26 MAGGIO



PS4 - PSVITA

Rime

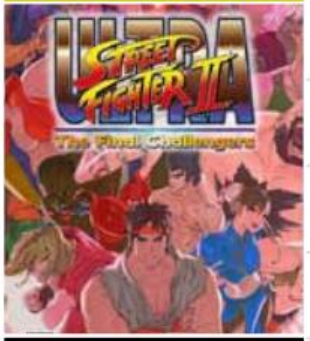
26 MAGGIO



PS4 - XONE - PC

Street Fighter II

26 MAGGIO



NSW

MXGP 3

30 MAGGIO



PS4 - XONE - PC

DiRT 4



DiRT 4
USCITA: 06.06.17
SVILUPPO: CODEMASTERS
PUBLISHER: CODEMASTERS
GENERE: GUIDA
CONSOLE: PS4-XONE-PC

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





Sulla scia del successo di critica e di pubblico del 2016 con DiRT Rally®, DiRT 4 offre la passione e l'autenticità delle corse fuoristrada al livello successivo, reintroducendo il white knuckle truck e la buggy racing in Landrush.
DiRT 4 presenterà il sistema game changing chiamato Your Stage; un innovativo strumento di creazione del percorso di gara che permette di produrre un numero infinito di stage unici con il semplice tocco di un pulsante.
Scegliete la vostra posizione e impostate i parametri del percorso, poi sarà Your Stage a fare il duro lavoro per creare un palcoscenico in cui correre e da condividere con gli amici per sfidarli a battere il vostro tempo.



Your Stage permette ai giocatori di rally esperti di creare percorsi più tecnici e più lunghi, mentre i nuovi arrivati possono creare percorsi più semplici e brevi per affinare le loro abilità.
Riconosciuta in tutto il mondo per offrire il massimo della qualità, dell'autenticità e del divertimento nei titoli racing, Codemasters sta portando ancora una volta il suo talento e la sua esperienza nel mondo della guida fuoristrada.
Con DiRT 4, il team ha cercato di combinare i livelli di adrenalina e di realismo di DiRT Rally dello scorso anno con l'emozione senza paura, l'accessibilità e le gare mozzafiato presenti nei suoi acclamati prequel DiRT 2 e DiRT 3.
Portando il rally classico che continua a basarsi sui titoli della serie Colin McRae Rally, le entusiasmanti gare della FIA World Rallycross Championship ufficiale, le folli battaglie dei camion e dei buggies ed il divertimento oltraggioso degli eventi in Joyride, i giocatori si troveranno ad affrontare le sfide provenienti dall'Australia, la Spagna e la California in uno sport veramente globale.
DiRT 4 ti sfida ad essere "Senza paura" cavalcando l'entusiasmo, le emozioni e la passione che offre questo titolo racing mozzafiato.
Il gioco ricrea l'inebriante mix di adrenalina e paura che si alimenta dietro una curva cieca o con un sorpasso all'ultimo sull'orlo di un precipizio quando non c'è abbastanza spazio all'ultimo giro di gara.
La gara fuoristrada è qualcosa di più di una curva perfetta, si tratta di bilanciare decisioni al cardiopalma dove il coraggio sarà ricompensato.



Caratteristiche chiave:
• OLTRE 50 VEICOLI MOZZAFIATO MAI REALIZZATI – Inclusi Ford Fiesta R5, Mitsubishi Lancer Evolution VI, Subaru WRX STi NR4 e Audi Quattro S1 E2
• 5 LOCATION RALLY INCREDIBILI CON MILIONI Di STRADE – Australia, Spagna, Michigan, Svezia & Galles
• IL GIOCO UFFICIALE DELLA FIA WORLD RALLYCROSS – Corri a Montelegre, Lohéac,



Hell, Holjes & Lydden Hill in moltissime serie differenti
• LANDRUSH – Corse brevi in Pro Buggies, Pro 2 Trucks, Pro 4 Trucks e Crosskart in California, Nevada e Mexico
• JOYRIDE – Sfide Lap time, sfide smash, area free-play e possibilità di lanciare sfide agli amici
• DiRT ACADEMY – Alla Dirtfish Rally School di Washington, USA, impara le abilità, le tecniche e allenati per diventare il migliore!
• MODALITA' CARRIERA – crea il tuo pilota, competi in tutte le discipline, guadagna sponsor e costruisci il tuo team con obiettivi e ricompense
• COMPETITIVO– Sfide giornaliere, settimanali e mensili contro i giocatori di tutto il mondo
• RACENET NEXT GEN – League e competizioni live, classifiche cross-piattaforma, migliorato il Sistema CREST
• TUNING – Personalizza l'equipaggiamento del tuo veicolo, in base alla pista e alle condizioni climatiche
• DANNI & RIPARAZIONI – I danni sono ricreati fedelmente con un Sistema migliorato e realistico. I danni possono essere riparati assumendo degli ingegneri che lavorino nell'area di servizio del team tra gli stage ma con un tempo limitato a disposizione •

Review

a cura di Marco Inchingoli

SVILUPPO	PLAYTONIC GAMES
PUBLISHER	TEAM17
GENERE	PLATFORM 3D
CONSOLE	PS4-XONE-PC-NSW

Yooka-Laylee

Cari vecchi platform di una volta !

