PLAYERS

GIUGNO 2017
31
PUBBLICAZIONE INFORMATIVA DEL GRUPPO HYPER

special • recensioni • fut strategy • trading cards
retrogaming • gadgets • girl gamer • special



SPECIAL EVENTO 2017
Iscrizioni
Tornei e premi

RECENSITI
Prey
The Surge
Injustice 2
Portal Knights

COMING SOON
Splatoon 2
Final Fantasy XII The Zodiac Age

ESCLUSIVA
CRASH BANDICOOT
IN OMAGGIO LA LOCANDINA ORIGINALE
CALL OF DUTY WWII
IN ARRIVO IL SECRET SOLDIER GADGET

PRENDI SUBITO LA TUA COPIA OMAGGIO



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. 31
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

Sarete sicuramente alle prese con sfide epocali per aggiudicarvi la PLAYERS LEAGUE del vostro negozio e ne vale la pena. Il calendario dei tornei in programma al nostro evento estivo è strabiliante e i premi in palio mozzafiato: il singolare di FIFA su tutti.
Ci saranno una serie di postazioni PS4 FREE GAMING per non smettere di giocare nemmeno un minuto, una postazione sarà dedicata, a titolo dimostrativo, a Crash Bandicoot e, a tutti coloro che si cimenteranno col gioco, verrà regalato un esclusivo poster.
Sul fronte carte abbiamo esagerato in concomitanza (manco a farlo apposta) con "L'era della rovina launch weeked".
10 tornei ufficiali, un PPTQ al giorno e durante tutto il periodo gli on demand events.
Abbiamo pensato a tutto : convenzioni alberghiere per tutti i gusti e per tutte le tasche, food & beverage, divertimento, indicazioni stradali, orari ferroviari ecc.
Teatro della manifestazione un palazzo del XIII secolo nel cuore del centro storico di Orvieto.
Insomma bisogna iscriversi di corsa per non lasciarsi scappare quello che si profila essere un weekend memorabile.
Sempre ad Orvieto uscirà il prossimo numero, prima della pausa di agosto, presentato dai nostri redattori.
Allora non ci resta che augurarvi buona lettura e darvi l'arrivederci ad Orvieto dal 14 al 16 luglio.

Bruno Capolupi

In questo numero

5 | Evento 2017 Vademecum
Tornei e premi



10 | Review Prey
14 | Review Injustice 2
16 | Coming soon Splatoon 2
17 | Uscite del mese I parte
18 | Poster del mese Valentino Rossi
20 | Uscite del mese II parte
21 | Coming soon Final fantasy XII Zodiac Age
22 | Review The Surge
Portal Knights
26 | Players League Vinci 1.000 €uro



27 | FUT Mamma li turchi
28 | Trading cards Bant Marvel second son
30 | Retrogaming Crash Twinsanity
31 | Gadget Fidget spinner
32 | Girl gamer Valentina



34 | Megapromo Call of Duty WWII :



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

COME PARTECIPARE ALL'EVENTO



E' sufficiente acquistare il PASS EVENTO in qualsiasi punto vendita a €uro 10.
Il pass comprende:

- T-shirt evento
- Prezzi agevolati sulla ristorazione con gli esercizi convenzionati: menu ad hoc e/o sconto in percentuale
- Condizioni di favore con le strutture alberghiere convenzionate
- Free gaming console

Non sono compresi i costi di iscrizione ai diversi tornei

COME RAGGIUNGERE ORVIETO

E' molto semplice, dall' Autostrada del Sole A1 si esce direttamente al casello di Orvieto e si seguono poi le indicazioni per il centro città, distante circa 4,5 km dal casello stesso.
La città di Orvieto si trova a circa un'ora di auto da Roma e un'ora e 40 minuti da Firenze, mentre dista 1 ora da Terni e Perugia.

Orvieto si trova sulla tratta ferroviaria Roma-Firenze-Milano per cui è facilmente raggiungibile in treno.
La stazione ferroviaria di Orvieto è stata una delle prime nel centro Italia e tutt'oggi è ben collegata con le città di Roma e Firenze che si raggiungono rispettivamente in 1 ora circa e 2 ore. La funicolare di Orvieto collega la stazione ferroviaria con il centro storico della città superando, in circa due minuti, un dislivello di 157 metri e portando 75 viaggiatori lungo 580 m. di percorso.

ROMA TERMINI — ORVIETO — ROMA TERMINI

ROMA TERMINI → ORVIETO	ROMA TERMINI → ORVIETO
Treno regionale veloce 06:03 - Arrivo 07:20	Treno regionale veloce 19:38 - Arrivo 21:25
Treno regionale veloce 07:28 - Arrivo 08:43	Treno regionale veloce 21:25 - Arrivo 22:56
Treno regionale veloce 09:00 - Arrivo 10:14	Treno regionale veloce 23:25- Arrivo 00:45

FIRENZE S.M.N. — ORVIETO — FIRENZE S.M.N.

FIRENZE S.M.N. → ORVIETO	FIRENZE S.M.N. → ORVIETO
Treno regionale veloce 06:40 - Arrivo 08:58	Treno regionale veloce 18:29- Arrivo 20:48
Treno regionale veloce 09:04 - Arrivo 1119	Treno regionale veloce 21:19 - Arrivo 23:40

LA LOCATION

I tornei e i meeting riservati agli operatori si svolgeranno nella suggestiva location del Palazzo del Popolo. All'interno bar riservato ai partecipanti





DOVE ALLOGGIARE

Queste sono le principali strutture ricettive convenzionate, facenti parte della piattaforma Orvieto Centro.Per usufruire delle promozioni, è necessario preventivamente registrarsi ad Orvieto Centro, sulla pagina www.orvietocentro.it/eventi/, e prenotare, contattando direttamente la struttura prescelta specificando di partecipare all'evento. I prezzi sono intesi per notte e comprensivi della prima colazione.

PALAZZO PICCOLOMINI ★★★★

Piazza Ranieri 36 - Orvieto
Tel. 0763-341743
info@palazzopiccolomini.it
www.palazzopiccolomini.it

SINGOLA € 60
DOPPIA € 105
TRIPLA € 155



GRAND HOTEL ITALIA ★★★★

Via di Piazza del Popolo 13 - Orvieto
Tel. 0763-342065
hotelita@libero.it
www.grandhotelitalia.it

SINGOLA € 60
DOPPIA € 105
TRIPLA € 155
QUADR. € 175



HOTEL VILLA CICONIA ★★★★

Via dei Tigli 69 -Orvieto Scalo
Tel. 0763-305582
villaciconia@libero.it
www.hotelvillaciconia.com

DOPPIA € 105
TRIPLA € 155
QUADR. € 170



HOTEL FILIPPESCHI ★★★

Via Filippeschi 19 - Orvieto
Tel. 0763-343275
info@hotelfilippeschi.it
www.hotelfilippeschi.it

SINGOLA € 65
DOPPIA € 85
TRIPLA € 120



HOTEL CORSO ★★★

Corso Cavour 320 - Orvieto
Tel. 0763-342020
info@hotelcorso.net
www.hotelcorso.net

SINGOLA € 65
DOPPIA € 85
TRIPLA € 120



HOTEL ORVIETO ★★★

Via A.Costanzi - Orvieto
Tel. 0763-302751
info@hotelorvieto.it
www.hotelorvieto.it

DOPPIA € 65
TRIPLA € 79



B&B TORRE POLIDORI

Via Loggia dei Mercanti 8 - Orvieto
Tel. 349-4262518
catia@torrepolidoriorvieto.it
www.torrepolidoriorvieto.it

SINGOLA € 65
DOPPIA € 70
TRIPLA € 90
QUADR. € 110



DOVE MANGIARE, BERE, DIVERTIRSI E FARE SHOPPING

Al vostro arrivo al Palazzo del Popolo vi verrà consegnato il Kit evento con la guida di tutti gli esercizi commerciali convenzionati con l'evento. Condizioni vantaggiose riservate ai partecipanti grazie all'associazione Orvieto Centro.

