LUGLIO/AGOSTO 2017
32
PUBBLICAZIONE INFORMATIVA DEL GRUPPO HYPER

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

PLAYERS

WEEKEND 2017 EDITION

SPECIAL
E3 2017 il nostro recap

RECENSITI
Dirt 4
MOTOGP 17

COMING SOON
FIFA 18
PES 2018
Destiny 2
The evil within 2
Dishoned la morte dell'esterno

ESCLUSIVE PLAYERS !!!
CALL OF DUTY WWII
In OMAGGIO la SOLDIER MEMORY
ASSASSIN'S CREED ORIGINS
In regalo la t-shirt originale





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

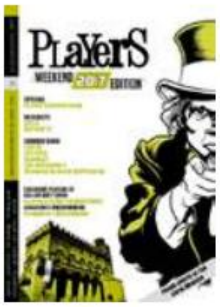


Non perdere terreno, tieniti aggiornato.

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. 32
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

E' arrivata l'estate e mai come quest'anno possiamo parlare di quiete prima della tempesta !
La stagione che si profila è a dir poco esaltante, l'ultima edizione dell' E3 ci ha snocciolato una serie di uscite imminenti contrariamente all'abitudine di presentare titoli che avremmo visto nei nostri negozi chissà quando !!
Ritorna il nostro assassino preferito che l'anno scorso ha ceduto il passo al film, spin off che si annunciano interessanti, sequel inaspettati e aspettati: Destiny 2 su tutti.
Comincia la stagione sportiva per i "malati" di calcio digitale e gli appassionati di motori, tutto a livello sempre più alto, e finalmente in copertina tornano a esserci solo campionissimi affermati !!
Nemmeno sul panorama hardware si scherza, Nintendo sforna nuovi prodotti in continuazione come non faceva da tempo e Microsoft annuncia la console più potente di sempre a supporto di una serie di esclusive.
E noi che facciamo ? Vi stiamo preparando una serie di sorprese in esclusiva perché ci piace trattarvi bene !
Ci si rivede a settembre e vi racconteremo per filo e per segno come sarà andata la nostra kermesse estiva, chi avrà vinto i fantastici premi e le ultime news emerse nei meeting con gli operatori del settore.
Non ci resta che augurarvi buona lettura e buone vacanze.

Bruno Capolupi

In questo numero

04 | Special E3 2017 il nostro recap



08 | Coming soon FIFA 18



14 | Review DiRT 4
16 | Coming soon Destiny 2
17 | Uscite del mese I parte
18 | Poster del mese The Zodiac Age
20 | Uscite del mese II parte
21 | Coming soon The evil within 2
Disohonore la morte ...
24 | Review Motogp 17
26 | Coming soon PES 2018
27 | FUT Sogni di una notte d'estate
28 | Trading cards Izzet control
30 | Retrogaming Windjammers
31 | Gadget New Nintendo 2DS XL
32 | Girl gamer Roberta



34 | Megapromo Call of Duty WWII : SECRET SOLDIER GADGET

A cura di Valerio Turrini

E3 2017: Il nostro recap completo!

Si è chiuso anche quest'anno un E3 ricco di nuovi annunci, riconferme e ospiti inaspettati. Il futuro si presenta radioso, ma soprattutto la maggior parte dei titoli visti la giocheremo entro la fine dell'anno o inizio del prossimo anno, salvo alcuni giochi ancora senza data certa, non dovremo aspettare anni e anni prima di poterli giocare, trend che purtroppo nello scorso E3 è stato onnipresente.
Basti pensare a Final Fantasy VII Remake di cui non si hanno più notizie o a Kingdom Hearts 3, visto e rivisto, ma ancora avvolto nel mistero.
E3 2017 più realistico, più a breve termine e più appetitoso delle passate edizioni, in particolare è stata data molta enfasi all'hardware emergente come Xbox One X, Playstation VR e Nintendo Switch che sono al centro dell'offerta dei rispettivi produttori e che rappresenteranno il futuro del gaming da salotto negli anni a venire.





Microsoft entra ufficialmente nel gaming 4K, benvenuta Xbox One X!

Come da previsione, la tanto acclamata Project Scorpio o Xbox Scorpio è stata presentata ufficialmente al grande pubblico con il suo nome finale e le specifiche tecniche definitive. Parliamo di Xbox One X, la nuova console della famiglia Xbox One che affiancherà le già presenti Xbox One e Xbox One S e si andrà a posizionare nel mercato premium del 4K, nella stessa direzione di PS4 Pro. Microsoft promette che la forza bruta di Xbox One X, che può vantare ben 12 GB di memoria GDDR5, un processore incredibilmente più potente rispetto a Xbox One S e riuscirà a erogare i 6 Teraflops di potenza necessari (a detta di Microsoft) per mantenere i 60 fps costanti a una risoluzione 4K nativa. Tutto ciò è racchiuso in una console parecchio più piccola di Xbox One S che elegge la nuova Xbox One X non solo la console più potente sul mercato, ma anche la più piccola, grazie ad un design incredibilmente efficace e ad un nuovo sistema di raffreddamento, che la renderà anche silenziosa.
Non manca il supporto ottico Blu-Ray 4K, tecnologie HDR e Dolby Atmos, hard disk da 1TB, alimentatore interno e compatibilità totale con i software e l'hardware Xbox One. Trattandosi di una console di mezza-generazione come PS4 Pro, non ci aspettiamo delle esclusive per Xbox One X, ma tutti i giochi dell'offerta Xbox One verranno ottimizzati e riceveranno degli incrementi nei caricamenti, manterranno i 60fps e grazie al super sampling, anche a risoluzione 1080p la qualità verrà nettamente migliorata. La nuova Xbox One X sarà disponibile a partire dal 7 Novembre 2017 ad un prezzo di 499 Euro, perfettamente in linea con la concorrente PS4 Pro e decisamente a buon mercato considerando l'hardware all'interno.
Passando al software, sono stati presentati titoli decisamente interessanti tra cui Forza Motorsport 7 che sarà il capitolo più esteso della saga, con un parco auto di oltre 700 modelli e che porterà il racing simulativo di nuovo nei nostri salotti, grazie a Xbox One X anche in 4K. Tra i graditi ritorni troviamo uno dei titoli di lancio della nuova console, Crackdown 3 lo scoppiettante e tanto atteso sparatutto che sarà rilasciato anche lui il 7 novembre. Fissati per l'inizio del 2018 si sono mostrati anche State of Decay 2 e finalmente, un gameplay parecchio esteso di Sea of Thieves, il multiplayer online piratesco di Rare, davvero molto promettente!
Tra le sorprese della conferenza c'è stato spazio anche per PlayerUnknow's Battleground che arriverà su Xbox One dopo l'enorme successo riscontrato su PC, è stato annunciato il sequel del fantastico Ori and the Blind Forest che ricorderete abbiamo ricoperto di complimenti durante i Players Awards del 2016, si chiamerà Ori and the Will of Wisps, non c'è ancora una data di uscita, ma dal trailer si sono viste delle atmosfere decisamente più cupe e un netto miglioramento grafico, non vediamo l'ora. Si è fatto rivedere di nuovo Cuphead, il platform fumettoso che uscirà il 29 settembre, mentre non sono mancate le menzioni a due titoli indie molto interessanti, Ashen e Super Lucky's Tale.
Tornando ai pezzi da 90, inaspettato l'annuncio di Metro Exodus, nuovo capitolo della serie post-apocalittica tratta dai libri di Dmitry Glukhovsky che si è mostrato in un trailer gameplay da lasciare senza fiato, non vediamo l'ora di giocarci, l'azione si sposterà anche fuori dalla Metro di Mosca, in un esodo che sembra portare speranza agli abitanti sotterranei della capitale russa.
Inatteso su questo palco è stato invece Assassin's Creed Origins, serie che storicamente è legata a Sony, ma che da quest'anno ha spostato la partnership a Microsoft, sul cui palco si è tenuto il primo reveal del nuovo capitolo, che andrà a narrare la nascita del Credo degli Assassini nell'antico Egitto e presenterà un gameplay completamente rinnovato, arricchito da componenti GDR e un nuovo sistema di combattimento che sembra promettere bene.
Altra presenza alla conferenza Microsoft è stata la nuova IP di Bioware, Anthem, anch'essa verrà potenziata su Xbox One X.
Tra le ultime cartucce sparate dalla conferenza Microsoft troviamo il nuovo Dragon Ball Fighters Z, un gradito ritorno delle avventure di Goku nel mondo 2D, Black Desert in arrivo su Xbox One e per concludere, un nuovissimo titolo da Dontnod Entertainment, Life is Strange: Before the Storm, prequel del primo capitolo.
Ultima cosa, ma non meno importante, Microsoft estende la retrocompatibilità ai titoli della prima Xbox, che potranno beneficiare della risoluzione 4K grazie a Xbox One X (previa patch apposita). Non male come chiusura!





Sony punta ancora al VR, tante certezze, poche novità, ma solide e inaspettate!