Dopo un Kickstarter terminato con successo, Yooka-Laylee è finalmente giunto sui nostri scaffali. Si tratta di un platform tridimensionale d'altri tempi sviluppato da Playtonic Games, un team formato nientepopodimeno che da alcuni veterani ex-Rare che hanno già lavorato in passato a titoli come Donkey Kong 64 e Banjo-Kazooie. Il gioco si ispira infatti ai classici platform dell'era Nintendo 64 tra cui in primis proprio Banjo-Kazooie, come si può intuire dal nome stesso.



Il titolo parte con i nostri due simpatici protagonisti che inseguono un libro volante, questo li porta a scoprire un complotto da parte del malvagio Capital B, un magnate dell'industria intento a recuperare il misterioso "Libro Unico" che gli permetterà di dominare incontrastato su tutti i mondi esistenti. L'avventura parte molto soft, tra tutorial e livelli dimostrativi che spiegano le varie funzioni del gioco. Niente di troppo complesso in verità. Inizialmente non si hanno moltissime mosse a disposizione: Yooka e Laylee possono saltare e fare giravolte per colpire i nemici; nuotano, mangiano farfalle per ricaricarsi di energia e poco altro. Parlando con un simpatico serpente si ottengono delle nuove mosse, come la rotolata che consente di scalare dei declivi altrimenti inavvicinabili, delle onde ultrasoniche stordenti, la planata, delle tecniche di combattimento più efficaci e così via.

Nonostante alcune siano apparentemente facoltative, è meglio acquistarle tutte; solo così si potranno esplorare completamente i vasti livelli di cui è composto il gioco, livelli di cui parleremo tra un po'. Il sistema di controllo ricorda incredibilmente quello di allora. In effetti se si è giocato Banjoo-Kazooie, ma anche in parte Conker: Bad Fur Day, ci si ritrova subito a casa e si capisce come mai per tutto lo sviluppo si è parlato di " seguito spirituale". Paradossalmente Yooka-Laylee ha più punti di contatto con il primo Banjoo che con Nuts & Bolts, il Banjoo-Kazooie del 2008, segno evidente che la strada imboccata da Rare negli ultimi anni non era quella che molti avrebbero voluto davvero seguire.

> Il feeling è quello di allora tra salti, scivolate, lunghe sezioni di nuoto, oggetti da trovare, mostri sempre più insidiosi, segreti in ogni dove e un'incredibile flessibilità che si lega in modo eccezionale con la varietà di situazioni offerta.

Anche la composizione dei livelli è pensata con in testa i vecchi giocatori. A parte le zone di raccordo, tutte poste dentro la fabbrica succhia libri, i livelli di Yooka-Laylee sono dei giganteschi labirinti pieni di piattaforme, passaggi segreti, specchi



d'acqua, rovine, e molto altro, in cui si passano moltissime ore a esplorare. L'obiettivo in ognuno è riuscire a trovare tutte le pagine del libro che ci è stato sottratto e delle piume, utili come moneta per il mercante di abilità. Cercando si trova anche altro, come dei bonus speciali, sempre ben nascosti, che incrementano le caratteristiche dei protagonisti, o dei fantasmi, anch'essi non facilmente individuabili, che danno accesso a degli altri bonus. In ogni livello ci sono anche dei personaggi fissi, che ritornano cioè dai precedenti, che fruttano bonus o pagine. Ad esempio c'è la venditrice di tonici, che sono dei bonus speciali che si sbloccano compiendo determinate azioni e che si possono attivare uno alla volta, oppure c'è il carrello minerario parlante legato a delle gare di abilità in cui si devono raccogliere un certo numero di gemme cercando di evitare i nemici; o ancora il coccodrillo da sala giochi anni '80 che ci fa provare i suoi coin-op (accessibili nei livelli, nella sua sala giochi nella fabbrica o anche dal menu principale) e così via.

Per sbloccare ogni livello bisogna raccogliere un certo numero di pagine e usarle su uno dei tomi sparsi per la fabbrica. Di ogni livello è possibile sbloccare anche delle aree supplementari spendendo delle altre pagine. Non è strettamente necessario farlo, ma se si vuole vedere tutto quanto il titolo di Playtonic ha da offrire, non lo si può evitare.