FIFA 17



SABATO 15 ORE 10:00
TORNEO 1 VS 1
ISCRIZIONE 10 EURO

1° PREMIO
BUONO ACQUISTO 1.000 EURO

2° PREMIO
BUONO ACQUISTO 500 EURO

3° E 4° PREMIO
2 VIDEOGAMES NOVITA'

PS4





FIFA 17



DOMENICA 16 ORE 10:00
TORNEO 2 VS2
ISCRIZIONE 10 EURO A COPPIA

1° PREMIO
BUONO ACQUISTO 400 € A COPPIA

2°PREMIO
4 VIDEOGAMES A COPPIA

3°E 4°PREMIO
2 VIDEOGAMES A COPPIA

PS4

Pokémon

SABATO 15
ORE 10:00

DOMENICA 16
ORE 10:00



POKÉMON LEAGUE

ISCRIZIONE 10 EURO

MIN 24 ISCRITTI	MIN 48 ISCRITTI
PREMI	PREMI
1° EURO 150	1° EURO 300
2° EURO 75	2° EURO 150
3°-4° EURO 25	3°-4° EURO 50

ALL WEEKEND FREE CONSOLE NOSTOP GAMING


PS4


PS4


PS4

L'ERA DELLA ROVINA LAUNCH WEEKEND

LIMITED

DRAFT 4 TURNI SVIZZERA
3 BUSTINE + PROMO LAUNCH EVENT
ISCRIZIONE € 15
PREMI
4-0-0 | 14 Booster packs
3-0-1 | 9 Booster packs
3-1-0 | 4 Booster packs

powered by DAL TENDA

VENERDI' 14 ore 14:00
VENERDI' 14 ore 18:00
SABATO 15 ore 16:00
SABATO 15 ore 20:00
DOMENICA 16 ore 16:00

MODERN

4 TURNI SVIZZERA
ISCRIZIONE € 10
PREMI
4-0-0 | 14 Booster packs
3-0-1 | 9 Booster packs
3-1-0 | 4 Booster packs

powered by DAL TENDA

VENERDI' 14 ore 16:00
VENERDI' 14 ore 20:00
SABATO 15 ore 14:00
SABATO 15 ore 20:00
DOMENICA 16 ore 14:00

PRELIMINARY PROTOUR QUALIFIER

SABATO 15
ore 10:00

DOMENICA 16
ore 10:00

SEALED

6 BUSTINE + PROMO LAUNCH EVENT
ISCRIZIONE € 25
PREMI TOP 8 | 2 Booster packs/giocatore
QUALIFICAZIONE RPTQ
Drop obbligatorio con 2 perse
Premio a tutti i giocatori dell'ultimo turno di svizzera

powered by DAL TENDA

ALL WEEKEND ON DEMAND EVENTS

START CON 8 GIOCATORI ELIMINAZIONE DIRETTA

8 PLAYERS SEALED
ISCRIZIONE € 25
AMONKHET/L'ERA DELLA ROVINA
PREMI
1° classificato | 12 booster packs
2° classificato | 6 booster packs
3°/4° classificato | 3 booster packs

8 PLAYERS DRAFT
ISCRIZIONE € 15
AMONKHET/L'ERA DELLA ROVINA
PREMI
1° classificato | 12 booster packs
2° classificato | 6 booster packs
3°/4° classificato | 3 booster packs

8 PLAYERS CONSTRUCTED
ISCRIZIONE € 10
STANDARD
MODERN
LEGACY
PAUPER
DUEL COMMANDER
FRONTIER
1° classificato | 12 booster packs
2° classificato | 6 booster packs
3°/4° classificato | 3 booster packs

2 PLAYERS MINIMASTER
ISCRIZIONE € 5
1 bustina + 2 terre per tipo per giocare
Il vincitore riceve una bustina extra

powered by DAL TENDA

MAGIC The Gathering®

Review

a cura di Marco Inchingoli

SVILUPPO	ARKANE STUDIOS
PUBLISHER	BETHESDA
GENERE	FPS/SURVIVAL
CONSOLE	PS4 - XONE - PC

PREY®

Quando si dice un brutto risveglio

Dopo Dishonored 2, Arkane Studios torna sulle nostre piattaforme di gioco con il reboot di Prey. Si tratta di uno sparatutto in soggettiva con elementi RPG che trae ispirazione da titoli come BioShock, System Shock, e lo stesso Dishonored, tuttavia il team ha fatto un ottimo lavoro e ha mescolato il tutto senza risultare in una mera copia degli stessi. Prey ha dunque una sua personalità, un gioco dinamico con un gameplay in continua evoluzione che porta il giocatore a sperimentare e usare l'ingegno, il tutto condito da un comparto narrativo profondo e coinvolgente. Insomma avrete capito che Prey ci è decisamente piaciuto, ma andiamo con ordine. Siamo nell'anno 2034 e la TranStar Corporation, composta da studiosi e scienziati, all'interno della stazione spaziale Talos I, sta svolgendo importanti studi su una pericolosissima razza aliena, i Typhon. Lo scopo della ricerca è quello di creare i Neuromod, dei kit auto-iniettabili in grado di ampliare le capacità fisiche e psichiche degli umani. Morgan Yu, il protagonista dell'intera avventura, è un brillante scienziato che lavora proprio su Talos I insieme al fratello Alex. Una mattina, dopo essersi svegliato nella sua stanza, deve prendere parte ad una serie di ambigui ed enigmatici test che però terminano con un inaspettato e sopratutto tragico evento.



Morgan si risveglia quindi nuovamente nella sua stanza e tutto, in apparenza, sembra tranquillo: il tragico evento potrebbe essere stato quindi solo un brutto sogno. La realtà però è totalmente diversa e poco dopo il nostro scienziato si accorge che i terribili Typhon sono riusciti a superare i sistemi di contenimento e hanno invaso ogni angolo, cunicolo e stanza dell'immensa stazione spaziale, causando morte e distruzione. Ed è qui che inizia la nostra lotta per la sopravvivenza. Anche se all'inizio della nostra recensione abbiamo definito Prey un FPS, in realtà possiamo vederlo come una sorte di avventura in soggettiva da giocare con calma e senza fretta, una sorta di SOMA per certi versi. Il comparto narrativo riveste infatti un ruolo molto importante e risulta di forte impatto: scoprire attraverso note scritte, registrazioni audio e filmati i vari retroscena della storia e le personalità dei dipendenti della TranStar Corporation coinvolgerà totalmente il giocatore.

Tutto all'interno della stazione spaziale può essere utile alla nostra sopravvivenza persino un pezzetto di carta trovato all'interno di un cestino dei rifiuti. Ad inizio gioco saremo equipaggiati unicamente con una chiave inglese che può salvarci la vita quando ci attaccheranno i Mimic, quadrupedi alieni simili a dei ragni giganti che mutano il loro aspetto, nascondendosi in oggetti comuni al fine di sferrare un attacco a sorpresa. Incontrare altri tipi di Typhon, invece, potrebbe costarci molto caro in quanto sono molto più resistenti dei Mimic e sono dotati di abilità aliene di vario tipo: gli Spettri, ad esempio, possono assorbire fuoco ed elettricità e utilizzarli a loro vantaggio mentre altri possono controllare la mente umana e resuscitare i morti



A livello di gameplay, l'elemento cardine su cui si basa Prey è l'esplorazione di tutti gli ambienti che costituiscono l'interno e anche l'esterno della stazione spaziale di Talos I. Per esplorare ogni sezione della stazione spaziale sarà necessario usare l'ingegno, accedere a tutti i computer, leggere documenti, appunti e brevi note. E' necessario ispezionare i cadaveri e anche i resti degli alieni, raccogliere qualunque cosa, anche quella che all'apparenza sembra la più inutile.

trasformandoli in creature ostili. Talos I non è quindi un luogo particolarmente tranquillo, i pericoli si celano dietro ad ogni angolo e sopravvivere non sarà proprio un gioco da ragazzi.

Nella stazione spaziale, tuttavia, possiamo recuperare ed utilizzare a nostro vantaggio vari oggetti, armi, munizioni, torrette difensive, kit medici, cibo, bevande di varia natura e gli indispensabili Neuromod, utili a potenziare il nostro protagonista. Possiamo quindi sviluppare una serie di abilità, ognuna dotata di vari potenziamenti.