Velocemente vediamo le certezze, per poi poterci concentrare meglio sui nuovi titoli. La conferenza Sony si apre sulle note orientali di Uncharted: The Lost Legacy, la nuova produzione di Naughty Dog che vedrà protagoniste Chloe e Nadine, uscirà il 22 Agosto 2017. A sorpresa si parla di Horizon: Zero Dawn, riceverà la sua prima espansione nel corso di quest'anno, si chiamerà The Frozen Wilds, ma la data è ancora incerta. Days Gone si mostra in un nuovo gameplay che ci mostra come sfruttare la scarsa intelligenza degli zombie a nostro vantaggio e che probabilmente avremo non solo nemici "umani" da affrontare, ma anche animali, in particolare gli orsi. Ancora nessuna data d'uscita purtroppo, mentre invece una delle bombe di questa conferenza uscirà nel 2018 ed è Monster Hunter World che arriva su console con una veste grafica rinnovata, quasi fotorealistica e un gameplay rinnovato, non vediamo davvero l'ora di provarlo, Capcom sembra aver fatto un ottimo lavoro rinnovando il titolo, pur mantenendo il feeling della caccia e dell'esplorazione che ha sempre contraddistinto la serie sulle console Nintendo.
Si prosegue a raffica, a sorpresa Shadow of the Colossus tornerà su console con un remake dalla veste grafica completamente rinnovata, anche lui in attesa per il 2018. Si passa perciò all'interessantissimo picchiaduro Marvel Vs Capcom Infinite e alla presentazione della Story Mode, per arrivare all'attesissimo Call of Duty: WWII, un gradito ritorno alla Seconda Guerra Mondiale dello sparatutto Activision che abbandona speriamo definitivamente, le battaglie spaziali con le armi rosa. Il gioco è in uscita il 3 novembre e dalla concitate fasi di gameplay che abbiamo potuto apprezzare, è il caso di dirlo, COD è tornato!
Si arriva quindi ad una carrellata di titoli VR a confermare l'interesse di Sony sulla rivoluzionaria periferica da loro lanciata che cominciava ad essere a corto di giochi di grande peso, ma che fortunatamente verrà presto ricaricata, a partire da The Elder Scrolls V: Skyrim VR, una vera sorpresa anche se ormai il titolo ha bisogno di pochissime presentazioni. Si prosegue con Star Child, The Impatient, FFXV: Monster of the Deep che è un'espansione dedicata alla pesca che ci permetterà di utilizzare anche il VR, lo sparatutto tattico Bravo Team e un nuovo titolo dal nome Moss. Parecchia carne al fuoco per gli utenti VR che potranno togliere presto la polvere dal visore.
God Of War si mostra in un nuovo gameplay dove vengono messe in mostra le interazioni possibili tra Kratos e il figlio e i diversi nemici che andremo ad affrontare. Attendiamo con ansia la nuova avventura del Dio della Guerra, ormai in pensione, che uscirà per inizio 2018.
Si arriva finalmente all'attesissimo Detroit: Become Human, la nuova avventura di Quantic Dream che ribadisce l'importanza delle nostre scelte, di come le nostre decisioni vadano ad influire su ogni singolo evento del gioco, ma purtroppo ancora





nessuna data di uscita per questo attesissimo titolo.
Data da segnare sul calendario è invece il 6 Settembre 2017, giorno in cui uscirà Destiny 2, che rinnova la partnership con Sony e avrà contenuti esclusivi su Playstation 4.
Ultimo, ma non meno importante, Spiderman!
L'attesissimo titolo sviluppato da Insomniac si è presentato con un trailer gameplay spettacolare che ha messo in luce il sistema di combattimento, l'interattività con l'ambiente e il movimento del "bimbo ragno".
Non vediamo l'ora di metterci le mani sopra nel 2018.





EA Play, poche sorprese, tanto sport e DLC



Electronic Arts ribadisce il suo supporto a Battlefield 1 che riceverà una nuova espansione dedicata alla campagna in Russia, In the Name of the Tsar, in uscita a settembre. Ci spiace che non venga riservato lo stesso trattamento a Titanfall 2, ma purtroppo il mercato ha parlato e ha eletto il vincitore, che non sempre è il migliore.
I titoli sportivi come sempre sono i protagonisti nelle conferenze EA e come di consueto, non sono mancati i vari FIFA 18, Madden 18 e NBA Live 18. Per FIFA 18 continuerà Il Viaggio di Alex Hunter, anche in altri campionati a quanto pare e visto il successo di questa modalità nel titolo calcistico di EA, gli sviluppatori hanno deciso di introdurla anche per Madden 18 e NBA Live 18.
Viene annunciato ufficialmente Need For Speed: Payback, nuovo titolo della serie che ormai sembra sempre più lontano dagli amati Underground 2 e Most Wanted, più incentrato sulla storia, sull'azione in stile Fast & Furious e dal trailer mostrato, ricorda molto Burnout.
Molto interessante Anthem, il nuovo titolo di Bioware sarà uno sparatutto in prima persona dalle ambientazioni fantascientifiche e promette davvero bene, sia dal punto di vista grafico visto che sfrutterà a pieno il Frostbite e Xbox One X, sia dal punto di vista narrativo di cui non si sa ancora niente, ma già dal trailer ci ha incuriosito non poco.
Gli sviluppatori di Brothers: A Tale of Two Sons, torneranno sul mercato con A Way Out, un interessantissimo titolo che andrà giocato necessariamente in multi player cooperativo, split screen online dall'inizio alla fine e vedrà le vicende di due detenuti che dovranno uscire da un carcere e cercare di riprendersi la loro vita. L'idea è buona, forse la co-op potrebbe rappresentare un limite alla fruibilità, ma il concept è interessante e speriamo che venda bene.
Si chiude in bellezza con Star Wars Battlefront II, di cui vediamo diverse sequenze gameplay del multiplayer. Il gioco come richiesto dai fan, avrà una campagna in singolo esclusiva e inedita e i contenuti per il multiplayer includono personaggi e location proveniente dall'intera saga di Star Wars tra cui sono stati già confermati Rey e Darth Maul per farvi un esempio. Altra news graditissima, DICE produrrà diversi DLC di supporto al gioco, tra cui il primo sarà dedicato a Star Wars: Gli Ultimi Jedi e cosa più importante, tutti i DLC per Star Wars Battlefront II saranno completamente gratuiti.



Coming soon

in arrivo sulle nostre console



FIFA 18

DATA DI USCITA: 29.09.17
SVILUPPO: EA CANADA
PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS
GENERE: SPORTIVO
CONSOLE: PS4-PS3-XONE-X360-PC-NSW

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







Con l'ultimo FIFA 17 gli sviluppatori di EA sono certamente riusciti a consolidare una formula già da diversi anni vincente nei confronti della concorrenza di casa Konami, grazie ad un gameplay sempre più in evoluzione, ma soprattutto grazie alla quantità e qualità di modalità presenti all'interno del gioco.
Una su tutte certamente il celebre FUT o FIFA Ultimate Team, la fantamodalità firmata Electronic Arts che è riuscita negli anni a catturare un numero sempre maggiore di giocatori fino a diventare un vero e proprio marchio di riconoscimento e di vanto per l'intera serie calcistica. Da una parte FIFA 18 punterà sicuramente a rifinire le possibilità offerte dal prossimo FUT, dall'altra dobbiamo pur constatare che non saranno necessari particolari stravolgimenti per quanto riguarda la già ottima qualità offerta da questa particolare modalità, che nel bene e nel male potrebbe già rappresentare un titolo a se'.
Ciò che più ha incuriosito i giocatori della passata stagione, tuttavia, è sicuramente l'inedita carriera single player Il Viaggio. Quest'ultima, infatti, è andata a rappresentare la prima vera modalità Storia presente all'interno di un titolo calcistico, ispirandosi ad altre produzioni dello stesso genere che hanno saputo sfruttare al meglio questo tipo di esperienza all'interno di un gioco sportivo; basti pensare, per fare un esempio chiaro, alle ben note modalità My Player della serie NBA 2K.



E in questo senso, Electronic Arts ha potuto confermare l'ottimo successo de Il Viaggio introdotto in FIFA 17, promettendo una sua riproposizione anche nel prossimo FIFA 18. Secondo quanto confermato fino ad ora, la nuova modalità Storia rappresenterà un vero e proprio seguito della precedente, in cui continueremo a vestire i panni del giovane calciatore britannico Alex Hunter, impegnato ancora una volta a farsi strada tra i grandi campioni della Premiere League per assurgere a nuovo idolo del calcio internazionale. Da questo punto di vista, le speranze per FIFA 18 sono sicuramente di poter vedere un'ulteriore espansione di questa formula innovativa, non solo dal punto di vista della semplice longevità – davvero molto breve nella passata edizione – ma soprattutto per quanto riguarda le possibilità di puntare anche ad altri grandi club di caratura europea, andando quindi a varcare i confini del Regno Unito.
Un'altra gradita novità sarebbe sicuramente la possibilità di effettuare un maggior numero di scelte nel corso della nostra carriera. Nonostante le nostre prestazioni, infatti, la precedente modalità si era rivelata piuttosto limitata ed indirizzata su







binari ben precisi, mentre con il prosieguo del Viaggio con FIFA 18 ci piacerebbe sicuramente la possibilità di compiere decisioni fondamentali della nostra avventura, magari chiedendo un trasferimento a metà stagione verso altri tipi di squadre.

Dal punto di vista delle modalità, inoltre, possiamo aspettarci qualche rifinitura in più anche per quanto riguarda la classica Carriera in FIFA 18, da troppi anni legata ad una formula molto statica e mai del tutto evoluta verso un nuovo livello di sfida. Da questo punto di vista, si fanno sempre più insistenti le voci sul possibile inserimento di una vera e propria carriera manageriale, andando a fondere definitivamente le classiche meccaniche della serie a quella dei vecchi manageriali firmati EA della serie Championship Manager.