Quando esploriamo non abbiamo obblighi di sorta: dato l'obiettivo principale, possiamo andare dove ci pare, nei limiti delle nostre abilità attuali.
Ad esempio per attivare delle piattaforme intangibili dovremo stimolare dei totem con le onde a ultrasuoni di Laylee; oppure per superare delle grotte completamente buie dovremo prima acquisire il potere di Yooka di sfruttare le proprietà degli oggetti ingurgitati, in modo da poterci fare luce mangiando delle bacche fluorescenti.
Di situazioni del genere ce ne sono a decine e, come dicevamo, la varietà è davvero tanta. Solo nel primo livello tra trasformazioni, aree nascoste, torri da scalare e puzzle da risolvere ce n'è per qualche ora e andando avanti il tempo richiesto per raccogliere un numero decente di pagine nei singoli livelli aumenta ulteriormente. Se si vuole raccogliere tutto poi, ci vorranno davvero molte ore di gioco supplementari.
Per quanto riguarda i difetti di Yooka-Laylee, il più evidente è senz'altro una mancanza di rifiniture, che rende alcuni momenti di gioco "sporchi". In particolare ci riferiamo ad alcuni problemi nelle animazioni e a qualche spigolatura di troppo, non giustificabile nemmeno con l'amore nostalgico.
Altro problema è la scrittura. Yooka-Laylee ha dei testi davvero bruttini, che sembrano usciti da un platform del 1998. In questo caso, purtroppo, non è un complimento. Certe battute sono azzeccate, in particolare quelle metavideoludiche, e ci sono delle situazioni davvero molto divertenti, tipo un quiz cui veniamo sottoposti per sbloccare un'area avanzata, ma in generale i testi sono elementari e per nulla naturali. Anche tecnicamente il titolo di Playtonic non è proprio il massimo: i livelli sono belli da vedere nel loro complesso, ma se ci si sofferma sul singolo oggetto si nota subito che non ci troviamo di fronte a una grossa produzione. Ciò nonostante gli appassionati del genere apprezzeranno molto la produzione di Playtonic Games, che è a tutti gli effetti una delle più belle celebrazioni dei platform 3D degli ultimi anni. Insomma se siete dei nostalgici dategli assolutamente una chance, non ve ne pentirete •







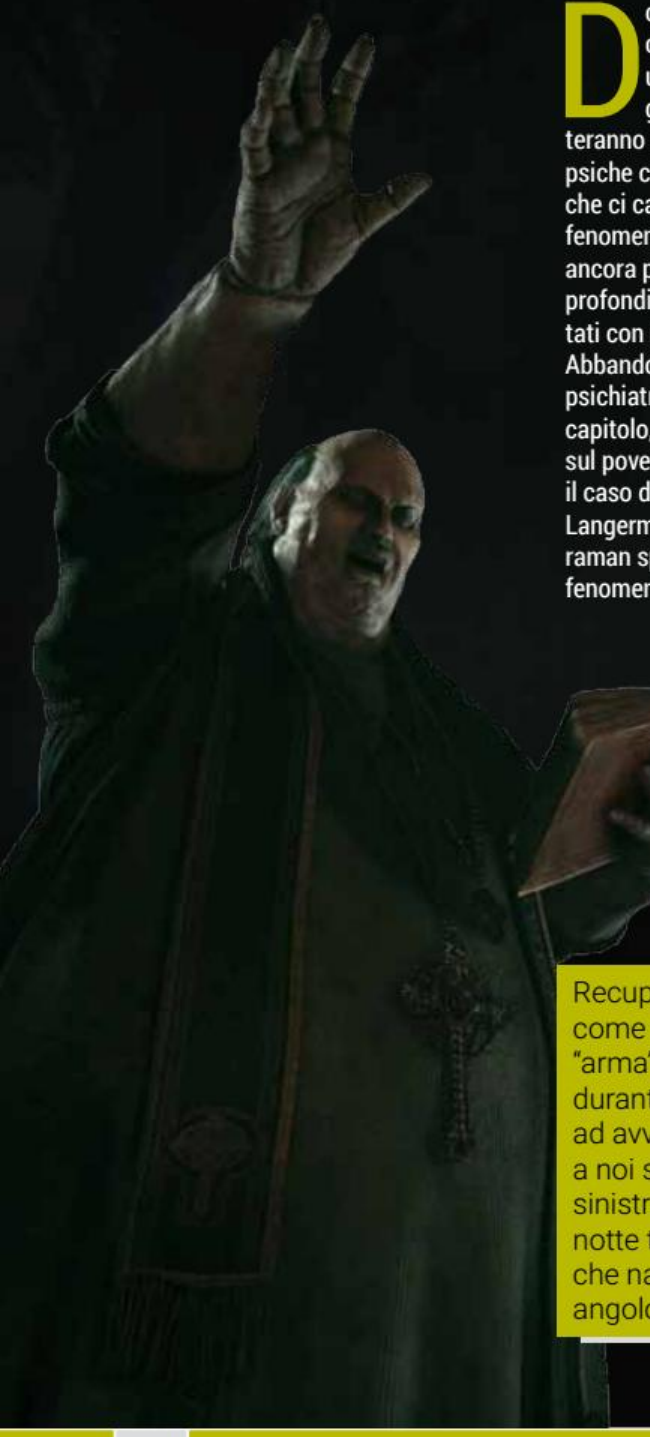
Review

a cura di Valerio Turrini

SVILUPPO	RED BARRELS
PUBLISHER	RED BARRELS
GENERE	SURVIVAL HORROR
CONSOLE	PS4 - XONE -PC

OUTLAST II

Riusciremo a sopravvivere in questa lunga notte? Bentornato terrore!