Imparare le tecniche Hacker, ad esempio, ci permette di accedere con facilità a computer, aprire porte e casseforti protette da password o codici. Le abilità legate alla riparazione sono indispensabili per aggiustare torrette, macchine per il riciclaggio e sistemare pannelli in cortocircuito. Imparare a sollevare oggetti sempre più pesanti invece ci permette di usare la forza bruta e di spostare grosse casse al fine di accedere a passaggi segreti o stanze inaccessibili che potrebbero celare indispensabili oggetti. I Neuromod però non abbondano e potenziare le abilità ha un costo tutt'altro che esiguo: di conseguenza non è possibile accendere e sviluppare al massimo tutte le voci presenti nei tre alberi legati alle abilità di Morgan. Il nostro consiglio è dunque quello di utilizzare i Neuromod nel modo più giusto possibile, con parsimonia e senza sprecarli, considerando che trovarli non sarà semplice. I kit auto-iniettabili, ad una certo punto dell'avventura, possono comunque essere costruiti anche tramite il sistema di crafting, affidato alle macchine per il riciclaggio. I materiali richiesti però non saranno semplici da reperire. Il sistema di combattimento funziona abbastanza bene anche se le sparatorie risultano spesso caotiche e confusionarie a causa di alcuni problemi che citeremo più avanti. Armi e sopratutto munizioni non abbondano anche se ispezionando ogni angolo della stazione spaziale recupereremo particolari granate, le tradizionali pistole e l'immancabile fucile a pompa. Accedendo ai vari computer abbiamo la possibilità di ottenere anche speciali progetti per creare armi tramite il sistema di crafting. Nei vari terminali troveremo inoltre le mappe inerenti alle sezioni di Talos, codici utili per aprire casseforti o porte bloccate ed E-mail da visionare. Non mancheranno inoltre chiavi magnetiche da reperire, utili per accedere a luoghi inizialmente interdetti, documenti da leggere, registrazioni da ascoltare e video da visionare. Capita inoltre di essere contattati da poveri superstiti in cerca di aiuto. Insomma su Talos I non c'è tempo di annoiarsi e oltre alle missioni legate alla storyline principale, si sbloccheranno anche una serie di compiti extra, completamente opzionali, caratterizzati da un buona varietà di incarichi. Tecnicamente Prey non fa gridare al miracolo. I modelli poligonali dei personaggi non sono sicuramente il fiore all'occhiello della produzione, alcune texture sono in bassa risoluzione e anche gli effetti speciali non lasciano il giocatore a bocca aperta. I difetti appena citati però passano in seconda grazie ad un level design eccellente, composto da corridoi principali e secondari, piani rialzati, particolari ascensori, cunicoli, condotti d'areazione, e strade alternative che aspettano solo di essere scoperte. Nota dolente invece per il combat system legato agli scontri a fuoco che non brilla ed è l'unico elemento del gameplay che ha suscitano in noi diversi dubbi. Il sistema di mira è impreciso e la totale assenza di indicatori utili a capire in modo preventivo i movimenti dei nemici creano sessioni di gioco confusionarie, troppo frenetiche e spesso frustranti. La situazione cambia invece completamente quando nei combattimenti facciamo uso delle abilità Typhon ed è proprio per tale motivo che, nelle prime ore di gioco, evitare gli scontri è indubbiamente la scelta più sensata. Eccellente il comparto sonoro con una colonna sonora coinvolgente che si sposa a perfezione con il gioco di Arkane e indubbiamente buoni anche gli effetti sonori e i rumori che evidenziano le nuove scoperte, il pericolo e la sensazione di essere sempre braccati creando, alle volte, anche uno stato di ansia. Concludiamo quindi nel dire che Prey, al di là di alcuni difetti, ci ha pienamente convinto e ci sentiamo quindi di consigliarlo a tutti gli appassionati dei survival in soggettiva •





L'ALBA DI UNA NUOVA LEGGENDA

Dai creatori dell'acclamato Destiny arriva l'atteso seguito: uno sparatutto d'azione che ti accompagnerà in un epico viaggio alla scoperta del sistema solare.

L'ultima città sicura sulla Terra è caduta sotto i colpi degli invasori guidati da Ghaul, l'imponente comandante della brutale Legione Rossa che ha privato i guardiani del loro potere e costretto i superstiti alla fuga.

Ti avventurerai nel nostro sistema solare, in mondi misteriosi e inesplorati allo scopo di trovare un arsenale di armi e devastanti, nuovissime abilità.

Per sconfiggere la Legione Rossa e affrontare Ghaul, dovrai radunare gli eroi dispersi e combattere per riconquistare la nostra casa.

8 SETTEM

DEST





UN NUOVO NEMICO

Non si sa ancora molto della nuova minaccia all'umanità. Ci è dato di sapere che questa forza Cabal, conosciuta come Legione Rossa, è un nuovo nemico mortale formato da una varietà di combattenti, che vanno da enormi soldati a creature simili a cani rabbiosi. Non vediamo l'ora di conoscere i poteri che i Guardiani utilizzeranno per affrontare questa nuova minaccia.



STREGONE IKORA REY

Il ruolo di Ikora nell'Avanguardia è studiare le minacce nemiche, in particolare quelle meno convenzionali provenienti dalle forze dell'oscurità, di fronte alle quali è tendenzialmente la prima a reagire. In Destiny 2 la sua leadership sarà più che mai necessaria nella lotta dell'umanità contro Lord Ghaul e la sua Legione rossa.



BRE 2017

INY



COMANDANTE ZAVALA

Il Comandante Zavala è un Titano veterano che coordina la difesa della città. In Destiny 2 vedremo come reagirà, adesso che l'ultima città sicura dell'umanità è caduta nelle mani di Lord Ghaul.



HUNTER CAYADE - 6

Con ogni probabilità il personaggio preferito dai fan, Cayde-6 è stato molto apprezzato sia nel teaser trailer che in quello di reveal.
Lo Spettro una volta ha detto: "Cayde è un abile cacciatore, con anni di esperienza nel sopravvivere nella natura selvaggia. Ma combattere una guerra non è esattamente il suo forte. Non sono sicuro che la strategia "spara fino a quando saranno tutti morti" sarà sufficiente".



L'AVANGUARDIA

L'Avanguardia è composta da tre Guardiani di alto rango: Zavala, Ikora Rey e Cayde-6.
Ognuno di loro rappresenta una delle classi di Guardiani: Titano, Stregone e Cacciatore; sono i capi dei Guardiani, guidano le azioni e definiscono gli obiettivi delle missioni. Come risponderanno al nuovo pericolo che minaccia l'umanità?



LA TORRE

La Torre, l'ultima città sicura sulla Terra, è la casa dei Guardiani, nonché fortezza di ciò che resta dell'umanità. L'attacco catastrofico che subirà, come mostrato nel trailer, definisce la cornice della storia di Destiny 2. Come reagiranno gli eroi quando la loro casa è minacciata?



PS4 XBOX ONE PC DVD ROM

BUNGIE ACTIVISION



Review

a cura di Valerio Turrini

SVILUPPO	NETHERREALM STUDIOS
PUBLISHER	WARNER BROS.
GENERE	PICCHIADURO
CONSOLE	PS4-XONE-PC

INJUSTICE 2

Gli Dei sono tornati tra noi!

Dopo il grandissimo successo del primo Injustice: Gods Among Us, i ragazzi di NetherRealm Studios si sono presi una piccola pausa dal mondo DC Comics per tornare a dedicarsi a Mortal Kombat e dopo aver ottenuto un discreto successo con l'ultimo Mortal Kombat X, tornano finalmente sul mercato con Injustice 2, sequel del fortunato picchiaduro del 2013 che aveva ben rappresentato il dualismo tra Batman e Superman, introducendo anche dei concetti narrativi originali e molto apprezzati dai fan dei fumetti DC, senza dimenticare di strizzare l'occhio ad alcune storie DC come Superman: Red Son e The Reign of Superman.



La storia in Injustice 2 riprende subito dopo la fine degli eventi del primo; con il regime di Superman ormai caduto e il kryptoniano sconfitto, Batman e i suoi alleati si impegnano a ricostruire la civiltà nel mondo, ma dopo cinque anni pacifici una nuova minaccia incombe sul pianeta Terra, la stessa che parecchi anni prima distrusse Krypton, Brainiac il malvagio extra-terrestre che verrà sulla Terra proprio con l'obbiettivo di rimediare al suo errore e catturare il kryptoniano fuggito (non sa che c'è anche una Supergirl).

Il taglio cinematografico della modalità Storia di Injustice 2, come sempre riesce a regalare delle ottime sensazioni al videogiocatore, spesso risultando persino superiore alle ultime produzione cinematografiche targate DC e ci terrà impegnati per un discreto numero di ore, ma come in tutti i picchiaduro che puntano sulla narrazione, è solo un enorme tutorial per imparare le tecniche di gioco in maniera divertente e interessante. Partendo dalla già ottima modalità Storia del primo capitolo, è stato fatto un lavoro di pulizia delle animazioni, di abbellimento delle sequenze di intermezzo e un fantastico lavoro nelle transizioni tra video e combattimenti, con le scene scriptate realizzate sempre con il motore di gioco che passano al combattimento senza alcuna pausa, caricamento o schermo nero.

Ogni capitolo sarà come sempre incentrato su un determinato personaggio oppure grande novità, su una coppia di personaggi, come per esempio accade con Black Canary e Freccia Verde dove durante il capitolo a loro dedicato, potremo scegliere liberamente con quale personaggio affrontare il combattimento, sempre mantenendo le transizioni immediate e pulite.