Un piccolo spazio, infine, potrebbe essere riservato a qualche chicca del tutto inedita, come la possibilità di vedere un'esperienza in FIFA 18 interamente dedicata alla realtà virtuale. Con la diffusione di PlayStation VR, in particolare, ma anche di Oculus Rift, HTC Vive e le possibili implementazioni anche in casa Microsoft con la prossima Xbox Project Scorpio, è comunque lecito aspettarsi qualche possibilità di gameplay in VR. Resta da capire se questa opportunità potrà essere applicata per dei semplici minigiochi o per immergersi direttamente all'interno di una vera e propria partita. Magari, dato che si parla di maggiori possibilità offerte dal punto di vista manageriale, sarebbe bello poter immergersi in realtà virtuale nei panni di un vero allenatore a bordo campo.



Buone nuove anche per quanto riguarda licenze e nuovi campionati, che vedranno l'introduzione nel prossimo FIFA 18 di alcuni tornei inediti come la Lega Cinese e la Terza divisione tedesca; quest'ultima potrebbe rivelarsi decisamente interessante per la modalità Carriera, magari facendo esordire una squadra di terza divisione e portandola in prima divisione e nelle maggiori competizioni di livello europeo.

Nonostante la mancanza della licenza UEFA, riservata fino alla fine del prossimo anno ai competitor di PES, FIFA 18 potrà comunque sfruttare la sua licenza internazionale anche in vista dei prossimi Mondiali 2018. In tal senso, EA potrebbe ancora una volta proporre un'espansione appositamente dedicata alla competizione con il rilascio di un DLC in vista del prossimo anno, come già fatto per la passata edizione.

Nulla da dire, infine, per quanto riguarda le possibilità di gaming online, nella speranza che eventuali novità non vadano a stravolgere eccessivamente un comparto già molto solido sia per varietà, sia soprattutto per qualità. Discorso diverso, invece, per quanto riguarda il comparto tecnico: da questo punto di vista FIFA 17 ha segnato un traguardo fondamentale con il passaggio al più performante Frostbite Engine, tuttavia è lecito aspettarsi dei miglioramenti grafici ancora più evidenti nella nuova stagione.

Stando alle rivelazioni degli stessi sviluppatori, FIFA 18 presenterà un nuovo sistema di illuminazione dinamico basato sempre sul Frostbite Engine, in cui si farà un uso molto particolare della tecnica del Motion Blur per



consentire dei rapidi cambi dell'illuminazione sul singolo giocatore, in modo da ottenere una resa della pelle degli atleti assolutamente realistica con l'avanzare dei minuti di gioco. Ulteriori novità, infine, dovrebbero arrivare anche per la telecronaca, da sempre croce e delizia di ogni singolo titolo calcistico. In tal senso EA ha confermato di essere al lavoro sulla registrazione di nuove linee di cronaca per aumentare l'effetto televisivo della partita, con commenti più puntuali ed interventi più frequenti da bordo campo.

Anche per FIFA 18 è comunque lecito aspettarsi nuovamente il ritorno della coppia Pardo/Nava a tenerci compagnia nel corso delle partite.



Ubisoft regina del palco, molti giochi presenti, nuove IP, riconferme e una chicca!

Vedere come prima cosa di questa conferenza il caro Miyamoto sul palco è stato un colpo al cuore, ci ha fatto luccicare gli occhi praticamente a tutti e siamo sicuri che Mario+Rabbids Kingdom Battle ci farà lo stesso effetto. Per spiegarlo in parole povere, i due famosissimi brand di Super Mario e dei Rabbids si uniranno in un titolo in stile XCOM quindi uno strategico a turni con diversi componenti RPG. Nient'altro da aggiungere, lo vorremmo giocare subito e invece bisogna aspettare il 29 agosto prima di poterlo avere su Nintendo Switch.
Spazio anche per Assassin's Creed Origins, anche se la maggior parte delle cose le



abbiamo viste nella conferenza Microsoft, viene data maggiore enfasi all'ambientazione egizia e alle mille possibilità che offre in termini di gameplay.
Come da precedenti rumors, viene confermato The Crew 2 che amplierà maggiormente il concetto di ambientazione sconfinata e esplorazione, grazie all'aggiunta di veicoli come aerei e barche che lo renderanno ancora più vasto.
Anche Ubisoft ha dedicato le sue risorse al VR con Trasference, un interessante thriller di cui si è visto ben poco, ma che vedrà la partecipazione di Elijah Wood (padron Frodo) nel cast e che sarà possibile giocare anche senza visore VR.



Un trailer ci ricorda che il 17 ottobre arriva South Park: Scontri Di-Retti, per gli amici americani sarà The Fractured But Whole, non dimentichiamocelo!
Skull & Bones è una nuova IP a tema pirati che va a riprendere le ottime meccaniche navali di Assassin's Creed IV: Black Flag e le estende in un gioco competitivo online, dove dovremo competere con altre flotte di pirati online, reclutare la nostra e conquistare il mare, probabilmente affrontando anche il kraken. Il gioco uscirà nell'autunno 2018 e sembra essere un titolo esclusivamente multipleyer online.
Non ci dilunghiamo molto su Just Dance 2018, è il solito ottimo Just Dance, se vi piacevano quelli prima vi piacerà senz'altro quest'ultimo.
Starlink: Battle for Atlas è invece un concetto interessante, incentrato sulle battaglie spaziali a bordo di una navicella personalizzabile. Per farlo avremo una statuetta vera e propria tra le nostre mani a cui aggiungere pezzi che saranno visualizzati in tempo reale nel gioco. Idea carina, molto in stile amiibo, da vedere come verrà gestito il mercato dei pezzi di ricambio della statuetta e i costi, ma l'idea è originale e interessante.
Steep riceverà in occasione dei Giochi Invernali di Pyeongchang, un'espansione dedicata con nuove location, nuove discipline e sfide dedicate alle olimpiadi di quest'inverno.
Attesissimo sul palco Far Cry 5 che si mostra in un trailer di presentazione per i personaggi comprimari, senza dimenticare qualche fase di gameplay e poi si arriva al gran finale, una chicca che in molti speravano ma nessuno si aspettava.
Lo diciamo subito, non c'è una data d'uscita, ma già sapere che è in sviluppo ci migliora la giornata.
Ti aspettiamo con ansia, Beyond Good & Evil 2.





Bethesda sorprende, parecchio VR e dei sequel davvero inaspettati!

Skyrim VR si è già visto nella conferenza Sony, sarà compatibile con PS VR e non sarà un semplice minigioco, ma l'esperienza completa già vista precedentemente, probabilmente non con la veste grafica della Special Edition, ma il solo fatto di poter vedere giochi del genere su VR vuol dire che vengono fatti passi da gigante nell'ottimizzazione di questa tecnologia.
Passi ancora più lunghi vengono annunciati con i primi due titoli, anch'essi per VR, anch'essi esperienza complete. Parliamo di DOOM e Fallout 4, il primo arriverà per PS VR e HTC Vive, mentre il secondo sarà compatibile solamente con Vive per il momento.
Tornando a Skyrim, viene finalmente mostrata la versione per Nintendo Switch che non solo includerà tutte le espansioni del gioco, ma tramite il supporto agli Amiibo, ci permetterà di sbloccare esclusivi contenuti in-game dedicati a Zelda e a sorpresa, avrà il supporto ai sensori di movimento integrati nei Joycon.
Continuando sul filone narrativo degli Elder Scrolls, viene annunciata la nuova espansione di The Elder Scrolls Legends, Heroes of Skyrim e due nuove espansioni per The Elder Scrolls Online, rispettivamente Horns of the Reach e Clockwork City.
Chiudendo qui il discorso Skyrim e affini, Quake Champions fa capolino con un nuovo trailer e con l'introduzione di uno special





guest tra i personaggi giocabili, il protagonista di Wolfenstein: The New Order B.J. Blazkowicz.
Preparatevi a tre annunci uno meglio dell'altro, partiamo con Dishonored: Death of the Outsider, uno spin-off della saga che non vedrà protagonista Corvo Attano o Emily Kaldwin come per il secondo capitolo, ma dei nuovi personaggi che tenteranno di uccidere l'Esterno, la misteriosa entità che ha donato i poteri a Corvo Attano di cui per ora si sa veramente poco. Per gli appassionati della serie è un'occasione ghiotta di colmare parecchi interrogativi, a partire dal 15 settembre 2017.
Secondo annuncio, The Evil Within 2, l'horror di Shinji Mikami che si mostra in un trailer con diverse sezioni di gameplay e ci riporterà nel mondo del terrore e nel paranormale per riuscire a salvare nostra figlia. Impressionante la differenza grafica tra il primo capitolo e quanto mostrato del sequel, davvero un ottimo lavoro quello svolto dagli sviluppatori. La data d'uscita è una finezza, venerdì 13 ottobre 2017.
Ultimo annuncio e qua si è creata una vera bolgia, Wolfenstein 2: The New Colossus, sequel del primo capitolo The New Order, che ci catapulterà in un'America invasa dai nazisti nonostante la nostra vittoria nel primo capitolo. Come sempre non mancheranno le tecnologie dalle forme steampunk e una sana dose di violenza, senza dimenticare il carisma di B.J. Blazkowicz che a partire dal 27 ottobre 2017 tornerà sulle nostre console.

IN ARRIVO IL 10 OTTOBRE

LA TERRA DI MEZZO

L'OMBRA DELLA GUERRA



PRENOTALO ORA !!!
PER AVERE I BONUS EXTRA

18 PS4 XBOX ONE PC DVD ROM MONOLITH WB GAMES



Nintendo mia, sai stupire con poco e come pochi!