Dopo il grande successo del primo capitolo, da cui ne è scaturita una vera e propria rivoluzione del genere, i ragazzi di Red Barrels tenteranno di scuotere ulteriormente le nostre psiche con un secondo attesissimo capitolo che ci catapulterà in una nuova serie di fenomeni paranormali, ancora più tenebrosi e profondi di quelli presentati con il primo Outlast. Abbandonando l'ospedale psichiatrico del primo capitolo, la storia si sposta sul povero (è veramente il caso di dirlo) Blake Langermann, un cameraman specializzato in fenomeni paranormali che andrà ad indagare su un particolare omicidio in compagnia della moglie Lynn, che in seguito ad un incidente aereo, scomparirà nel nulla e ci lascerà in preda a qualsiasi cosa alberghi in quel luogo oscuro.

Recuperata la fida telecamera, come sempre sola e unica "arma" a nostra disposizione durante l'avventura, siamo pronti ad avventurarci in una località a noi sconosciuta, oscura, sinistra e maledetta durante una notte tenebrosa e inquietante che nasconde pericoli ad ogni angolo.

Stavolta l'ambientazione sarà prevalentemente all'esterno e le location create da Red Barrels per questo Outlast 2 sembrano essere uscite dal perfetto film horror e includono una varietà di luoghi comuni nel genere, come ad esempio mulini, chiese e i campi di grano, ma la vera forza di Outlast 2 è ancora una volta l'atmosfera resa in maniera maniacale grazie ad un ottimo comparto grafico, un buonissimo sistema di ombre e illuminazione e primo fra tutti, il sound design. Anche per Resident Evil 7 si era parlato molto di sound design e di suono direzionale e di come poteva contribuire pesantemente alla buona riuscita di un gioco horror. Possiamo tranquillamente estendere lo stesso discorso ad Outlast 2, aggiungendo che trattandosi di ambienti aperti, capire





la direzione del suono sarà spesso più difficile e quindi meno precisa la nostra individuazione del nemico anche se in effetti, i nemici non tardano a farsi vedere.

A differenza del primo capitolo di Outlast, in questo secondo capitolo spesso l'unica opzione è scappare a gambe levate, senza preoccuparsi molto di trovare riparo e cercare di ingannare i nemici, quasi sempre non potremo.
I nemici in Outlast 2 saranno decisamente più ostici e come sempre alcuni di essi sono imbattibili, potremo solo darcela a gambe nella speranza di sfuggirgli, almeno per stavolta.



Riguardo al nostro personaggio, c'è da dire che se il protagonista del primo Outlast ci sembrava abbastanza stupido e poco abile, il povero Blake che controlleremo in Outlast 2 è forse anche peggio. Oltre alla nostra telecamera, dotata di visione notturna e microfono direzionale e che dovrà essere alimentata dalle solite batterie, il povero Blake potrà fare ben poco per difendersi se non correre per brevi tratti (parecchio fuori forma il ragazzo) e avere delle interazioni di base con l'ambiente per superare alcuni ostacoli. Durante l'avventura ci capiterà più di una volta di trovare picconi, bastoni e altre armi che qualsiasi essere umano non avrebbe esitato a prendere per tentare un minimo di difendersi, ma in Outlast 2 purtroppo non potremo servircene in alcun modo, possiamo solo fuggire.

Il gioco inoltre sfocia in parecchi frangenti nel trial & error, grazie al respawn settato nello stesso punto dove siamo morti, che ci permette di risparmiare tempo, ma che ci mette di nuovo di fronte allo stesso pericolo.
Poche quindi le novità rispetto al primo capitolo e va bene così, la formula costruita da Red Barrels con Outlast ha fatto scuola nel genere ed è servita da spunto per una miriade di nuovi survival horror incentrati sullo stesso sistema di gioco, tra cui appunto il già citato Resident Evil 7 che ha avuto un discreto successo anche grazie al VR.
In Outlast 2 la mancanza più grave che speravamo fosse introdotta almeno su Playstation 4, è proprio la totale assenza di supporto al Playstation VR che sarebbe calzato a pennello al gioco e che purtroppo, non potrà essere introdotto nemmeno con una futura patch. Gli sviluppatori ricordiamoci che sono un piccolo studio indipendente e hanno dichiarato che, per aggiungere il supporto al VR per Outlast 2, è necessario riscrivere buona parte del motore di gioco e quindi tradotto in parole povere, il supporto futuro è praticamente impossibile. Un vero peccato visto che non solo il gioco è perfetto in ottica VR, ma secondo noi avrebbe migliorato ulteriormente l'esperienza avuta con Resident Evil 7 vista la maggiore qualità in termini di horror.