Oltre al classico scontro 1vs1, troviamo l'interessante Multiverso, una nuova modalità che riprende il concetto base delle Torri di Mortal Kombat e lo rende potenzialmente infinito. Oltre alla trasposizione diretta delle Torri, ognuna caratterizzata dal finale dedicato al nostro combattente, troviamo degli eventi a tempo che sfruttano il cliché più famoso dei fumetti DC Comics le dimensioni alternative, e propongono battaglie uniche influenzate da determinati





bonus e/o malus da affrontare con un determinato lottatore con equipaggiamento e caratteristiche appositamente imposte dagli sviluppatori per quell'evento.
La modifica dei personaggi si estende a tutte le modalità di Injustice 2 grazie all'editor del gioco, che ci permetterà di applicare diversi pezzi di equipaggiamento ai nostri eroi o villain preferiti, andandone a influenzare le caratteristiche e l'aspetto in-game. Questi interessanti elementi RPG trovano il loro habitat naturale nel multiplayer online competitivo, dove i personaggi "moddati" avranno delle particolari caratteristiche che li favoriranno nei nostri confronti oppure li sfavoriranno, il tutto è dipeso dal nostro personaggio e dall'equipaggiamento da noi applicato.
Il Multiverso diventa interessante anche dal punto di vista online, grazie alle Gilde che ci permetteranno di conoscere e unirci a gruppi di lottatori in tutto il mondo e affrontare gli eventi in compagnia per avere delle ricompense esclusive.
Molto interessante il discorso legato al roster, composto per la maggior parte da new-entry rispetto al primo capitolo, da cui Injustice 2 riprende solamente una manciata di lottatori più famosi e immancabili come Batman, Superman, Flash, Lanterna Verde, Acquaman e pochi altri, mentre completa il roster con quindici lottatori inediti, tra cui troviamo Black Canary, Chetaah, il malvagio Brainiac, Deadshoot, Robin (in versione Damian Wayne), Poison Ivy e la già citata Supergirl, tutti caratterizzati da animazioni e move-sets unici e rappresentati con design inediti, disegnati appositamente per Injustice 2. Alcune mancanze ci hanno un po' lasciato l'amaro in bocca, speravamo di ritrovare personaggi come Nightwish, Deathstroke e Batgirl



che ci avevano regalato delle belle soddisfazioni riguardo al move-set e soprattutto, vista la loro presenza nel primo capitolo, sarebbe bastato un semplice restyling per includerli nel gioco, anche solo nella modalità 1vs1, senza doverli per forza inserire nella storia. Il roster comunque non ci annoierà e permette ad ogni giocatore di trovare il proprio personaggio preferito per design e move-set.
Un grande merito a NetherRealm Studios va dato per l'enorme lavoro fatto sugli scenari, sempre molto dettagliati e interessanti dal punto di vista grafico e artistico e



come accadeva nel primo capitolo, saranno sviluppati su più livelli e avranno delle speciali mosse ambientali che fungeranno da transizioni tra i vari sotto-scenari.
Dal punto di vista grafico il salto è veramente enorme, considerando che il primo Injustice era sviluppato su console old-gen e seppure aveva subito un restyling prima del suo approdo su next-gen, il discorso è ben diverso quando gli si confronta un titolo sviluppato interamente su console di nuova generazione. I personaggi sono realizzati in maniera maniacale, perfetti sotto tutti i punti di vista, fantastiche anche le animazioni e gli effetti particellari senza dimenticare i 60 fps granitici sia su PS4 e Xbox One che su PS4 Pro, dove Injustice 2 guadagna anche la risoluzione 4K nativa. Considerando che il motore è ancora una volta l'Unreal Engine 3 (pesantemente modificato), il livello qualitativo raggiunto prima con MK X e ora con Injustice 2 è davvero mostruoso!
Senza dubbio il miglioramento rispetto al primo capitolo è sostanziale, le novità sono parecchi e il divertimento assicurato. Non ci convince molto il roster, un po' più di nicchia e meno vasto di quanto ci aspettassimo, ma comunque divertente e vario •

Coming soon

in arrivo sulle nostre console



SPLATOON 2

DATA DI USCITA: 21.07.17
SVILUPPO: NINTENDO
PUBLISHER: NINTENDO
GENERE: SPARATUTTO
CONSOLE: NSW

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









Splatta dove, quando e con chi vuoi in Splatoon 2, solo su Nintendo Switch. Le tradizionali mischie mollusche quattro contro quattro fanno il loro ritorno in questo secondo capitolo della serie, insieme a nuovi livelli, nuovi stili, nuove armi e molto altro!

Nelle mischie mollusche l'obiettivo è semplice: controllare più territorio possibile



imbrattandolo con l'inchiostro della propria squadra. La squadra che controlla più territorio vince la partita! Trasformati in un calamaro per nuotare nell'inchiostro della tua squadra.

Usa questi talenti per scalare pareti ricoperte d'inchiostro della tua squadra e raggiungere punti sopraelevati, ottimi per tendere imboscate agli ignari avversari.

Nuove armi

Il nuovo repolper duplo si aggiunge all'arsenale a tua disposizione, insieme a una nuova mossa che ti permette di schivare gli attacchi avversari.



Anche capisaldi come il rullo splat e lo splatter a carica fanno il loro ritorno, con una forma leggermente diversa, accompagnati da nuove armi speciali.

Nuova modalità: Salmon Run

Coopera con fino a tre altri giocatori per sconfiggere ondate di Salmonoidi e raccogliere le uova preziose che si lasciano dietro in questa nuova modalità.



Multiplayer locale e online

Per la prima volta, puoi partecipare a mischie mollusche in multiplayer locale, in tutte e tre le modalità di gioco supportate da Nintendo Switch: portatile, da tavolo e TV. Fino a 10 console Nintendo Switch possono collegarsi tra loro tramite connessione LAN quando sono inserite nella loro base, permettendo a otto giocatori e due spettatori di creare tornei in locale senza bisogno di una connessione a Internet.

Fanno il loro ritorno anche le battaglie online.

Nuovi modi di giocare

Gioca sulla TV, in modalità portatile o in modalità da tavolo usando i Joy-Con o il Nintendo Switch Pro Contoller (venduto separatamente) usando i sensori di movimento per mirare accuratamente!

Nuove mode

Sono passati due anni nel mondo di Splatoon e tante cose sono cambiate.

Troverai alcuni personaggi familiari e diverse facce nuove.

Nuovi livelli

Splatoon 2 include livelli tutti nuovi, come il Tintodromo Montecarpa e il Centro polpisportivo.

Nuovi aggiornamenti

Dopo il lancio arriveranno degli aggiornamenti, con nuovi livelli, stili e armi, proprio come accaduto con il primo gioco.

Supporto ai dispositivi smart

Un'applicazione per dispositivi smart per la console Nintendo Switch migliorerà il matchmaking e permetterà di usare la chat vocale.

GIUGNO 2017

il calendario dei gamers

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

FARMING SIMULATOR 2018

6 GIUGNO



3DS - PSVITA

THE ELDER SCROLLS..MORROWIND

6 GIUGNO



PS4 - XONE - PC

THE TOWN OF LIGHT

6 GIUGNO



PS4 - XONE - PC

WIPEOUT OMEGA COLL.

7 GIUGNO



PS4

CLADUN RETURNS: THIS IS...

9 GIUGNO



PS4

DIRT 4

9 GIUGNO



PS4 - XONE - PC

HUNTING SIMULATOR

9 GIUGNO



PS4 - XONE - PC

HARVEST MOON...

9 GIUGNO



3DS

...'17

15 GIUGNO



...FRANCE 2017

15 GIUGNO



16 GIUGNO



PLAYERS


agv
TAVULLIA
MICHELIN
YAMAHA
movistar
46
BLUE CORE
ENEOS
YAMALUBE

ENEOS

16 Venerdì

17 Sabato

18 Domenica

19 Lunedì

20 Martedì

21 Mercoledì

22 Giovedì

23 Venerdì

24 Sabato

25 Domenica

26 Lunedì

27 Martedì

28 Mercoledì

29 Giovedì

30 Venerdì

MOTOGP



PS4 - XONE - PC

TOUR DE



PS4 - XONE - PC

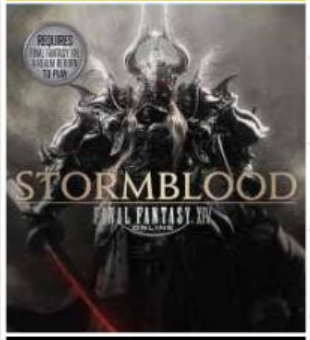
ARMS



NSW

FINAL F. XIV STORMBLOOD

20 GIUGNO



PS4 - PC

MICRO MACHINES WORLD SERIES

23 GIUGNO



PS4 - XONE - PC

DEAD BY DAYLIGHT

23 GIUGNO



PS4 - XONE

ULTRA DESPAIR GIRLS

23 GIUGNO



PS4

RIME

23 GIUGNO



NSW

RPG MAKER FES

23 GIUGNO



3DS

CRASH BANDICOOT

30 GIUGNO



PS4

VALKYRIA REVOLUTION

30 GIUGNO



PS4 - XONE

Coming soon

in arrivo sulle nostre console



FINAL FANTASY XII ZODIAC AGE
DATA DI USCITA: 11.07.17
SVILUPPO: SQUARE ENIX
PUBLISHER: SQUARE ENIX
GENERE: GIOCO DI RUOLO GIAPPONESE
CONSOLE: PS4

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







ファイナルファンタジーXII

FINAL FANTASY XII

THE ZODIAC AGE

「FINAL FANTASY」シリーズの第12作目をベースにゲームデザインを再構築&システムを追加した、
「FINAL FANTASY XII INTERNATIONAL ZODIAC JOB SYSTEM」を、PlayStation®4対応ソフトとしてHD化!



