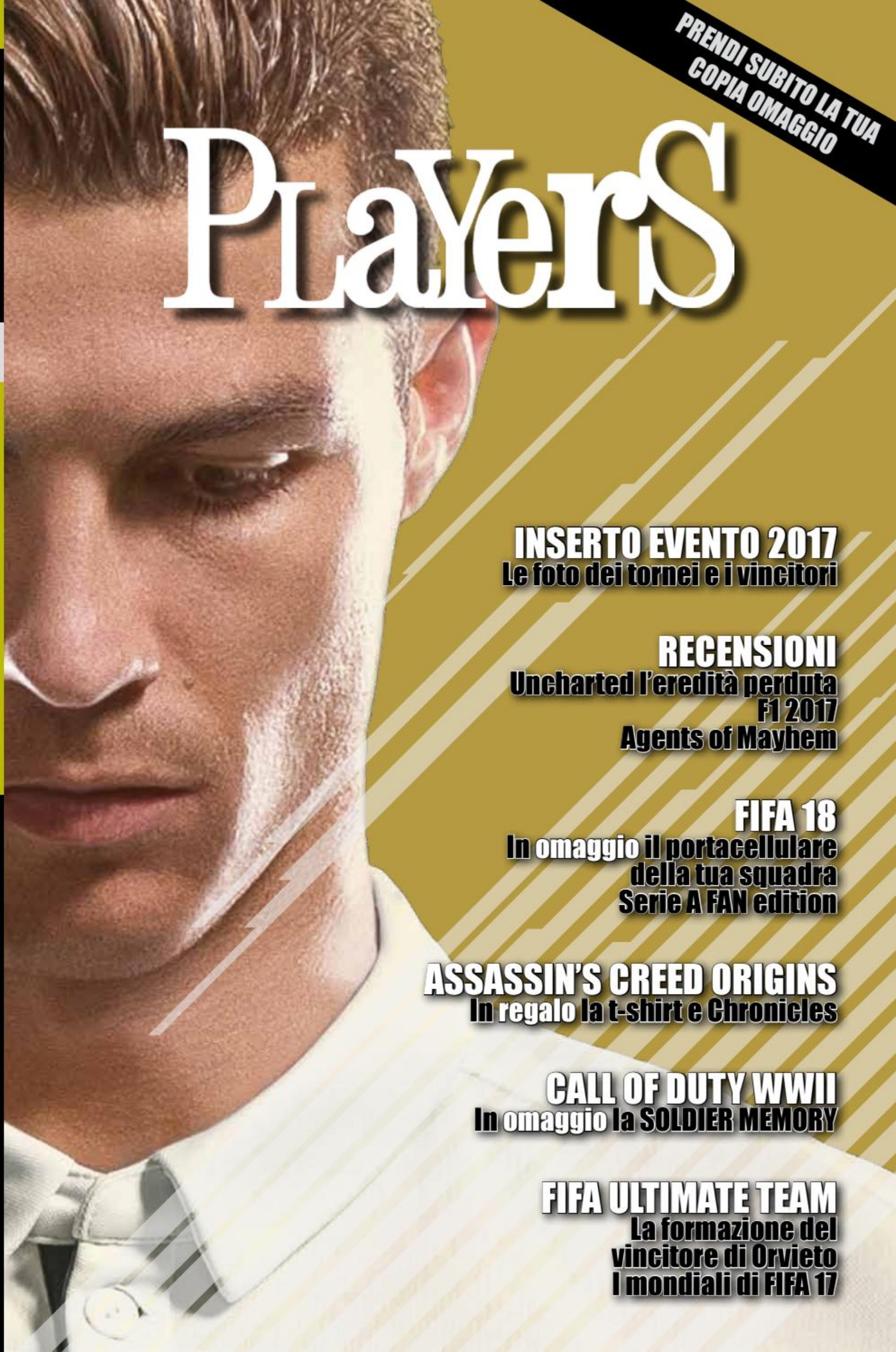
SETTEMBRE 2017
33
GameUP
16GAMES
Mensile informativo del gruppo Hyper