Nintendo nel suo Direct ha tirato giù una lista di titoli per Switch da far saltare di gioia da qui fino al prossimo E3. Si sa ancora poco di quasi tutti, ma solo a vederne i titoli l'hype comincia a salire e si capisce bene il perché Nintendo nonostante tutto è ancora in carreggiata, il fascino non lo perderà mai. In velocità, Xenoblade Chronicles 2 è previsto su Nintendo Switch per l'Inverno 2017, il trailer è breve ma esaustivo, ci presenta i nuovi personaggi, ci introduce alla storia e si mostra timido in qualche sequanza di gameplay, ma comunque è bastato poco a convincerci a comprarlo.
Anche Kirby arriverà su Nintendo Switch, non si sa ancora il titolo definitivo, ma il format dovrebbe essere il solito della saga ed è previsto per il 2018.
Il 22 settembre arriva Pokken Tournament DX su Nintendo Switch mentre è in sviluppo un nuovo GDR dei Pokemon per Nintendo Switch, non si sa ancora nulla, uscirà tra più di un anno, ma hanno tenuto a farcelo sapere. Prima bomba sganciata da Nintendo, un



semplice trailer d'annuncio, due parole e un numero, non serve altro: Metroid Prime 4!
Il nuovo Fire Emblem Warriors in uscita in autunno, sarà disponibile sia su Nintendo 3DS che su Nintendo Switch.
Entro fine anno arrivano inoltre le due espansioni di The Legend of Zelda: Breath of the Wild, si chiameranno Le Prove Leggendarie (30 giugno) e La Ballata dei Campioni (fine 2017).
Come già annunciato da Ubisoft, viene mostrato un nuovo trailer di Mario+Rabbids Kingdom Battle che ricordiamo, uscirà il 29 agosto su Nintendo Switch.
Sempre per la console ibrida di Nintendo, arriverà anche Rocket League, l'acclamato miscuglio tra gioco di calcio e racing game che è stato sulla cresta dell'onda del multiplayer per parecchi mesi e che arriverà su Switch durante l'inverno 2017.
Si conclude con Super Mario Odissey, un altro motivo in più per comprare Nintendo Switch nel caso in cui Zelda non fosse bastato. Il gioco uscirà il 27 ottobre 2017 e includerà diversi mondi, tra cui si sono visti degli ambienti contemporanei come le città, ma anche location preistoriche. Tra le nuove abilità di Mario, sarà possibile lanciare il cappello di Mario sulla testa dei nemici per poterli controllare e utilizzarli a nostro vantaggio.





Review

a cura di Valerio Turrini

SVILUPPO	CODEMASTERS
PUBLISHER	CODEMASTERS
GENERE	RACING
CONSOLE	PS4-XONE-PC



DiRT4

Sporchi, distrutti e a combattere per ogni millesimo: lo sterrato in tutto il suo splendore!

Codemasters è specializzata nella creazione di ottimi racing game, rigorosamente multipiattaforma e caratterizzati da un'impronta mista tra simulazione e arcade, con la possibilità di scalare i vari aiuti alla guida e impostazioni per adattare l'esperienza di gioco alle esigenze del giocatore. A partire da F1, che ogni anno si ripropone con il nuovo campionato, fino ad arrivare alla serie DIRT, la più amata serie di rally fin dagli albori, quando portava il nome del famoso e compianto pilota di rally, Colin



McRae. Nonostante l'impronta di DIRT sia stata sempre molto pendente all'arcade, con DIRT Rally si è cercato di tornare alle origini con un titolo totalmente simulativo che ha riscosso un'enorme successo sia tra i fan accaniti della serie, contenti di trovare delle nuove impegnative sfide, sia dai puristi del rally che purtroppo da anni non avevano un titolo simulativo nelle loro mani. Con il nuovo DIRT 4 si è deciso di unire questi due mondi e di creare due esperienze di gioco completamente diverse in un unico DIRT, da quello che abbiamo potuto vedere, il più completo e ricco di contenuti mai creato.



La prima scelta da fare è proprio l'approccio di guida che vogliamo usare, Giocatore o Simulazione. Se scegliamo Giocatore, ci troveremo tra le mani un sistema di guida molto simile a DIRT 3, ma con elementi simulativi presi da DIRT Rally (addio flashback) e la possibilità di scalare tra i diversi aiuti per avere un buon compromesso tra arcade e simulazione.
In Simulazione, l'esperienza di gioco sarà gemella di quella trovata in DIRT Rally, con l'auto che reagisce in maniera realistica e imprevedibile ad ogni angolo della pista e con la necessità di pensare all'assetto prima di ogni circuito.

In parole povere, consigliamo di scegliere Simulazione solo ai puristi e possibilmente a chi è munito di un buon volante.
Molto interessante la gestione della carriera, dovremo creare la nostra scuderia e partecipare ai vari eventi vestendo direttamente i nostri colori, usando le auto acquistate e poter guadagnare l'intera vincita per il nostro team (al netto dei costi per lo staff) oppure, nel caso in cui non abbiamo una determinata auto per un determinato evento, verremo invitati da altre scuderie a correre per loro, con una conseguente riduzione degli introiti ovviamente. La gestione della scuderia va dalla livrea, all'assunzione dello staff, dalla contrattazione con gli sponsor alla creazione delle strutture necessarie per avere determinati bonus, come per esempio ricerca e sviluppo che ci permetterà di montare dei pezzi migliore alle nostre auto, oppure strutture VIP per aumentare le vincite per ogni evento e così via.
Un po' ridotto l'editor delle livree, molto semplice e limitate a delle scelte pre-impostate (poche) e alla possibilità di cambiare solamente colori e disposizione dei vari sponsor. Ci sarebbe piaciuto un editor in stile Forza Motorsport ma ci si accontenta, mentre invece ci è sembrata buona la gestione degli sponsor, con i vari contratti da sottoscrivere e cambiare nel corso del tempo per poter aumentare gli introiti, aggiungerne altri sviluppando la struttura giusta e assumere staff migliore per avere contratti più redditizi.
Il gioco inoltre, dopo una prima fase molto lenta e guidata, ci lascia completamente il controllo, senza starci a ricordare continuamente che abbiamo degli sponsor migliori in attesa o che possiamo migliorare una determinata struttura. Il tutto è lasciato nelle nostre mani, alla nostra curiosità che ci porterà a esplorare il menù e a scovare nuove funzioni per migliorare la nostra scuderia.





Dal punto di vista tecnico, il gioco si presenta bene, in linea con la qualità grafica di DIRT Rally con l'aggiunta di qualche miglioria tecnica che ne aumenta la fedeltà grafica. Molto ordinati e belli i menù, non male i modelli delle auto anche se confrontandoli con altre produzioni moderne come la serie Forza o il prossimo GT Sport, il titolo Codemasters ne esce piuttosto male.

Riguardo ai circuiti e all'atmosfera che si respira in ogni tappa, la licenza ufficiale della FIA è purtroppo esclusiva di WRC 7, perciò in DIRT 4 non sono presenti i circuiti ufficiali del campionato WRC, ma tutti i circuiti sono generati casualmente dal motore di gioco, mettendo insieme i vari pezzi pre-impostati dagli sviluppatori e il risultato è decisamente buono, spesso molto impegnativo e appagante.



A livello di contenuti, l'offerta è vasta con un buon numero di auto presenti, ognuna con le sue livree e divise nelle varie categorie e campionati, tra cui troviamo il Rally classico a tappe, le corse tra buggy e il tanto odiato Rallycross.
Salutiamo invece gli infiniti eventi di Gymkhana presenti in DIRT 3 e DIRT Show-



down, ci sono sfide simili, ma sono decisamente più limitate e sensate.
Codemasters ha fatto decisamente un ottimo lavoro con DIRT 4, proponendo un gioco adatto veramente a tutti che si discosta poco dall'offerta simulativa di DIRT Rally, ma che la rende più appetibile anche per i neofiti o per chi preferisce un'esperienza arcade.
Buon lavoro anche per la colonna sonora del gioco, di compagnia nei menù e composta da pezzi recenti come Go dei The Chemical Brothers o mostri sacri come No One Knows dei Queens of the Stone Age.
Nel complesso DIRT 4 è un capitolo solido e ricco di contenuti, senza alcun dubbio il più completo della serie e nell'attesa di vedere WRC 7, è senza ombra di dubbio il miglior gioco di rally in circolazione.
L'assenza della licenza ufficiale è un punto a sfavore per Codemasters, ma il motore di gioco si comporta benissimo nel creare i circuiti ad-hoc ed è un punto di forza soprattutto online, dove abbiamo la fortuna (o sfortuna) di non conoscere mai precisamente il circuito che ci spetta, malus che toccherà sia a noi sia ai nostri avversari.
Ultimo appunto positivo a favore di Codemasters, il gioco è uscito nei negozi già bello che pulito e libero dai bug, con una patch day-one di dimensioni contenute e ben poche sbavature in-game.
Di questi tempi è un punto a favore non da poco. Bravi Codemasters e buon rally a tutti!



Coming soon

in arrivo sulle nostre console



DESTINY 2

DATA DI USCITA: 08.09.17
SVILUPPO: BUNGIE
PUBLISHER: ACTIVISION
GENERE: SPARATUTTO
CONSOLE: PS4-XONE-PC

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







DESTINY 2

Con trentadue milioni di Guardiani che hanno transitato nel suo universo, Destiny è stato uno tsunami videoludico. Pur non essendo privo di difetti, lo shooter di Bungie ha saputo catturare un pubblico vastissimo, videogiocatori di ogni tipo, anche quelli che mai si erano approcciati a titoli multiplayer online.
Così mentre i Guardiani di tutto il mondo bramavano ardentemente più attività, espansioni e DLC, Bungie stava alacremente lavorando a Destiny 2, titolo che vedrà la luce l'otto settembre per PS4 e Xbox One e per la prima volta anche su PC.



Un nuovo inizio per la serie, come l'ha definito il game director Luke Smith, un gioco che dovrebbe soddisfare i vecchi fan e attirarne di nuovi. Ecco le novità che vedremo.