FINAL FANTASY XII THE ZODIAC AGE è un'edizione migliorata e ancora più facile da giocare del classico FINAL FANTASY® XII, pubblicato nel 2006.
Questa versione rimasterizzata offre svariate novità, tra cui la ricostruzione del sistema di combattimento e un nuovo sistema di



classi.
Inoltre, i trofei e le funzioni di condivisione, così come l'audio e la grafica in alta definizione, permetteranno ai fan vecchi e nuovi di vivere un'avventura tutta rinnovata nel mondo di Ivalice.
Nuovissime opzioni di gioco:
The Zodiac Job System (Sistema dei ruoli zodiacali): un sistema di potenziamento dei personaggi migliorato che tiene conto delle



preferenze dei giocatori
Modalità Sfida: fino a 100 battaglie consecutive contro mostri e nemici
Modalità accelerata
Grafica di ultima generazione: personaggi e filmati completamente rimasterizzati in alta definizione.
Audio surround 7.1: voci in alta definizione e



una colonna sonora rimasterizzata con l'ausilio delle tecnologie di ultima generazione.
Nuovi trofei PlayStation®4, funzioni di con-



divisione, una nuova modalità di salvataggio automatico e tempi di caricamento ridotti.
Un'infinità di avventure, tra missioni di caccia, battaglie e mini-giochi.
Avventurati nel mondo di Ivalice in tempo di guerra. Il piccolo Regno di Dalmasca, caduto in rovina dopo essere stato conquistato dall'Impero di Archadia, si trova in un periodo di grande instabilità.
La principessa Ashe, sola e unica erede al trono, guida la Resistenza con la speranza di porre fine all'occupazione della sua terra.
Vaan, un giovane che ha perso la famiglia durante la guerra, sogna invece di solcare, libero, i cieli di Ivalice.
Unisciti a questi due improbabili alleati e ai loro compagni in una lotta per la libertà del regno, parti per un'avventura epica e aiutali a riconquistare la loro madrepatria.

Review

a cura di Valerio Turrini

SVILUPPO	DECK13 INTERACTIVE
PUBLISHER	FOCUS HOME INTERACTIVE
GENERE	ACTION RPG
CONSOLE	PS4-XONE-PC

THE SURGE

Dark Souls si fonde alla fantascienza e a "macchine ribelli", benvenuti in The Surge!

Anche se Lords of The Fallen non è stato accolto benissimo dagli appassionati dei soulslike (termine con il quale si identificano i vari Dark Souls e simili), le basi per creare un proprio prodotto simile, ma che allo stesso tempo si staccasse dalle idee di Miyazaki c'erano tutte e un nuovo tentativo con questo genere era tutt'altro che inaspettato. The Surge è in tutto e per tutto un soulslike, un gioco che riparte dalle basi create con Lords of The Fallen e che purtroppo si porta indietro alcune delle incertezze che avevano contraddistinto il gioco, tra cui le animazioni un po' pesanti, la scarsa identificazione della direzione da cui verrà il colpo e soprattutto, una fatica immane nel far decollare tutta la baracca che fino alla fine dà l'impressione di partire a razzo, ma alla fine è solo un eterno countdown. The Surge non ci stupisce, ma ora vi spieghiamo perché dovreste dargli più di una possibilità, soprattutto se avete amato i vari Dark Souls.

Partiamo dalla storyline, come abbiamo già detto non decolla mai, è molto lineare e in alcuni punti anche piuttosto banale, i fan delle avventure sci-fi troveranno parecchi cliché del genere, ma l'incipit è interessante, inaspettato e studiato bene.

Ci troviamo su una sedia a rotelle, in un mondo futuristico dove è possibile tornare a camminare grazie alle creazioni della CREO, una multinazionale che ci donerà il fantastico esoscheletro che ci accompagnerà nella nostra avventura.

Innanzitutto, veniamo messi subito di fronte alla scelta più importante di tutto il gioco, dovremo subito scegliere tra un esoscheletro pesante o veloce e la nostra scelta, inciderà sulla nostra esperienza di gioco. Le differenze sono facilmente intuibili, ma qua inizia un dibattito più vasto sul divertimento dei combattimenti, ben differenti tra le due "classi" e una volta provati entrambi gli approcci, è stato facile scegliere quello che ci avrebbe accompagnato attraverso The Surge. L'approccio pesante, seppur utile per chi predilige le parate e per chi preferisce stare un po' tranquillo sul discorso "barra



della vita", risulta molto lento, goffo e poco stimolante dal punto di vista del gameplay. Essendo molto lenti le schivate non aiutano, dobbiamo affidarci alle parate e a contrattaccare una volta trovato il tempo giusto, il tutto si traduce in una danza poco varia e affaticata che non ci è piaciuta. Altro discorso per l'approccio veloce, dove The Surge rivela tutte le sue qualità nei combattimenti, veloci, cinematografici e molto stimolanti. La schivata funziona bene, è gemella di quella presente in Bloodborne e le animazioni in velocità sono decisamente più belle da vedere e in alcuni tratti, più precise.
Una volta iniziata la nostra avventura con l'esoscheletro leggero, ci siamo accorti di come The Surge non perdona le disattenzioni e in questo mondo distopico fatto di esoscheletri e robot impazziti, anche un nemico base è un pericolo costante se lo affrontiamo con leggerezza. Come sempre in questo genere di giochi, il tempismo tra gli attacchi e le parate è fondamentale e spesso dovremo sbatterci il muso più di una volta, morire, per poi ritentare, fino a diventare perfetti nell'anticipare gli attacchi del boss. La frustrazione è sempre dietro l'angolo, un vero tallone d'Achille per questo genere di giochi, ma per gli appassionati sarà uno stimolo a ritentare.

Come ogni RPG che si rispetti, un punto centrale dell'esperienza di gioco è dato dalla personalizzazione del personaggio, molto semplice a dire il vero, si basa tutto sull'aumentare la nostra Energia Nucleare che va ad aumentare il nostro livello e di conseguenza la nostra vitalità, ma non è tutto, perché più potenzieremo questo valore, più ci sarà possibile indossare determinati equipaggiamenti che richiedono sempre più energia.

E' molto interessante anche il sistema legato ai chip, ogni dieci livelli si sblocca uno slot per un chip e si possono montare diversi chip che forniscono determinati bonus alla vitalità, alla resistenza o anche abilità attive da utilizzare in-game.



Il sistema nel complesso è semplice e funziona piuttosto bene, non è molto vario se vogliamo dirla tutta, non si può paragonare a quello di Dark Souls o Bloodborne, questo perchè The Surge nel gameplay è molto più semplice rispetto alle produzioni From Software.
Ci sono piaciute molto le ambientazioni, semplici e spesso troppo lineari, ma nel design funzionano parecchio bene, soprattutto quelle all'esterno che sono realizzate molto bene anche dal punto di vista dell'illuminazione. Quelle all'interno (la maggior parte) sono un po' troppo simili tra loro, dopo un paio d'ore cominciano a ripetersi e possono dare a noia facilmente, ma riescono a stupire facilmente nelle fasi di buio completo dove dovremo farci strada con la nostra torcia e dove le scintille dei combattimenti creano un'atmosfera molto azzeccata. L'illuminazione nel gioco è di buon livello, qualche incertezza nelle ombre dei personaggi (anche per il protagonista), ma nel complesso le atmosfere sono rese bene e ci sentiamo di dire che nonostante il budget ridotto, i ragazzi di Deck13 Interactive sono stati veramente bravi.



The Surge è un gioco che ha del potenziale, come lo aveva anche Lords of The Fallen, ma qua ci troviamo di fronte a un gioco più rifinito e che suscita maggior interesse anche grazie all'ambientazione inedita rispetto ai più famosi soulslike, ma che purtroppo come per Lords of The Fallen, stenta a decollare dal punto di vista narrativo a dimostrare come, per creare una narrazione di livello che funzioni bene come in Dark Souls, serve quel pizzico di genio in più che per From Software si chiama Hidetaka Miyazaki, mentre in Deck13 Interactive evidentemente ancora non l'hanno trovato. Per il resto, The Surge ci ha stupito nella difficoltà spietata e in un sistema di combattimento molto classico, ma che funziona parecchio bene e regala belle battaglie, mentre invece ci saremmo aspettati qualcosa di più dal punto di vista artistico.
The Surge è un'ottimo prodotto della fascia soulslike, un RPG difficile e stimolante che piacerà a tutti gli amanti di questo genere, ormai diventato molto popolare •