Dal punto di vista tecnico, come già detto il gioco è stato realizzato veramente bene, utilizzando al meglio le ombre e l'illuminazione per creare l'atmosfera giusta e trasmettere ansia al videogiocatore. Inoltre ci teniamo a precisare che parliamo ancora di Unreal Engine 3, lo stesso motore grafico del primo capitolo è perciò un ulteriore merito agli sviluppatori che sono riusciti a migliorare di molto la qualità grafica con questo Outlast 2. Dal punto di vista della longevità, Outlast 2 si completa in circa 10 ore di gioco alla prima run e perciò anche in questo caso si ha un netto miglioramento rispetto alle 6 ore scarse del primo capitolo.
Forse è ancora presto per catalogare i ragazzi di Red Barrels i maestri dell'horror, ma sono riusciti a risollevare un genere che aveva perso d'interesse e a fare scuola a quei mostri sacri che lo avevano reso popolare decine di anni fa •

PLAYERS

FIFA 17

League

PARTECIPA AL TORNEO UFFICIALE DEL TUO NEGOZIO QUALIFICATI PER LE FINALI NAZIONALI VINCI 1.000 €URO

PLAYERS WEEKEND 2017 EDITION



Premi torneo ufficiale

1° Classificato

GOLD PASS

EVENTO NAZIONALE

Accesso a tutti i tornei

Pernottamento compreso

2° Classificato

GOLD PASS

EVENTO NAZIONALE

Accesso a tutti i tornei

3°Classificato

Buono acquisto

30 €uro

4°Classificato

Buono acquisto

20 €uro

BE A TOP PLAYER

FUT strategy

a cura di Matteo Martino



GOD SAVE THE QUEEN

Eccoci di nuovo col nostro consueto appuntamento che in questo numero va decisamente controcorrente.
Gli inglesi stanno programmando la Brexit e dai tornei continentali sono praticamente spariti mettendo fine ad un lungo periodo di dominio.
Nonostante tutto la Premier league continua a mantenere intatto il suo fascino ed il suo seguito.
La formazione che vi proponiamo mette assieme i giocatori che stanno tirando la volata finale delle loro rispettive squadre anche se con obiettivi ridimensionati.
Lloris ormai rappresenta una certezza consolidata di questa stagione e con centrali di esperienza quali David Luiz e Kompany fa sentire sicuri.Le fasce laterali sono equilibrate e veloci.
Il centrocampo vuol essere un mix di muscoli, con l'insormontabile Tourè, di fantasia ed imprevedibilità con De Bruyne ed Eriksen che sono in continua crescita e nel loro periodo migliore.
E' l'attacco la vera punta di diamante della squadra e la parola chiave è velocità !
Martial 93, Gray 93 e walcott 95: un tridente che sul breve è incontenibile, se poi in ripartenza scappano in velocità ai vostri avversari non resterà che invocare al miracolo per scamparla.
Buon FUT a tutti e alla prossima.

VALORI	
ATT	83
MID	88
DEF	86
PAC	83
SHO	79
PAS	79
DRI	82
DEF	62
PHY	81
INTESA	94
RANGES	
MIN	327.650
MAX	6.170.000



Trading cards

a cura di Giulio Gabrielli

Ogni mese un nuovo deck e le strategie per vincere



MAIN

Creature: 4
4x Meccatitano Torrenziale
Stregonerie: 2
2x Fumigare
Istantanei:24
4x Barlume di Genialità
3x Veto
2x Frantumare il Vuoto
2x Omicidio
4x Spinta Fatale
2x Morsa dell'Oscurità
1x Alleanza Benedetta
4x Censurare
2x Mancato/Adempimento
Incantesimi: 2
2x Espellere
Planeswalker: 3
3x Gideon, Delle Ordalie
Terre: 25
4x Città Portuale
3x Estuario Soffocato
2x Ruscello nella Prateria
1x Conca Infossata
4x Cortile Nascosto
2x Sfiatatoio Barcollante
1x Pozze Fetide
1x Colture Irrigate
4x Isola Base
2x Pianura Base
1x Palude Base

SIDE

1x Dissoluzione Angosciosa
3x Negare
2x Gideon Alleato di Zendikar
1x Competenza di Yhaenni
2 Sentiero della Sventura
1x Eredità perduta
1x Espropriare
1x Jace Rivelatore di Segreri
3x Violare la Mente

STRATEGIA DEL MAZZO

Il panorama standard sembra spingerci a giocare control (finalmente, direi).
Amonkhet sembra averci donato molte carte da sfruttare per controllare i game minuto dopo minuto e non solo!
La stampa di molte carte potrebbero mettere in crisi gli aggro spinti che sparendo darebbero spazio a control e midrange di ogni tipo.
Questo mazzo usa la classica ed inesorabile strategia control: counter, removal, removal, counter, creatura gigante vinco.
Ovviamente detta così è molto semplice ma non siamo così lontani dalla verità.
Il mazzo ha a disposizione drop di qualsiasi costo:
Spinta Fatale ad 1
Censurare, Morsa, Alleanza, Mancato a 2
Veto, Frantumare il Vuoto e Gideon a 3
Barlume e Espellere a 4
Fumigare a 5
La successione di queste carte, non così difficile da realizzare, ci potrebbe portare a governare la partita ad occhi chiusi per portarla poi a termine con dei bellissimi Meccatitani Torrenziali.
La SideBoard cercare di compensare le mancanze di MainBoard, affronta minacce difficili da gestire e cerca di migliorare MatchUp sia facili che difficili.
Questa lista è divertente da giocare e garantisce un esperienza di controllo assoluta, provare per credere!