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

PRENDI SUBITO LA TUA COPIA OMAGGIO

PLAYERS



INSERTO EVENTO 2017
Le foto dei tornei e i vincitori

RECENSIONI
Uncharted l'eredità perduta
F1 2017
Agents of Mayhem

FIFA 18
In omaggio il portacellulare della tua squadra Serie A FAN edition

ASSASSIN'S CREED ORIGINS
In regalo la t-shirt e Chronicles

CALL OF DUTY WWII
In omaggio la SOLDIER MEMORY

FIFA ULTIMATE TEAM
La formazione del vincitore di Orvieto
I mondiali di FIFA 17


ESCLUSIVA
PLAYERS
FIFA
WORLD CHAMPIONS
2016
adidas
EA
SPORTS
FIFA 18
FIFA
OFFICIAL
LICENSED
PRODUCT
Emirates

PRENOTA SUBITO PER AVERE IL REGALO DELLA TUA PASSIONE



SOLO PER PLAYERS SERIE A FAN EDITION





FIFA 18 STANDARD EDITION
+ REGALO DELLA PASSIONE
+ MAGLIA STAGIONE 2017/18

A SOLI 79,99

POLYPHONY DIGITAL

GRAN TURISMO®
THE REAL DRIVING SIMULATOR
SPORT

L'ATTESA STA FINALMENTE PER FINIRE IN ARRIVO IL 18 OTTOBRE

Un'evoluzione dei giochi di guida

La pluripremiata serie Real Driving Simulator fa il suo debutto su PlayStation 4.
Sei pronto a vivere emozioni forti che ti faranno battere il cuore?
Grazie alla collaborazione con la FIA (Fédération Internationale de l'Automobile), Polyphony Digital ha realizzato un gioco accessibile a tutti, dai giocatori occasionali agli appassionati di corse.
Partecipa a due campionati online. Rappresenta il tuo paese nella Coppa delle nazioni e guida per la tua casa automobilistica preferita nella Coppa costruttori.
Riuscirai a trionfare nel primo videogioco della storia riconosciuto ufficialmente come parte del mondo dei motori reale?



PRENOTA SUBITO PER AVERE L'AMERICA PACK

- TEMA DINAMICO
- 500.000 CREDITI
- 3 AUTO EXTRA

SRT TOMAHAWK VISION GT



FORD FOCUS GR.B RALLY CAR



FORD MUSTANG GR.B RALLY CAR



PlayStation 4 EXCLUSIVE

PlayStation VR COMPATIBLE

PLAYERS



Pubblicazione informativa - Gruppo Hyper
Anno III n. 33
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
players@16games.it

Hanno collaborato alla realizzazione di questo numero

 Francesco Tarquini
 Ciro Di Chiara
 Valerio Turrini
 Matteo Martino
 Marco Inchingoli
 Giulio Gabrielli

L'estate stà finendo. E qualcuno potrebbe dire: "meno male"
Ci siamo divertiti moltissimo durante il nostro evento estivo e abbiamo già un sacco di idee per renderlo ancor più formidabile l'anno prossimo.
In questo numero c'è un supplemento di ben otto pagine per raccontarvi come è andata e preparandolo ci siamo resi conto che sono ancora poche.
Ma ora è settembre e ricomincia la stagione calda dei videogamers, arrivano le uscite importanti, quelle su cui tutti noi non vediamo l'ora di metterci le mani.
Solo per i negozi 16Games e GameUp ci sono delle esclusive sui tre titoli più importanti della stagione: FIFA 18, Assassin's creed origins e Call of duty WWII.
E se il buongiorno si vede dal mattino quest'anno ci sarà da divertirsi parecchio.
Arriveranno presto altre offerte (ci stiamo già lavorando), delle campagne ad hoc per la supervalutazione del vostro usato e stiamo preparando un concorso senza eguali che non vediamo l'ora di presentare.
Insomma ci piace lavorare per voi, rendere l'esperienza di acquisto nei nostri negozi sempre più conveniente ed affascinante, consegnarvi ogni mese una pubblicazione ricca di interesse e novità.
Ben arrivato autunno, buona lettura e alla prossima.