Review

a cura di Marco Inchingoli

SVILUPPO	KEEN GAMES
PUBLISHER	505 GAMES
GENERE	ADVENTURE/RPG
CONSOLE	PS4 - XONE -PC- NSW

Dragon Quest Builders e Minecraft fusion

Dopo il grande successo di Minecraft, il Sandbox di Mojang, il genere si è diffuso a macchia d'olio e sono in tanti gli sviluppatori che hanno deciso di seguirne la scia. Keen Games rientra nella categoria e questo mese porta sugli scaffali Portal Knights, un titolo che fonde la natura Sandbox di Minecraft con elementi RPG e un'ambientazione di stampo fantasy; una sorta di Dragon Quest Builders per capirci. Portal Knights è dunque un titolo basato sulla costruzione di oggetti e sulla modifica di mondi generati casualmente, ma con quel tocco avventuroso in più. La sinossi dell'opera è abbastanza elementare: il mondo è piombato nel caos a causa della Frattura, una catastrofe che ha diviso il regno in tante piccole isole collegate tra loro attraverso dei portali. Vestirete quindi i panni di un cavaliere, creato appositamente grazie all'editor del personaggio, il quale consente di scegliere tra una notevole manciata di tratti estetici. Prima, tuttavia, vi verrà chiesto di selezionare una delle tre classi disponibili, guerriero, mago o arciere, ognuna delle quali vanta un albero di talenti peculiare, proprio come i classici giochi di ruolo. In contrasto con ciò che dovrebbe essere il sandbox, Portal Knights non solo cerca di risultare accomodante offrendo un minimo di guida ben strutturata, ma attribuisce ai giocatori un fine: bisogna infatti sconfiggere il boss finale, il Re Vacuo, esplorando le 47 isole che compongono il mondo, ciascuna con il personale ecosistema, costituito da abitanti, flora, fauna e risorse differenti. Per passare da un isolotto ad un altro, è necessario raccogliere prima le schegge delle pietre del portale, di vario colore, con cui creare le pietre complete, le quali, una volta collocate sull'apposito altare, attiveranno il portale per procedere all'area successiva. Inoltre, prima di iniziare la propria avventura, è possibile selezionare la dimensione delle varie isole, tra piccola e grande, una scelta vincolante che andrà a modificare la longevità complessiva, visto che, banalmente, gli altari saranno più difficili da trovare. La raccolta di schegge, e di conseguenti pietre complete, è legata dunque all'uccisione di mostri e all'ottenimento di minerali, perché entrambe le attività ve ne doneranno una, anche se non sempre garantita. Proprio qui si nota la duplice anima di Portal Knights, uno spirito che si avvale sia della terza persona, che della prospettiva in soggettiva, intercambiabile con un tasto: se da una parte bisogna sempre armarsi di piccone, ascia e trivella per recuperare ferro, metallo, legname, seta e quant'altro, dall'altra il gioco pone un'enfasi notevole sull'azione e sui combattimenti.





Ogni classe dispone di un set di armi specifico, con cui si potranno ingaggiare i tanti tipi di nemici presenti, come melme, scheletri, golem, guerrieri elementali e persino boss da sconfiggere in arene delimitate. Il sistema di lotta si basa sulla schivata e sull'uso di oggetti e magie dalla barra di accesso rapido, che può essere totalmente personalizzata.



Nonostante il discreto numero di diavolerie, la profondità delle battaglie lascia un po' a desiderare: diciamo pure che l'intelligenza artificiale è banale, e che le strategie per batterli sono elementari, tanto-ché vi basterà spesso posizionarvi sopra un'altura e sparare a più non posso per sconfiggere i mostri sprovvisti di armi da lancio. Questo aspetto è stato compensato dagli attacchi avversari, caratterizzati da danni elevati, che quasi vi costringono ad attuare certe tattiche poco onorevoli. Le lotte però fanno un buon uso del classico carta, forbice, sasso, qui sostituito dai vari elementi come fuoco, acqua, oscurità, luce e così via: uno ha la meglio sull'altro, e sono presenti armi che ne fanno buon uso, per ogni evenienza. La difficoltà scala insieme alla componente ruolistica, coadiuvata da tutti i parametri del caso: si passa infatti di livello, si ottengono punti da assegnare alle statistiche, e si guadagnano talenti unici per ogni classe. Abbiamo però notato poca inventiva nella diversificazione dei vari archetipi, un grattacapo che rende la progressione di livello in livello meno stimolante del dovuto. A dire il vero, come accennavamo in apertura, Portal Knights rimane sempre un'avventura basata sulla costruzione di oggetti: ciò significa che dovrete costantemente aggiornare il vostro equipaggiamento col procedere dell'avventura, anche perché la difficoltà delle isole sale seguendo una curva direttamente proporzionale, appunto, al numero di queste (per esempio, l'isola 22 è più difficile della 21).

Vi sarà quindi chiesto velatamente di stabilire, tra le isole visitate, la vostra casa, in maniera tale da costruirci sopra una vera e propria dimora, con tanto di banchi da lavoro, fonderie, tavoli da disegno, incudini e altro per costruire qualsiasi oggetto vi passi per la testa, da armi e armature uniche per classe, a pozioni, anelli, sedie, finestre, blocchi e molto altro.

Le varie strutture possono contare inizialmente su un piccolo numero di ricette, che può essere ampliato potenziando la stessa, attraverso i materiali raccolti nelle zone, oppure recuperando le pergamene lasciate cadere raramente dai mostri. La ricerca di risorse e degli altari dei portali diventa quindi il veicolo di divertimento principale, in un viaggio in cui l'esplorazione sa effettivamente di esplorazione, di perlustrazione, atta proprio a identificare la presenza



o meno di un determinato materiale utile per quella o quell'altra ricetta. Tuttavia, il problema più grosso della produzione dei tedeschi Keen Games è la varietà. Non fraintendete: ci sono tanti tipi di biomi, da giungle, zone desertiche, innevate, pianeggianti e così via, ma si tratta perlopiù di modifiche estetiche. Nel giro di qualche ora avrete visto buona parte della struttura dei mondi, indipendentemente dalla scelta tra zone piccole o grandi, effettuata prima dell'inizio dell'avventura. D'altro canto, gli elementi audiovisivi godono di una cura degna di nota: guardare Portal Knights muoversi sullo schermo è un piacere per gli occhi e per le orecchie, con sessanta fotogrammi al secondo fissi, una pulizia invidiabile che rende ogni cosa ben distinguibile, e delle musiche godibilissime, sempre in linea con l'atmosfera fiabesca del gioco. La stessa cosa vale per i sotterranei, i dungeon presenti nel sottosuolo che nascondono spesso e volentieri dei forzieri pieni di ricompense e, talvolta, anche degli altari dei portali: visitarli è sempre un divertimento, soprattutto per i tesori ma, la loro organizzazione è quasi sempre la stessa di isolotto in isolotto, con stanze piene di mostri, collegate da porte o grate. Ci sarebbe piaciuto vedere un po' di azzardo in più, magari tramite l'inserimento di trappole o di fasi platform. Come avrete senz'altro capito, dunque, Portal Knights è un gioco da gustare con gli amici, perché da soli la noia potrebbe presentarsi prima di quanto pensiate. Le meccaniche girano attorno alla cooperazione, specie durante la raccolta di risorse: del resto, quattro braccia sono meglio di due. Infatti, sono disponibili ben due modalità multigiocatore distinte: la cooperativa online fino a quattro giocatori, e quella offline a schermo condiviso fino a due partecipanti, un'interessante, nonché gradita aggiunta che potrebbe fare la felicità di padri e di fratelli maggiori. Peccato si possa giocare online solo ed esclusivamente con persone presenti nella lista di amici, e non con gente sconosciuta per mezzo del matchmaking, anche se c'è da dire che le dinamiche di gioco mal si sposano senza un gruppo un minimo affiatato. L'aspetto interessante è che potrete giocare nello stesso mondo da voi creato sia da soli che online, e tutti i cambiamenti effettuati saranno salvati, ma purtroppo gli altri giocatori non potranno entrare nel vostro universo senza di voi. Portal Knights è dunque un esperimento interessante dotato di grandi potenzialità purtroppo ancora inespresse, ciò nonostante se amate il genere o avete un figlio/nipote con cui giocarci probabilmente passerete ore di sano divertimento •



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



MAMMA LI TURCHI

Amici benvenuti alla consueta rubrica dedicata al mondo FUT di FIFA 17, per voi questo mese prendiamo spunto da un campionato non sempre considerato per il suo reale valore: la Süper Lig turca.
Gli ingaggi che pagano sono superiori alla media dei club italiani.
Vi proponiamo una bella squadra dal costo moderato, sempre incrementabile con qualche bel giocatore Special Edition come quella proposta.
A prima vista notiamo immediatamente un po' di vecchie conoscenze della Serie A: Sneijder, Quaresma, Podolski e Muslera.
L'ossatura della squadra vede quindi un bel mix tra muscoli e rapidità con Skrtel e Van der Wiel, davanti alla difesa schieriamo Hutchinson che anche se non sembrerebbe è il fulcro di questa rosa.
E per la difesa possiamo senza dubbio dire di essere ok.
E in fase offensiva? Beh ragazzi guardate i nomi leggete i valori e poi andiamo a discutere di tutto quello che vogliamo: Emenike finalizzatore implacabile, Sneijder e Quaresma genio e piedi buoni, Podolski professore tutto fare-genio, piedi buoni e finalizzazione sotto rete garantita.
Insomma una squadra molto interessante da scoprire a voi le considerazioni ovviamente..