AMONKHET

L'atteso Nicol Bolas non si è palesato...

Siamo giunti finalmente su Amonkhet!
L'atteso Nicol Bolas non si è palesato..ma al suo posto questo nuovo piano ci ha donato molte carte veramente forti ed uniche!
Appena arrivati riconosciamo il classico stile Egizio con piramidi, cripte, dei e zombie. ... Zombie?
Ebbene sì! Il piano è colmo di zombie e mummie che danno vita all'abilità " Imbalsamare " caratteristica di questa espansione e che ci permette di usufruire delle nostre creature per ben due volte facendole tornare dal nostro cimitero con qualche differenza, sottoforma di pedina e totalmente mummificate.
Tra le carte più forti con questa abilità troviamo " Angelo delle Sanzioni ", un ¾ volante in grado di esiliare un permanente finché è in gioco.
Andando avanti nell'esplorazione di Amonkhet ci imbattiamo in molte creature e umani che dando il loro meglio sotto sforzo raggiungono una potenza incredibile che però li costringe poi a recuperare le energie.
"Stremare" è l"abilità dominante su questo piano, le creature che la posseggono attivano degli effetti fortissimi quando attaccano ma purtroppo rinunciano così allo stap durante il proprio mantenimento.
Le creature che più rappresentano questa abilità sono " Latore di Gloria ", " Campionessa di Rhonas" e " Iniziato Votato alla Gloria".
L'avanscoperta di Amonkhet termina con la ristampa della vecchia abilità "Ciclare" e con il rifacimento alle meccaniche con i segnalini -1-1 che hanno comunque dato vita a carte fortissime come " Espellere" "Supremo Demone di Ifnir " " Iniziata Incanalatrice" e le nuovissime Cicloland fetchabili!
Amonkhet infine riserva tra le sue tradizioni il culto degli dei, cinque dei regnano su Amonkhet:

- Kefnet, il Ponderante
- Rhonas, L'indomabile
- Hazoret, La Fervente
- Oketra, La Leale
- Bontu, La Gloriosa

L'equilibrio su Amonkhet sembra vacillare e i nostri fedelissimi guardiani Gideon, Nissa, Liliana, Chandra e Jace arrivano sul piano pronti a riportare l'equilibrio e ad affrontare la minaccia Nicol Bolas.
Le risposte che noi tutti vogliamo dovranno attendere la prossima espansione, nel frattempo godiamoci questa e arrivederci alla prossima.
Buon Magic a tutti •













Retrogaming

a cura di Marco Inchingoli

SVILUPPO	RARE
PUBLISHER	NINTENDO
GENERE	PLATFORM
CONSOLE	NINTENDO 64

1998

Un duo diventato leggenda



In occasione della release di Yooka-Laylee che trovate recensito in queste pagine, abbiamo deciso di trattare il classico che ha ispirato il suddetto titolo, Banjo-Kazooie. Uscito su Nintendo 64 nel '98 e sviluppato dalla mitica Rare (Donkey Kong Country, Killer Instinct, GoldenEye 007), il titolo è considerato tutt'oggi uno dei migliori platform del Nintendone con i due protagonisti diventati delle vere e proprie icone del mondo videoludico. Nel gioco vestiamo i panni per l'appunto di Banjo e Kazooie, un orso e un uccello che si ritrovano a fronteggiare la malvagia strega Gruntilda, questa ha infatti rapito la sorella di Banjo per rubarne la bellezza, ed è compito dei due eroi salvarla dalle sue grinfie. Banjo-Kazooie riprende né più né meno la medesima struttura dei platform dell'epoca (come ad esempio Mario 64 per citarne uno), dunque aree ampie



e ricche di segreti da scoprire, collezionabili vari, livelli tematici, e mosse speciali sono all'ordine del giorno. Banjo-Kazooie tuttavia si differenzia per una particolare caratteristica, grazie all'ausilio dello stregone Mumbo Jumbo i due strambi protagonisti sono in grado di mutare forma animale a seconda del livello, queste ovviamente ci saranno estremamente utili per superare un determinato ostacolo o per scoprire un'area specifica. I vari livelli a disposizione, undici in totale, potranno essere sbloccati man mano con il ritrovamento di alcune tessere chiamate Jigsaw, queste sono sparse per i vari mondi di gioco e incentivano dunque una meticolosa esplorazione. Banjo-Kazooie negli anni ha avuto anche due sequel, Banjo-Tooie su Nintendo 64 e Nuts & Bolts su Xbox 360, inoltre è stato incluso anche nella recente raccolta Rare Replay su Xbox One (recensita