Partite Guidate

Una delle maggiori criticità di Destiny, fonte di frustrazione per i giocatori con pochi amici virtuali, era l'assenza di matchmaking per le attività più impegnative come il Cala la Notte o i Raid. A chi non faceva parte di un clan era di fatto preclusa una parte divertente del gioco. In Destiny 2 nessun Guardiano sarà lasciato solo. Con l'introduzione della funzionalità Guided Games, Partite Guidate, un sistema di matchmaking calibrato, sarà infatti possibile trovare e giocare con altri giocatori anche le sfide più ardue.

I Clan

Destiny 2 introdurrà un sistema di supporto strutturato per Clan, per quelle persone che decidono di coalizzarsi in squadra e giocare assieme. I giocatori che faranno parte di un Clan avranno obiettivi e ricompense esclusive in base ai progressi conseguiti con la squadra. Inoltre i Clan saranno gestibili direttamente nel gioco senza più passare dal sito ufficiale di Bungie.

Nuove sottoclassi per Cacciatori, Stregoni e Titani.

Sperando che il personaggio del Cacciatore conservi la superabilità della Lama Danzante, in Destiny 2 ha sicuramente L'Arcstrider, una nuova sottoclasse che sfrutta il potere di un bastone elettrificato. La Dawnblade permette invece allo Stregone di evocare una spada di fuoco che diffonde onde di energia d'urto. A chiudere troviamo Sentinel, la sottoclasse del Titano che consente di respingere e annientare i nemici grazie a uno scudo in stile Cap America.

Cambio di rotta nel Crogiolo

Le partite in PvP di Destiny si basano su modalità di gioco che prevedevano lo scontro di due squadre composte da sei o tre giocatori. In Destiny 2 l'intero comparto PvP è invece fondato su match 4 contro 4 e questo indipendentemente dalla modalità in cui si gioca.
Per ora è stata mostrata un'unica nuova modalità denominata Countdown nella quale una squadra deve innescare una bomba e l'altra difendere e disarmarla.

Trama ricca e cinematica

Sicuramente il primo capitolo di Destiny non brillava per la sua trama. La storia era poco più di un pretesto, un susseguirsi di eventi per entrare nel vivo dell'azione.
Nel secondo capitolo Bungie promette un'interazione curata tra l'ambientazione e la trama. Introducendo più sequenze cinematiche esplicative, caratterizzando meglio personaggi comprimari come Cayde-6, il Comandante Zavala e Ikora Rey, che entreranno direttamente nel gioco. Gli eventi che porteranno alla caduta della Torre, casa dei Guardiani e



l'ultima fortezza sicura sulla Terra, saranno solo l'inizio della nuova avventura.

Nuovi ambienti e pianeti da esplorare

Caduta la Torre, covo dei Guardiani nel primo Destiny, il fulcro delle attività in Destiny 2 si sposta in un avamposto sulla Terra denominato Dead Zone, il cui nuovo punto di ritrovo per i giocatori è La Fattoria.
L'azione di gioco si svolge anche su Io e Titano, lune di Giove e Saturno, e su Nessus, un pianeta di fantasia sotto il giogo dei nemici Vex.
Destiny 2 promette un nuovo inizio che dalle anticipazioni si presenta come una sfavillante cascata Lumen. Resta da capire come i Guardiani di vecchia data reagiranno al fatto di dover ripartire da zero, senza neanche il conforto di un'arma guadagnata in tre anni di abnegazione.
Un ultimo appunto, tecnico, riguarda la spinosa gestione dei server di gioco. Dopo le prime dichiarazioni sui server dedicati che ben avevano fatto sperare per risolvere l'afflizione del lag e delle disconnessioni, si è appreso che Bungie ha invece optato per una soluzione ibrida che sfrutta sia server dedicati che connessioni peer-to-peer.

LUGLIO 2017

il calendario dei gamers

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

ACCEL WORLD VS ...

6 LUGLIO



PS4 - PSVITA

THE ZODIAC AGE

11 LUGLIO



PS4

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

SPLATOON 2

21 LUGLIO



NSW

HEY! PIKMIN

28 LUGLIO



3DS

IITOPIA

28 LUGLIO



RAIN TRAINING ...

28 LUGLIO



PLAYERS



AGOSTO 2017

1 martedì
2 mercoledì
3 giovedì
4 venerdì
5 sabato
6 domenica
7 lunedì
8 martedì
9 mercoledì
10 giovedì
11 venerdì
12 sabato
13 domenica
14 lunedì
15 martedì
16 mercoledì
17 giovedì
18 venerdì
19 sabato
20 domenica
21 lunedì
22 m
23 m
24 gi
25 ve
26 sa
27 d
28 l
29 m
30 m
31 g

M
3DS

B
3DS

AGENTS OF MAYHEM

18 AGOSTO



PS4- XONE - PC

UNCHARTED: L'EREDITÀ ...

23 AGOSTO



PS4

F1 2017

25 AGOSTO



PS4- XONE - PC

YAKUZA KIWAMI

29 AGOSTO



PS4- PS3

REDOUT

31 AGOSTO



PS4- XONE - PC-NSW

Coming soon

in arrivo sulle nostre console

THE EVIL WITHIN 2



THE EVIL WITHIN 2
DATA DI USCITA: 13.09.17
SVILUPPO: TANGO GAMEWORKS
PUBLISHER: BETHESDA
GENERE: SURVIVAL HORROR
CONSOLE: PS4-XONE-PC

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







Dal genio di Shinji Mikami e dal team di Tango Gameworks, The Evil Within 2 è l'ultima evoluzione del genere survival horror, con una miscela unica di deliri psicotici e orrori inenarrabili.
Sei il detective Sebastian Castellanos, e la tua vita non è mai stata così cupa.
Ma quando ti viene offerta la possibilità di salvare tua figlia, entrerai in un mondo brulicante di incubi e scoprirai le oscure origini di una cittadina un tempo felice.
Minacce inenarrabili sono in agguato a ogni angolo mentre il mondo si distorce e turbina intorno a te. Affronterai le avversità ad armi spiegate o ti aggirerai nell'ombra per sopravvivere?



Il detective Sebastian Castellanos ha perso tutto, inclusa sua figlia Lily.
Per salvarla, è costretto a collaborare con la Mobius, la misteriosa organizzazione responsabile della distruzione della sua vita precedente. Sebastian deve entrare in una delle sue terribili creazioni, il mondo inquietante di Union.
Mostruose minacce sono in agguato nell'ombra e potrà contare solo sulla sua forza di volontà per farcela.
Per potersi redimere, l'unica via d'uscita è rientrare.



• UNA STORIA DI REDENZIONE.
Torna nell'incubo per salvare la tua vita e quella delle persone che ami.
• SCOPRI LUOGHI TERRIFICANTI.
Esplora liberamente un mondo in cui niente è come sembra, ma tieni gli occhi aperti.
• SCEGLI COME SOPRAVVIVERE.
Crea trappole, muoviti silenziosamente, corri e nasconditi, oppure affronta l'orrore con munizioni limitate.



• AFFRONTA NEMICI INQUIETANTI.
Sopravvivi a sadiche creature decise a farti a pezzi e incontra personaggi che (forse) ti condurranno sulla via della redenzione.
• HORROR VISCERALE E SUSPENSE.
Entra in un mondo spaventoso e distorto, pieno di momenti disturbanti e orrori dietro a ogni angolo.



Coming soon

in arrivo sulle nostre console



DISHONORED LA MORTE DELL'ESTERNO

DATA DI USCITA: 15.09.17
SVILUPPO: ARKANE STUDIOS
PUBLISHER: BETHESDA
GENERE: AZIIONE
CONSOLE: PS4-XONE-PC

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







DISHONORED
— DEATH OF THE OUTSIDER —

Dopo essere stata tra i sicari più famigerati di Dunwall e aver raggiunto Karnaca in cerca di redenzione in Dishonored 2, la popolare Billie Lurk, anche nota come Meagan Foster, torna in Dishonored: La morte dell'Esterno. Riunita con il suo mentore, il leggendario assassino Daud, Billie dovrà avventurarsi nelle zone più corrotte di Karnaca per portare a termine l'omicidio definitivo: uccidere l'Esterno.
Dagli acclamati Arkane Studios arriva Dishonored: La morte dell'Esterno, la prima avventura a sé stante della premiata serie Dishonored. Annunciato alla presentazione Bethesda dell'E3 2017, Dishonored: La morte dell'Esterno sarà disponibile dal 15 settembre 2017 per PlayStation 4, Xbox One e PC.
Sfoggiando nuovi poteri e abilità, Billie dovrà infiltrarsi in un club di boxe clandestino e affrontare le Sorelle dell'Ordine Oracolare, gli immortali Veggenti e la banda degli Orbi ossessionata dall'Esterno. Dovrà vedersela anche con meccanosoldati mai visti prima, ritrovando avversari vecchi e nuovi, e recuperare un antico manufatto durante un audace colpo in banca, fino a sfidare il misterioso e potentissimo Esterno.
Con un sistema di combattimento brutale,



armi micidiali, potenti oggetti e livelli estremamente complessi, La morte dell'Esterno esalta le perfette meccaniche di assassinio che caratterizzano la serie di Dishonored. Grazie allo stile unico di Arkane, potrete portare a termine ogni omicidio come preferite: ucciderete furtivamente dall'ombra o vi accanirete sui nemici uscendo allo scoperto? Durante la sua avventura, Billie svelerà alcuni segreti dell'Esterno, un'entità che nei suoi 4.000 anni di vita è stata al centro dei momenti più bui dell'impero. Inevitabilmente, Billie si troverà di fronte ad ardue decisioni che cambieranno per sempre il mondo che la circonda.
Con nuovi poteri, nemici, ambientazioni e molto altro, La morte dell'Esterno è il punto di partenza ideale per chi si avvicina alla serie di Dishonored. Essendo un'avventura a sé stante, non è necessario aver completato i precedenti giochi o contenuti scaricabili della saga per godersi appieno il mondo dell'impero delle isole per la prima volta. Al tempo stesso, La morte dell'Esterno è imperdibile per gli appassionati di lungo corso







poiché offre un'importante espansione delle dinamiche e del mondo di gioco di Dishonored. Grazie alla modalità Nuova partita+ originale, potrete sbizzarrirvi nel creare il caos tra i vostri nemici usando una selezione di abilità uniche tratte da Dishonored 2. La morte dell'Esterno vedrà Billie Lurk affrontare la più grande missione nella serie di Dishonored e diventare l'assassina soprannaturale definitiva.