VALORI	
ATT	83
MID	83
DEF	80
PAC	79
SHO	68
PAS	74
DRI	77
DEF	56
PHY	77
INTESA	89
RANGES	
MIN	55.000
MAX	410.000



Trading cards

a cura di Giulio Gabrielli

Ogni mese un nuovo deck e le strategie per vincere



MAIN

Creature: 10
4x Servitrice del Flusso
4x Raffinatore Fuorilegge
2x Ulamog, la Fame Incessante

Stregonerie:12
4x Armonizzarsi con l'Etere
2x Fumigare
2x Rinnovamento di Nissa
4x Avvicinamento del Secondo Sole

Istantanei: 2
2x Barlume di Genialità

Incantesimi: 6
4x Espellere
2x Intervento di Gideon

Artefatti: 6
4x Prodigio dell'Eterugia
2x Enigmatico del Tessilegno

Planeswalker: 2
2x Tamiyo, Ricercatrice sul Campo

Terre: 22
4x Centro dell'Etere
4x Santuario Botanico
4x Selve Diradate
2x Colture Irrigate
4x Foresta base
2x Isola base

SIDE

2x Angelo delle Sanzioni
3x Negare
2x Kefnet, il Ponderante
1x Azione di Confisca
2x Alleanza Benedetta
1x Abbattersi sui Peccatori
1x Linvala, la Protettrice
1x Squartacorno
1x Ripudiare il Profano

STRATEGIA DEL MAZZO

Questo mese vi presento una variante creata personalmente di Bant Marvel.
La lista può risultare molto particolare a prima occhiata ma il mazzo funziona e fa il suo dovere.
Il mazzo è costruito per vincere di Avvicinamento al Secondo Sole, dunque protraendo la partita per il numero giusto di turni per essere in grado di lanciarne due di seguito chiudendo il game in facilità.
Detto così sembra facile ed infatti lo è! Grazie alle tante spell che ci permettono di guadagnare vita come "Rinnovamento di Nissa", "Fumigare" e " Enigmatico del Tessilegno" resisteremo ad ogni race dei mazzi aggro nel metagame come zombie e Rw Humans.
Espellere ci fornisce controllo sul board per eliminare minacce come i nuovi Dei, oppure un eventuale Prodigio dell'Eterurgia "nemico".
Intervento di Gideon invece è la cosidetta carta Champagne che sarà totalmente inaspettata in ogni game che faremo e ci proteggerà ogni volta da una carta diversa mettendo in crisi il nostro avversario.
Tamiyo, Ricercatrice sul Campo è un support al nostro scopo, sia per la resistenza agli aggro sia che per il pescare pescare e pescare!
Il resto del mazzo è chiaramente la solita base di un Marvel con magie che ci forniscono energie, la differenza è che in questo mazzo " Prodigio dell'Eterurgia" non è il nostro punto di forza bensì un supporto che ci aiuterà ogni turno per portarci alla vittoria di Secondo Sole ammeno che una sua attivazione nei primi turni tiri fuori il caro Ulamog la Fame Incessante, in quel caso..via col piano alternativo!
Chiuderei parlando della Sideboard, è ben chiaro che il nostro Match-up negativo è un mazzo di controllo dunque l'inserimento del 2x di "Kefnet, il Ponderante" e del 3x di "Negare" il gioco sarà più facile.
Angelo delle Sanzioni è destinato ad un mirror match insieme ad " Azione di Confisca". " Alleanza Benedetta", " Linvala la Protettrice" e " Abbattersi sui Peccatori" saranno ulteriori risposte agli aggro e infine "Squartacorno" e "Ripudiare il Profano" toglieranno Meccatitani, Prodigio dell'Eterurgia e ogni altra cosa possa intralciare la nostra vittoria!

PRENOTA ORA

nintendo.it

Nintendo

28 LUGLIO 2017

COMPATIBILE CON TUTTI I GIOCHI PER **NINTENDO 3DS**



SCHERMI XL

LEGGERO

SENSORE NFC INTEGRATO PER GLI amiibo

new NINTENDO 2DS XL

© 2017 Nintendo.

PRENOTA ANCHE LE ULTIME NOVITÀ PER NINTENDO 3DS







foto promozionale

DISPONIBILI DAL 28 LUGLIO 2017

a cura di Marco Inchingoli

SVILUPPO	TRAVELLER'S TALES
PUBLISHER	SIERRA ENTER.
GENERE	PLATFORM
CONSOLE	PS2 - XBOX

2004

Forse il più irriverente

Crash Bandicoot 'n Sane Trilogy segnerà presto il ritorno del marsupiale sui nostri schermi, per questo abbiamo deciso di celebrare l'imminente uscita spolverando uno dei titoli più particolari e irriverenti dedicati al brand: Crash Twinsanity. Uscito su PS2 e Xbox nel 2004, Twinsanity permetteva per la prima volta di giocare nei panni del Dr. Neo Cortex, eterno rivale di Crash.



I due si trovano infatti costretti a metter da parte le proprie divergenze e unire le forze per sconfiggere gli Evil Twins, un pericoloso duo di pappagalli mutanti intenzionati a distruggere l'Isola Wumpa. Il titolo oltre a proporre una stile grafico più cartoonesco e colorato rispetto le produzioni precedenti, introduce livelli più aperti e meno lineari seppur con qualche eccezione.
L'altra peculiarità è invece la presenza di Neo Cortex, durante il gioco Crash può infatti usare il povero scienziato per superare alcuni ostacoli; ad esempio potremo usarlo come un comodo martello, lanciarlo contro degli interruttori, o utilizzarlo come snowboard sui picchi innevati.



Il gioco inoltre proporrà ogni tanto delle sezioni in cui dovremo sgominare la strada a Cortex mentre fugge terrorizzato, e in alcune occasioni potremo perfino prendere il controllo del malvagio professore in vere e proprie sessioni shoot'em up. Crash Twinsanity introduce poi un ulteriore personaggio giocabile, Nina Cortex, nipote del malvagio scienziato armata con braccia meccaniche e in grado di arrampicarsi sulle pareti.
Crash Twinsanity non rientra certamente tra i migliori titoli della serie e si distacca molto



dai capitoli classici, tuttavia è anche l'ultimo gioco decente del franchise prima dell'acquisizione dei diritti da parte di Activision.
Il nostro consiglio è dunque quello di recuperarlo qualora ne abbiate la possibilità, e magari cercate di recuperare anche il suo prequel, Crash Bandicoot: L'ira di Cortex. Prima di chiudere questa recensione vogliamo lasciarvi con una piccola curiosità sul gioco: sapevate che prima dello scontro finale con gli Evil Twins fa la sua comparsa un certo draghetto viola?



Fidget Spinner : un'invenzione dei primi anni novanta !!!



Di solito questa rubrica si occupa di "gadget" del mondo dell'elettronica ma questo mese non possiamo non parlare del giocattolo dell'estate.
Lo spinner fu ideato agli inizi degli anni '90 da una madre statunitense, Carotine A. Hettinger, in un periodo in cui soffriva di una seria malattia neuromuscolare.
Brevettò il giocattolo nel 1997, ma non ricevette attenzione dalle case produttrici alle quali era stato proposto.
Tra queste vi era anche la Hasbro, che declinò l'interesse dopo gli esiti della sperimentazione su un campione di potenziali consumatori.
All'approssimarsi della scadenza del brevetto nel 2005, la sua inventrice non ha potuto farsi carico dei 400 dollari necessari per il rinnovo.
Questo ha lasciato liberi molti produttori di riprendere l'idea e dare inizio alla produzione e distribuzione del gadget, offerto in una varietà di forme e di design diversi, poi divenuto un fenomeno di massa.
La diffusione commerciale del fidget spinner ha cominciato a crescere soprattutto nella primavera del 2017, aiutata anche da fenomeni virali di internet e da siti e tutorial video pubblicati in rete.
Del fenomeno di moda, si è occupata anche la stampa generalista e i mezzi di comunicazione di massa, presentandolo, a volte, come una mania collettiva.
Secondo il New York Post: "I cosiddetti fidget spinner, giocattoli anti-stress con poca tecnologia e basso prezzo, sono una grande moda che spazza il paese, e i negozi non riescono a tenerne in scorta perché finiscono subito"
Il Fidget Spinner è il gioco dell'estate.
Sta spopolando negli States e la moda ora ha contagiato anche i nostri ragazzi.
Gli esperti di giochi e tendenze lo avevano predetto: questo sarà l'anno del fidget spinner.
Il boom delle vendite si registra già anche da noi.
Ma che cos'è un fidget spinner? Più facile da vedere che da spiegare.
È un aggeggio semplice e fa solo una cosa: gira e rigira su se stesso dopo che gli abbiamo dato una spinta.



Come è fatto (e quanto costa)?
È un cuscinetto con due o tre lobi esterni; si tiene fra due dita e, grazie a un gioco di dischetti, una volta avviato può ruotare centinaia di volte su se stesso.
Il fidget spinner più venduto è la versione "Bat" con le ali del famoso supereroe pipistrello.
Costa dai 5 ai 15 euro (ma frugando sui siti online, si trovano versioni anche più economiche).
Accanto allo smartphone è diventato compagno inseparabile dei ragazzi.

E, proprio come il cellulare, in America è già stato bandito dalle classi.
In Italia sta iniziando ora a diventare motivo di disturbo e distrazione in aula.
Funziona come gioco?
Si tratta, insomma, di una specie di yo-yo del ventunesimo secolo, un passatempo da maneggiare che dovrebbe rilassare i ragazzi.
L'abilità è fargli fare dei giri per aria, senza farselo scivolare dalle mani.
Ma lo yo-yo permette numerose evoluzioni "artistiche" più variegate, oltre a un confronto più dinamico con gli amici
Il finger spinner invece è un po' riduttivo: sia nella competizione, sia nel gioco in sé. Alla fine vince chi riesce a far girare più a lungo l'aggeggio.