negli scorsi numeri di Players). Se non avete giocato mai nemmeno un Banjo-Kazooie questo è senz'altro il momento di rimediare, che sia su console di nuova generazione o direttamente sul Nintendone, vi consigliamo caldamente di recuperarlo e riscoprire un classico del genere dei platform tridimensionali. Prima di lasciarvi vogliamo svelarvi una piccola curiosità sul gioco: Banjo-Kazooie inizialmente avrebbe dovuto chiamarsi Dream e sarebbe dovuto uscire su Super Nintendo, tuttavia per questioni di memoria il gioco è stato modificato e portato su Nintendo 64 trasformandolo in un platform in grado di concorrere con il mitico Super Mario 64 •



Nintendo sarebbe al lavoro su SNES Mini Possibilmente in arrivo entro la fine dell'anno ?



NES Classic Mini ha ottenuto ottimi risultati ma, dopo una serie di rumor, Nintendo ha recentemente annunciato la cessazione della produzione. La versione compatta della storica console, con trenta giochi pre-installati, diventerà quindi introvabile tuttavia una nuova piattaforma Mini potrebbe trovarsi in fase di sviluppo presso gli studi di Nintendo.
Secondo alcune indiscrezioni riportate da un fonte anonima vicina ad Eurogamer.net, la casa di Kyoto sarebbe al lavoro su una mini versione del SNES. La console dovrebbe chiamarsi SNES Classic Mini: Super Nintendo Entertainment System e debuttare nel periodo Natalizio di quest'anno.
Al momento ovviamente i responsabili della casa di Kyoto non hanno rilasciato dichiarazioni in merito ai recenti rumor tuttavia considerano il successo ottenuto dal NES Classic Mini, la possibilità che Nintendo rilasci una versione mini del SNES non è assolutamente da escludere.
Attualmente le indiscrezioni non hanno svelato ulteriori dettagli ma quasi sicuramente la presunta console includerà al suo interno una serie di giochi pre-installati e sarà possibile aggiungere titoli extra.
A questo punto non ci resta altro che attendere l'annuncio ufficiale da parte della casa di Kyoto che magari potrebbe arrivare proprio in occasione dell'Expo videoludico di Los Angeles, che vi ricordiamo si svolgerà a giugno nei giorni 13,14 e 15.
Uscito in Giappone nel 1990, il Super Nintendo è stato uno dei capitoli più importanti della storia dei videogiochi: una console in grado di vendere più di 49 milioni di unità in tutto il mondo e che può vantare una notevole longevità •