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

SOLO PRENOTANDO **NEW NINTENDO 2DS XL** RICEVERAI L'ESCLUSIVA CUSTODIA



new NINTENDO 2DS XL

© 2017 Nintendo.

PRENOTA ANCHE LE ULTIME NOVITÀ PER NINTENDO 3DS







DISPONIBILI DAL 28 LUGLIO 2017

Review

a cura di Valerio Turrini

SVILUPPO	MILESTONE
PUBLISHER	MILESTONE
GENERE	RACING
CONSOLE	PS4 - XONE -PC



MotoGP17

"Dopo il semaforo, scatenate l'inferno, gas a martello e su il piedino!"



Se avete letto il titolo di questa recensione con la voce storica di Guido Meda, allora potete definirvi un vero fan della MotoGP e non avete alcun motivo plausibile al mondo per farvi scappare il nuovo prodotto di Milestone, MotoGP 17!
Dopo l'ottimo, vastissimo e perfetto tributo al campione di Tavullia Valentino Rossi The Game, si torna alla serie regolare, torna la nomenclatura classica, MotoGP 17 si presenta nella nuova fumante versione aggiornata che tra alti e bassi continuerà a divertirci



per quest'anno. Partiamo come sempre dalle cose buone che come da tradizione Milestone, sono sempre la maggior parte.

In MotoGP 17 viene introdotta una modalità manageriale che ci permetterà di creare e gestire il nostro team e ricoprire sia il ruolo di prima guida, sia il ruolo di manager e avere il controllo totale sull'attività della squadra, gestirne gli sponsor, lo staff, le entrate e le uscite. Andando per ordine, ci verrà data l'opportunità di acquistare la nostra prima moto e personalizzare i primi aspetti del nostro team come i colori di rappresentanza, lo sponsor e la tuta che indosseremo, per poi iscriverci alla nostra prima gara nel campionato Moto3.

Tra le scelte dello staff sarà molto importante la scelta del secondo pilota per la nostra scuderia, che verrà controllato sempre interamente dalla CPU e che migliorerà i propri attributi con il tempo, tramite la progressione dopo ogni gara o con gli allenamenti. La progressione avviene in stile GDR con diversi attributi che riceveranno un potenziamento in base alla gara svolta, si andranno a migliorare la frenata, la velocità nel piegarsi e nel risalire, andando quindi a migliorare la reattività e la semplicità durante la gara. La progressione sarà graduale e perciò non ci aspettiamo di vincere subito tutte le gare del campionato, gli avversari saranno decisamente superiori a noi all'inizio, sia per quanto riguarda la moto che per le loro abilità, perciò dovremo portare pazienza e imparare prima di tutto a perdere e migliorarsi, per poi puntare al dominio assoluto.
Dal punto di vista manageriale, ci saranno da gestire i costi dello staff, delle strutture e del mantenimento del nostro team, che dovranno essere compensati dai ricavi dagli sponsor e dalle vincite, riuscendo ad ottenere anche un guadagno ovviamente per poter poi investire nel miglioramento nella moto e nell'assunzione di staff più competente. Il potenziamento della moto sarà



fondamentale per sperare di iniziare a vincere le gare, come anche l'investire in buoni PR e staff dedicato al marketing per poter attirare nuovi sponsor e maggiori introiti, ma bisognerà tenere conto anche dei cuochi e dei personal trainer per i nostri piloti che ne miglioreranno la forma e le abilità durante le gare. MotoGP





17 ci mette di fronte ad un'esperienza manageriale completa e progressiva che per la sua profondità e complessità nell'esperienza offerta dal gioco, con tutte le altre modalità a fargli da contorno.

Ovviamente non manca la possibilità di correre un singolo week-end di gara per divertirci un po', impersonare un pilota ufficiale del campionato durante un'intera stagione, oppure tornare un po' indietro nel tempo e correre sulle moto storiche delle vecchie categorie 500cc, 250cc e 125cc, mentre purtroppo manca la possibilità di ripercorrere degli eventi storici realmente accaduti, modalità molto divertente e nostalgica presente invece su Valentino Rossi The Game, ovviamente incentrata sul Dottore.

Nel complesso l'offerta di modalità e possibilità di gioco è inferiore all'ultimo lavoro di Milestone dedicato al Motomondiale, ma la nuova carriera riesce ad accontentare tutti e a tenere impegnati anche senza la presenza di corse di motocross o Rally di Monza, ci sono MXGP 3 e DIRT 4 per quelle discipline, qua si parla solo del motomondiale, in tutte le sue salse.
Dal punto di vista tecnico, qui ci troviamo a descrivere purtroppo l'unica pecca di peso che abbiamo trovato in questo MotoGP 17, il motore di gioco. Mentre con MXGP 3 i ragazzi di Milestone sono passati al nuovo Unreal Engine 4 che gli ha permesso incrementi grafici enormi, con MotoGP 17 si è continuato a lavorare con lo stesso motore, lo stesso di Valentino Rossi The Game che si porta dietro ancora tutte le sue pecche.





La qualità delle texture traballa, alcune sono perfette, altre poco definite, mentre invece la realizzazione del pubblico e del circuito è di una spanna più bassa rispetto a tutto il resto. Speriamo di poter vedere un futuro MotoGP 18 tirato al lucido con l'Unreal Engine 4, per il momento ci dobbiamo accontentare di una qualità grafica migliore rispetto a Valentino Rossi The



Game, che guadagna anche in fluidità grazie ai 60 fps fissi, ma che si vede vorrebbe spingersi quel gradino in più e farci saltare "tutti in piedi sul divano!".
Dal punto di vista dei contenuti lo abbiamo detto, MotoGP 17 è completo e ricco, include tutte le moto del campionato in corso per le categorie MotoGP, Moto 2 e Moto 3, più le moto e i piloti storici per le categorie 500cc, 250cc e 125cc, sponsor ufficiali, circuiti ufficiali e come di consueto, il grande Guido Meda al commen-



tario pre e post gara.
MotoGP 17 è un must-buy per ogni fan delle corse motociclistiche e come sempre, la passione è la vera forza di Milestone, perciò "tutti in piedi sul divano, ruota al cielo e Mileston c'è, Milestone c'è, MotoGP 17 c'è!"



PES 2018
DATA DI USCITA: 14.09.17
SVILUPPO: KONAMI
PUBLISHER: KONAMI
GENERE: SPORTIVO
CONSOLE: PS4-PS3-XONE-X360-PC

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







PES 2018
PRO EVOLUTION SOCCER

GIOCABILITA' AI MASSIMI LIVELLI

La rinomata qualità del gameplay è stata ulteriormente raffinata e bilanciata per ricreare l'autenticità di questo meraviglioso gioco, inclusa una velocità di gioco più realistica.
Il Dribbling Stategico permette all'utente di avere un maggior controllo nella fase di possesso, con la possibilità di una migliore protezione della palla, permettendo con il semplice uso della levetta di ottenere realistici e precisi movimenti per ingannare l'intervento del difensore.
Real Touch+ aggiunge una nuova dimensione al controllo della palla, con la possibilità di gestirla con tutto il corpo, permettendo tocchi con diverse zone dello stesso in base al movimento imprevedibile del pallone.
I calci piazzati sono stati rinnovati con un nuovo sistema di punizioni e calci di rigore, insieme alla possibilità di scegliere il nuovo sistema del calcio d'inizio con un solo giocatore.

REALISMO VISIVO AUMENTATO

La grafica realistica ricrea l'autenticità del calcio, fin nei più minimi dettagli, grazie al Real Capture.
I benefici includono l'illuminazione fotorealistica degli stadi per le partite diurne e notturne, campi da sport e tunnel degli spogliatoi ricreati grazie a più di 20.000 elementi complessi raccolti al Camp Nou e al Signal Iduna Park.
Vari giocatori sono stati analizzati con il motion capture in ambientazioni realistiche, permettendo una revisione completa del sistema di animazioni, iniziando dai movimenti base come camminare, girarsi e la postura del corpo.
I modelli dei giocatori risultano ancora più vari e dettagliati con una speciale attenzione di come le divise di gioco calzano su fisici differenti"
I giocatori riprodotti in modo fotorealistico avranno particolari dettagliati come i tatuaggi su tutto il corpo.





CO-OP ONLINE

Una nuova modalità dedicata al 2 contro 2 e 3 contro 3 in co-op, con il supporto per giocatori locali. Gioca insieme agli amici, porta la tua squadra al vertice o semplicemente divertiti con le partite a selezione casuale.