Girl gamer

le ragazze di PLAYERS



VALENTINA

NOME VALENTINA
ANNI 24
SEGNO GEMELLI

COSA FAI DI BELLO NELLA VITA ?
LAVORO IN UN FANTASTICO CENTRO ESTETICO

HOBBY ?
NULLA, DIVANING ESTREMO

PIGRA ?ALL'ECCESSO

SOGNO NEL CASSETTO ?
MI PIACEREBBE DIVENTARE GIORNALISTA, MAGARI OLTRE ALLE FOTO ...

IL TUO IDOLO ?
FRANCESCO TOTTI !!!

ALLORA SEGUI IL CALCIO ?
CERTO, MANCO A DIRLO SONO TIFOSA DELLA MAGICA E SONO DEPRESA PERCHÈ IL CAPITANO LASCIA

DEI VIDEOGAMES COSA CI RACCONTI ?
IO PICCHIO DURISSIMO !!!

E SULLA TUA MUSICA PREFERITA CHE CI DICI ?
SONO UN'ITALIANISTA IN TUTTO E IL MIO CANTANTE PREFERITO È ZUCCHERO.

SE ANDASSI IN UN'ISOLA DESERTA CHI O COSA PORTERESTI ?
UNA RISERVA INTERMINABILE DI BUON VINO, POI LA GENTE NELL'ISOLA RIESCO A VEDERLA LO STESSO

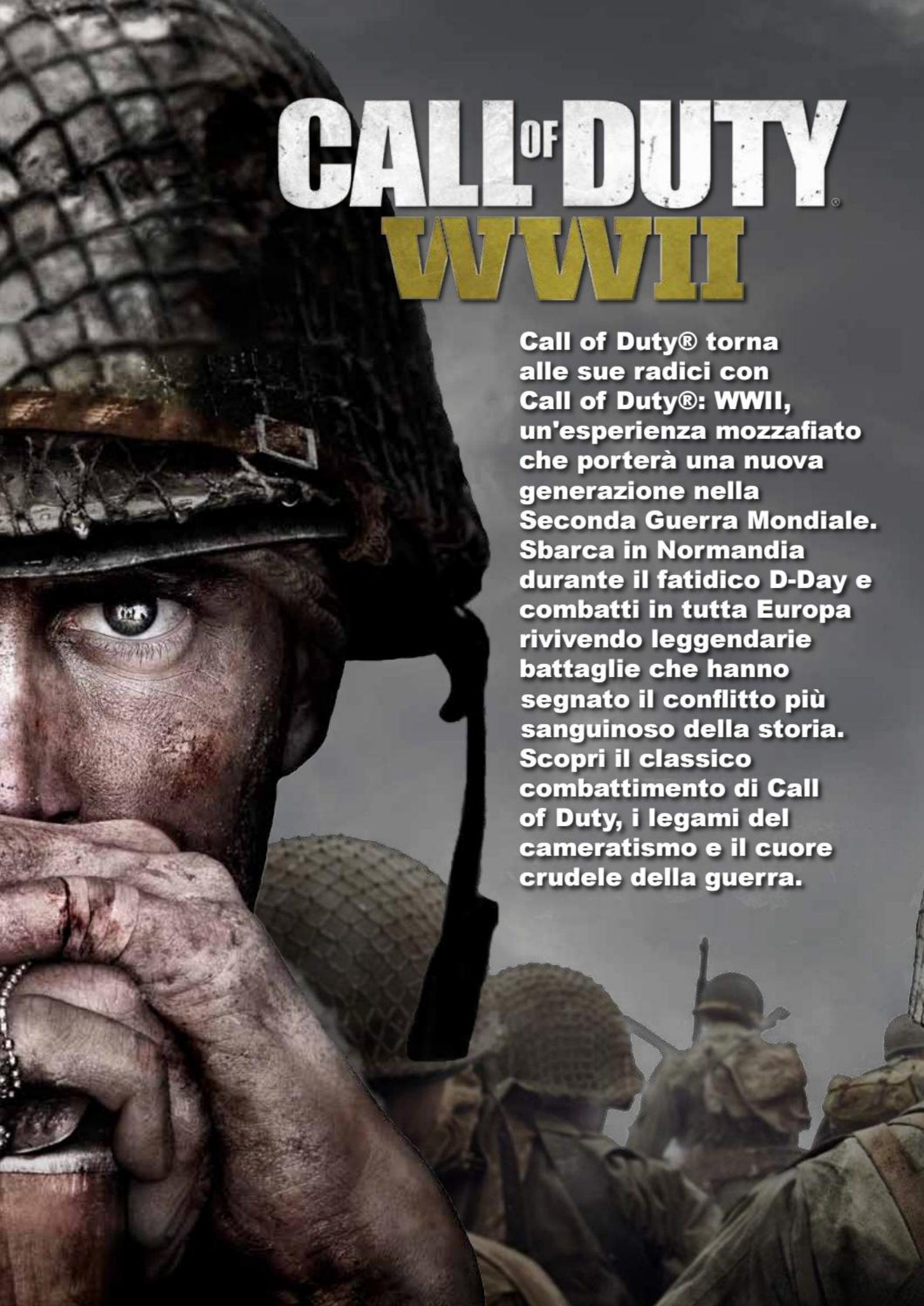



鉄拳









Call of Duty® torna alle sue radici con Call of Duty®: WWII, un'esperienza mozzafiato che porterà una nuova generazione nella Seconda Guerra Mondiale. Sbarca in Normandia durante il fatidico D-Day e combatti in tutta Europa rivivendo leggendarie battaglie che hanno segnato il conflitto più sanguinoso della storia. Scopri il classico combattimento di Call of Duty, i legami del cameratismo e il cuore crudele della guerra.

LA CAMPAGNA DEFINITIVA NELLA SECONDA GUERRA MONDIALE

Scopri la storia di un indivisibile gruppo di uomini comuni che combattono per difendere la libertà in un mondo minacciato dalla dittatura.

MULTIGIOCATORE DURO E PURO

Il multigiocatore di Call of Duty: WWII cala i giocatori nelle battaglie più aspre e intense che hanno segnato la Seconda Guerra Mondiale.
Interagisci e socializza con i tuoi amici e l'intera community di Call of Duty usando funzioni innovative.

UN ESPLOSIVA MODALITA' COOPERATIVA

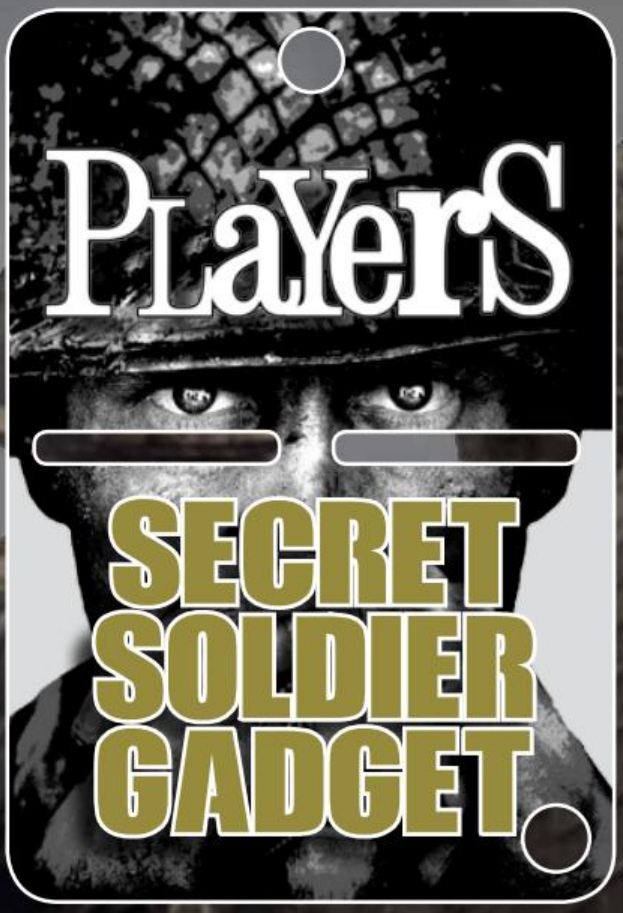
La modalità cooperativa di Call of Duty: WWII offre una nuova storia originale.
Affronta insieme ai tuoi amici una rivoluzionaria modalità indipendente ricca di adrenalina e imprevisti.

PRENOTA PER AVERE ACCESSO

PRIVATE BETA
FIRST ON PLAYSTATION 4

PLAYSTATION EXCLUSIVE

PRENOTA SUBITO PER ASSICURARTI IL REGALO IN ESCLUSIVA



IN ARRIVO IL 30 GIUGNO
PRENOTALO SUBITO !!!

CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY





ESCLUSIVA PLAYERS

RICEVI IN REGALO
IL DOPPIO POSTER

3 PS4 ACTIVISION. Vicarious Visions