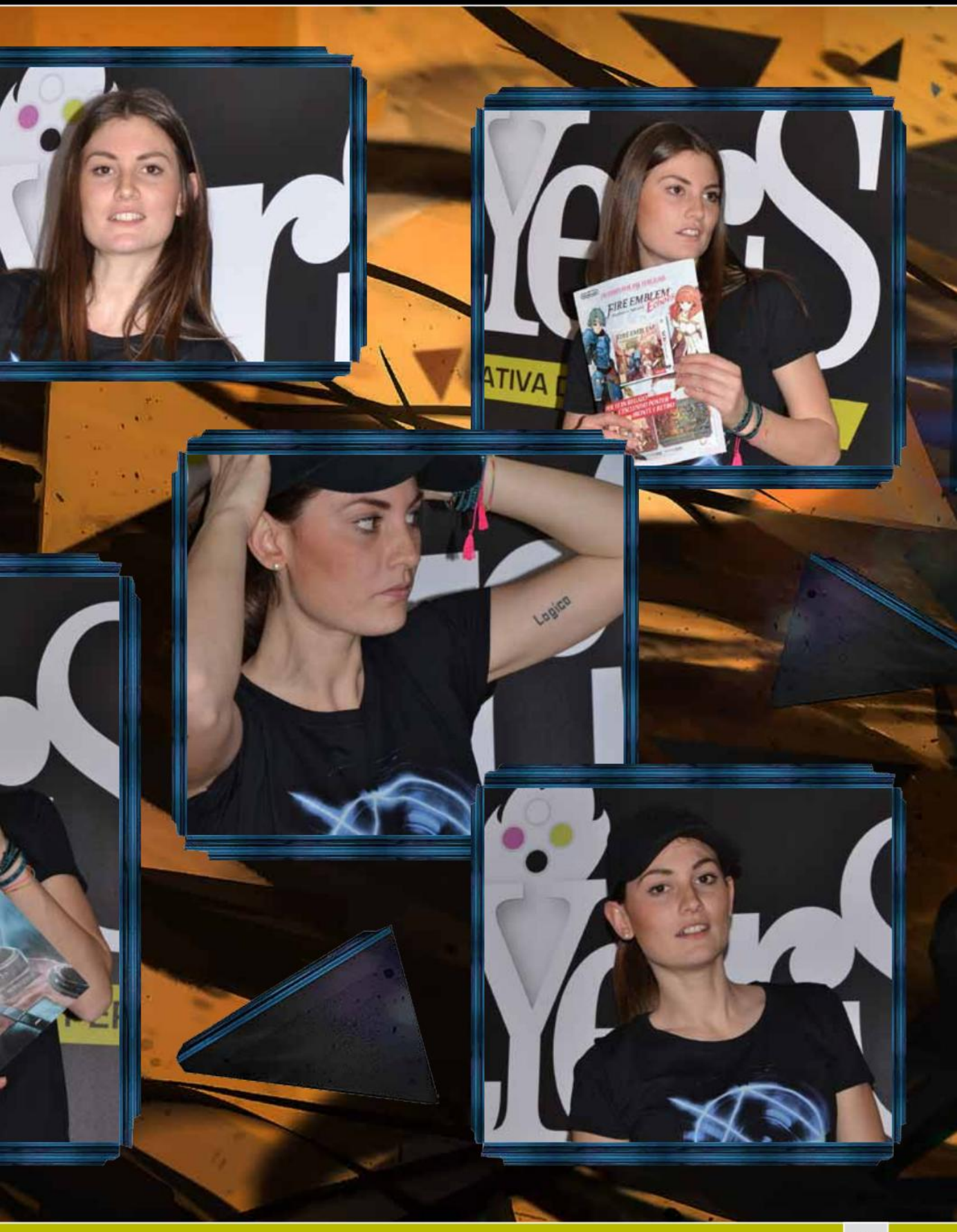


Girl gamer

le ragazze di PLAYERS



NOME ANNA
ANNI 24
SEGNO GEMELLI
COSA FAI DI BELLO NELLA VITA ?
FACCIO LA CHEF
HOBBY ?
EQUITAZIONE, NE SONO PAZZA
SOGNO NEL CASSETTO ?
VORREI APRIRE UN RISTORANTE E VI ASSICURO CHE DIVENTEREBBE STELLATO !!!
IL TUO IDOLO ?
MA BRUNO BARBIERI !!!
SE VINCESSI UN MILIONE DI €URO ?!
DEL RISTORANTE ABBIAMO GIÀ PARLATO, APRIREI UN MANEGGIO E IL RESTO LI INVESTIREI PER AVERNE ANCORA DI PIÙ.
A CHE ETÀ LA PRIMA VOLTA?
(CON I VIDEOGAMES) A 10 ANNI CON LA PRIMA PLAYSTATION GIOCANDO A CRASH BANDICOOT E TEKKEN 3.
ORA PER FORZA DI COSA DOVRÒ GIOCARE CON PREY !!!
SE ANDASSI IN UN'ISOLA DESERTA CHI O COSA PORTERESTI ?
IL LIBRO "VENUTO AL MONDO" E LO IMPAREREI A MEMORIA


FIRE EMBLEM
Logico

ESCLUSIVA PLAYERS

OGNI

TEKKEN

PRENOTA SUB

IN OM









IL TUO FUNK

POP! TEKKEN

RICEVI INOLTRE
ACCESSO ANTICIPATO A ELIZA



1° GIUGNO 2017
SCONTRO E' PERSONALE

TM

ITO PER AVERE

AGGIO





O PREFERITO



BANDAI NAMCO

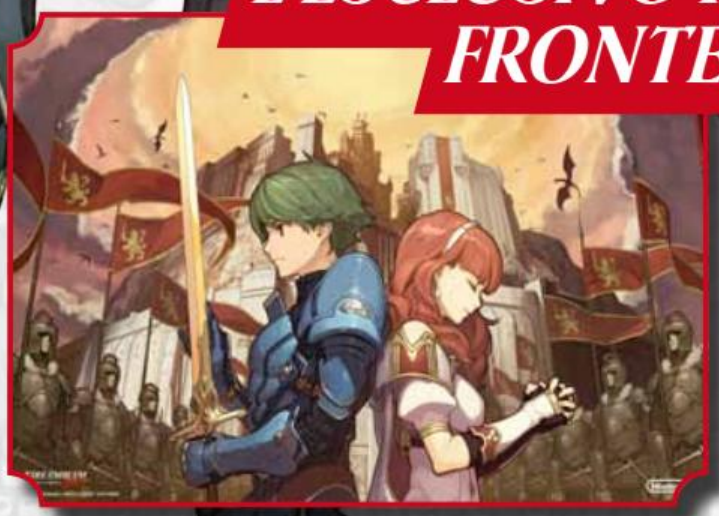
Nintendo

IN ARRIVO IL 19 MAGGIO

FIRE EMBLEM™ Echoes
- Shadows of Valentia -



PER TE IN REGALO L'ESCLUSIVO POSTER FRONTE E RETRO





NINTENDO 2DS NINTENDO 3DS

* fino ad esaurimento scorte