NUOVE MODALITA' E CARATTERISTICHE

L'opzione Partita Selezione Casuale ritorna con una nuova presentazione e nuove caratteristiche. Vesti il ruolo dell'allenatore nel CAMPIONATO MASTER con i tornei pre-stagionali, un migliorato sistema di trasferimenti e nuovi elementi di presentazione, che includono interviste pre-partita e immagini dallo spogliatoio.

ESTETICA MIGLIORATA

Nuova Interfaccia Utente per tutti i menù e utilizzo delle immagini reali di giocatori nella schermata di gestione della squadra e in myClub, così come una nuova presentazione in-game in stile televisivo.

INTEGRAZIONE CON PES LEAGUE

Competi nella PES League con le nuove modalità, che includono myClub, Partita Selezione Casuale e Co-Op Online.



FUT strategy

a cura di Matteo Martino



FOLLIE E SOGNI DI MEZZA ESTATE

La formazione estiva (e poi ce ne andiamo in ferie) la proponiamo in stile tots perché i giocatori presenti sono tutti i TOP Player dei maggiori campionati che secondo le ultime voci di mercato l'anno prossimo potremmo vedere giocare con una casacca diversa.

In porta abbiamo forse il 18 enne più forte del mondo in quel ruolo, che in pieno stile Raiola potremmo vedere vestito blanco Madrid o red United, il Milan e i milanisti pregano e seguono quella che ormai sta diventando una telenovela.

La coppia centrale di difesa ha reso oltre le aspettative e ha attirato molti occhi su entrambi. Ma se abbiamo un Caldara già sicuro di vestire bianconero e rinforzare la rosa della Juventus, De Vrij chissà quale rosa andrà a rinforzare, e quasi certo comunque che il buon Lotito voglia monetizzare.

Terzini Sandro e Kolasinac che da voci di corridoio e certezze li useremo per la prossime formazioni British poi vedremo a fine mercato quale di preciso sarà la squadra.

Centrocampo che per chi avesse i soldi per prenderli tutti e tre farebbero la fortuna di una squadra sia vera che su FUT... Biglia probabilmente resterà a giocare in serie A, Verratti e Dembelè potremmo rincontrarli nella stessa formazione magari spagnola...

Per noi di FUT basta il campionato per l'intesa.

Infine per i romantici e i cuori forti, l'attacco vede due giocatori che potrebbero darsi il cambio a livello di campionato con un Ronaldo che andrebbe in Francia dove son disposti a tutto pur di averlo, e Mbappè al Real Madrid e un Aubameyang che per ora alimenta solo desideri, tutti lo vogliono ma ancora nessuno se lo piglia.

Ricordate che bisognerà attendere il 31 agosto per conoscere le rose definitive delle squadre ...

Buone vacanze a tutti

VALORI	
ATT	97
MID	90
DEF	89
PAC	86
SHO	77
PAS	84
DRI	88
DEF	76
PHY	87
INTESA	92
RANGES	
MIN	496.500
MAX	8.390.000



Trading cards

a cura di Matteo Martino

Ogni mese un nuovo deck e le strategie per vincere



MAIN

CREATURE:
4x Meccatitano Torrenziale
ISTANTANEE & STREGONERIE
4x Spruzzo di Magma
4x Fulmine Imbrigliato
3x Negare
3x Censurare
2x Frantumare il Vuoto
3x Veto
2x Soli Cocenti
4x Barlume di Genialità
4x Rivelazione Geroglifica
1x Disperdere Essenza
1x Scolpire / Memoria
1x Attingere al Domani
TERRE:
4x Fumarola Vagante
4x Canale delle guglie Vertiginose
4x Centro dell'Etere
8x Isola
4x Montagna

SIDE

2x Sfinge dell'Ultima Parola
2x Dragoniere Reietto
3x Cosa nel Ghiaccio
2x Liberare I Gremli
2x Sfatare
1x Negare
1x Brusco Congedo
2x Dispendere Essenza

STRATEGIA DEL MAZZO

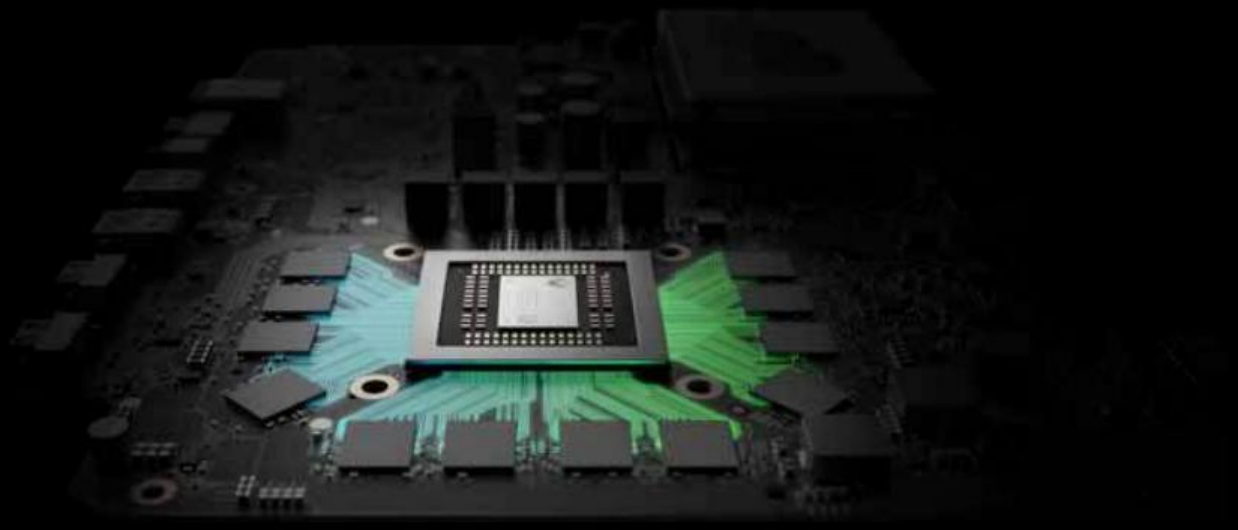
Amici di Magic in questo numero vi proponiamo un mazzo che secondo noi con l'uscita di scena di MARVEL potrà dire la sua nel Meta attuale.
Stiamo parlando di un IZZET CONTROL, si intuisce immediatamente che la strategia del mazzo è di prendere pieno possesso del Campo distruggendo o neutralizzando ogni minimo tentativo, da parte del nostro avversario, di creare gioco o partecipare alla partita.
I Meccatitani Torrenziali sono le nostre chiusure più tranquille, con l'abilità di lanciare un magia dal cimitero (un mago lanciorapido più grosso, che in standard non dispiace affatto) mentre a partita in corso, avendo almeno una decina di terre sul nostro campo, allora avremo le nostre felicissime Fumarole, che ben protette da counter, accompagneranno il nostro avversario a fine partita 4 danni alla volta.
La Main è preparata per rispondere abbastanza bene a mazzi aggro in meta come Zombi grazie agli Spruzzi di Magma che esiliano le sue creature e non ne permette il rientro in campo.
La Sideboard invece, ci permette di passare in totale controllo in un eventuale Mirror con mazzi controllo, con la Sfinge dell'ultima parola che fa da protezione per le vostre magie e da chiusura perfetta per la partita grazie all'antimalocchio e al volare.
Insomma una mazzo da preparare per andare a comandare…
Buon Magic e arrivederci a dopo le vacanze !!!!

XBOX ONE X



La console più potente di sempre

Con oltre il 40% di potenza in più, sarai sempre un passo avanti a tutti. Tieniti pronto, sta arrivando il 4k nativo!



6 teraflop

6 teraflop di potenza di elaborazione grafica, per prestazioni di gioco senza precedenti.

326 GB/sec

Non perderti neanche un fotogramma grazie ad una larghezza di banda di memoria di 326 GB al secondo.

12 GB GDDR5

Prestazioni di gioco ottimizzate grazie alla velocità della memoria grafica GDDR5 da 12 GB.

SVILUPPO	DATA EAST
PUBLISHER	DATA EAST
GENERE	SPORTIVO
CONSOLE	NEO-GEO CD - ARCADE

1994

Quale miglior gioco per celebrare l'arrivo dell'estate

L'estate è ormai arrivata e quale miglior modo per celebrarla se non con un bel retrogaming a tema? Ci abbiamo pensato un po' per decidere quale fosse il gioco più adatto a rappresentare l'estate, abbiamo passato in rassegna Outrun, Californa Games, ma alla fine non potevamo che scegliere lui, il gioco estivo per eccellenza, Windjammers. Uscito nel 1994 su Arcade e Neo-Geo CD, il gioco si basa sul frisbee, collocato tuttavia all'interno di una competizione dove si scontrano i più forti campioni del mondo.
Ogni nazione ha le proprie caratteristiche e le proprie tecniche speciali: ad esempio l'italiano, Loris Biaggi, è un atleta tendente alla potenza che può eseguire la tecnica tiro



a vortice; il tedesco, Klaus Wessel, è dannatamente lento, ma è dotato di una potenza devastante e un attacco speciale distruttivo; lo spagnolo Jordi Costa è invece il classico personaggio equilibrato, un ottimo mix tra velocità e potenza, probabilmente il miglior atleta da cui partire.
Questi sono solo tre dei sei personaggi



che compongono il roster di Windjammers, ognuno con i loro pro e i loro contro, tutto starà nel selezionare il personaggio adatto maggiormente al nostro stile di gioco.
Ma ora la domanda clou, come si gioca a Windjammers? Il gioco riproduce essenzialmente il classico gameplay di Pong: i due giocatori si rimbalzeranno il frisbee finché uno dei due non riuscirà a colpire gli obiettivi posti dietro all'avversario di turno.
Questi obiettivi chiamati Goal Zone cambieranno a seconda del campo di gioco e una volta colpiti ricompenseranno il giocatore





con 3 o 5 punti; una volta raggiunti i 12 punti si passa al set successivo. Windjammers gode inoltre di una chicca nel doppiaggio, infatti ogni atleta esclamerà delle frasi durante il match a seconda della loro lingua di origine (ebbene si, anche il nostro Loris Biaggi). Windjammers è un gioco dal ritmo frenetico e dannatamente divertente, e a breve arriverà anche su PlayStation 4 attraverso una versione rimessa a nuovo, quindi non avete davvero scuse per non giocarci. Se non avete voglia di aspettare e non riuscite a recuperare Windjammers, segnaliamo la presenza anche di Disc Jam su PS4 e PC, gioco decisamente più moderno, ma fortemente ispirato al titolo di Data East. Quindi che aspettate, afferrate quel frisbee e caricate il vostro colpo più potente! Buona estate a tutti.

new NINTENDO 2DS XL

Altro arrivo in casa Nintendo

Non contenta delle ottime performance di vendita di Switch, Nintendo ha annunciato l'uscita di del New Nintendo 2DS XL, ovvero una nuova possibilità di scelta nella sua linea di console portatili. Fondamentalmente si tratta di una versione del 3DS priva della funzione 3D ma altrettanto potente, pieghevole e dotata di uno schermo più grande rispetto al 2DS classico.





Il New Nintendo 2DS XL uscirà il 28 luglio al prezzo di 149 euro (in bianco/arancione o blu/nero) e può già sfruttare la maggior parte dei titoli presenti per 3DS, ovviamente senza la profondità di campo dello schermo 3D, oltre a tutti gli Amiibo, grazie al sensore NFC integrato.
Ciò che sorprende di più è il peso, veramente molto contenuto, mentre le dimensioni differiscono rispetto al 3DS XL di qualche millimetro, soprattutto nello spessore.





Questo potrebbe rappresentare un problema in caso di mani particolarmente grandi, soprattutto quando si cerca di premere i tasti posteriori, ma è in parte compensato dalle dimensioni generose della console, che la rende comoda da trasportare e piacevole nel caso si debba giocare con una mano mentre con l'altra si impugna il pennino.
Ma adesso che la principale console di Nintendo è portatile, questo 2DS non rischia di essere un ospite un po' scomodo?
Probabilmente no, perché l'azienda giapponese ha pensato che valesse la pena diversificare la propria offerta.
Per chi cerca un'ottima console portatile che costi poco e offra un parco titoli che supera il migliaio, Pokémon compresi, il 2DS è la scelta migliore.
Se invece cercate qualcosa di diverso c'è lo Switch. Certo, chi ha già un 3DS e uno Switch probabilmente non ci penserà neppure, ma c'è un sacco di gente là fuori che non vede l'ora di giocare senza spendere troppo, le migliaia di PlayStation 2 vendute anni dopo l'uscita della 3 sono là a dimostrarlo.
Tuttavia è indubbio che avere due console portatili nel lungo termine potrebbe essere motivo di imbarazzo, ma è un discorso che dovremmo affrontare tra un anno: se a quel punto i giochi in uscita per 2DS saranno più di quelli in arrivo su Switch allora forse sarà il caso di preoccuparsi.

Comandi migliorati

New Nintendo 2DS XL include uno stick C e i pulsanti ZL/ZR, per una gamma di comandi più ampia nei titoli compatibili.
Lo stick C è sensibile alla pressione esercitata, per comandi più precisi.

Compatibilità con gli amiibo

Il sensore NFC è integrato nello schermo inferiore. Se appoggi un amiibo (venduti separatamente) sullo schermo mentre giochi a un titolo compatibile, puoi leggere e scrivere dati su di esso per migliorare la tua esperienza di gioco!



Contenuto della confezione:
Console New Nintendo 2DS XL
Stilo per New Nintendo 2DS XL
Scheda microSDHC (4 GB)
Carte RA
Manuale d'istruzioni
Blocco alimentatore

LET'S FIFA



OGNI SCONTRO È PERSONALE



L'ERA DELLA ROVINA





NOME ROBERTA
ANNI 23
SEGNO PESCI

COSA FAI DI BELLO NELLA VITA ?
ATTUALMENTE HO L'ESTREMO PIACERE DI NON FARE NULLA !!!

HOBBY ?
MAKE UP E ACCONCIATURE SONO LA MIA PASSIONE

SOGNO NEL CASSETTO ?
CHIARAMENTE APRIRE IL MIO SALONE DI BELLEZZA

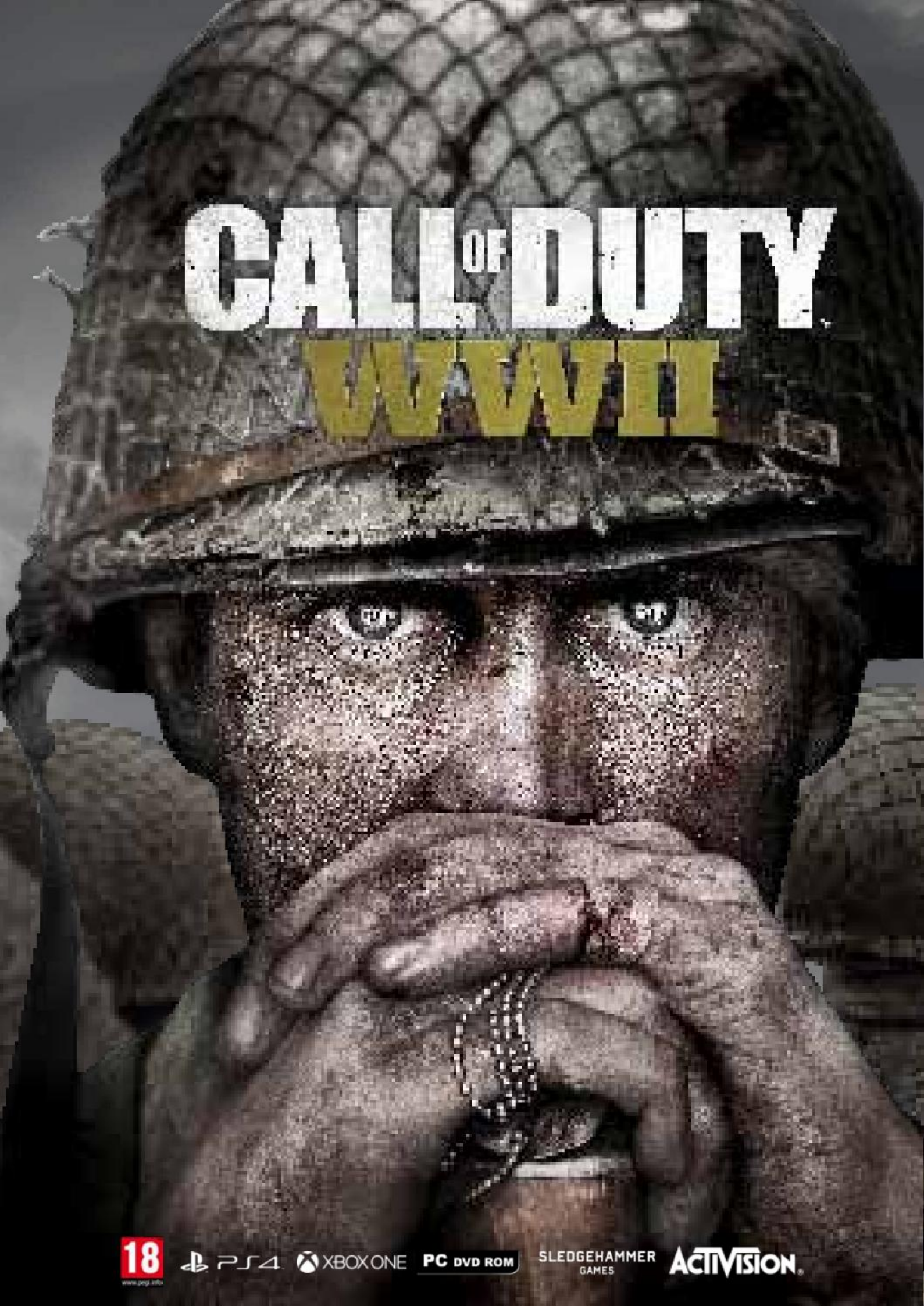
IL TUO IDOLO ?
JHONNY DEPP

IL CALCIO LO SEGUI?
E COME NON POTREI ESSERE TIFOSISSIMA DEL CAGLIARI ????

CON I VIDEOGAMES CI GIOCHI ?
GIOCO DA MOLTI ANNI A TEKKEN E MI APPASSIONA MOLTISSIMO "PESTIAMO TUTTI"

MUSICA PREFERITA ?
NON HO DELLE PREFERENZE PARTICOLARI MA IL CONCERTO DI VASCO ...

SE ANDASSI IN UN'ISOLA DESERTA CHI O COSA PORTERESTI ?
SDRAIO, SPRITZ E TANTO RELAX


CALL OF DUTY
WWII
18
www.pegi.info
PS4
XBOX ONE
PC DVD ROM
SLEDGEHAMMER GAMES
ACTIVISION.

3 NOVEMBRE 2017

ESCLUSIVA PLAYERS

PRENOTA SUBITO PER AVERE IL GADGET OMAGGIO



27 OTTOBRE

ASSASSIN'S CREED ORIGINS

QUANDO TUTTO EBBE INIZIO











PRENOTA ORA PER AVERE IN OMAGGIO LA T-SHIRT ORIGINALE

18 ASSASSIN'S CREED ORIGINS PS4 XBOX ONE PC DVD ROM UBISOFT