Bruno Capolupi

In questo numero

06 | Special Gamescom 2017



08 | Review Uncharted l'eredità perduta
F1 2017
Agents of Mayhem
15 | Special Inserto evento 2017



21 | Uscite del mese I parte
22 | Poster del mese Destiny 2
24 | Uscite del mese II parte
31 | Retrogaming Virtua striker
32 | FUT I campioni del campione
FIFA 17 il vincitore dei mondiali



34 | Trading cards 4 C turbofog
L'era della rovina
36 | Gadget Asus mouse Pugio
40 | Girl gamer Francesca



2017 gamescom

Una kermesse senza pretese Qualche novità inattesa e tante riconferme

A distanza di pochi mesi dall'evento di Los Angeles, la Gamescom di Colonia in Germania si rivelata come sempre il nostro E3, purtroppo da un paio d'anni in chiave ridotta visto che ci eravamo abituati a delle edizioni parecchio soddisfacenti, soprattutto da Sony che da quando ha creato il Playstation Experience, si è data alla latitanza dall'evento tedesco.
Anche quest'anno l'assenza di Sony si è fatta sentire e le altre due grandi conferenze (Microsoft e EA) non hanno sganciato grandi bombe anzi, si sono tenuti stretti i loro cavalli di battaglia rivelando alcune novità e riconfermando che purtroppo non dobbiamo aspettarci grosse novità per l'anno ormai in chiusura.



Le nuove IP

Partiamo subito con le novità più succulente della Gamescom 2017, i titoli inediti che ci sono stati presentati a Colonia, tra cui troviamo un nuovo strategico di casa Ubisoft, Anno 1800 nuovo capitolo della fortunata saga Anno che spopola tra i fan del genere su PC e che sicuramente sarà anche lui un campione di incassi (sempre considerando la nicchia dei giochi di ruolo). Sempre in ambito strategici ritorna l'altro mostro sacro del genere Age of Empires, che oltre al nuovo quarto capitolo arriva sul mercato anche con una remastered del primo storico episodio, una "Definitive Edition" che farà gola agli appassionati più vecchi di questo genere.
Uscendo invece dalla nicchia dei titoli strategici, non ci sono stati grandissimi annunci all'infuori di una manciata di titoli inediti, molto interessanti e che promettono davvero bene.
Il primo è Biomutant, un nuovo gioco sviluppato da Experiment 101 che è un neonato studio svedese fondato da ex dipendenti di Avalanche Studios (Just Cause, Mad Max) e pubblicato da THQ Nordic. E' un open world molto verde, ambientato in un mondo ricco di vegetazione il cui futuro sarà nelle nostre mani, visto che uno degli elementi fondamentali nel gameplay di Biomutant sarà la possibilità di decidere le sorti dell'intero pianeta con le nostre azione. E' un concept interessante e anche quello che abbiamo visto dal trailer d'annuncio ci è piaciuto particolarmente. Il personaggio principale inoltre ispira molto carisma, un po' Starfox e un po' Rocket Racoon, staremo a vedere se sarà una sorpresa, le carte in regola ci sono tutte.
Immortal: Unchained è un nuovo RPG con ambientazione fantascientifica dai lati molto dark che ci ha intrigato molto per il suo incipit misterioso. Verremo risvegliati da un misterioso individuo chiamato guardiano, senza alcun ricordo precedente e senza



sapere il nostro scopo. Sappiamo solo che il mondo è in pericolo e i nostri poteri potrebbero salvarlo.
Da qui partirà la nostra avventura nel mondo Sci-fi di Immortal: Unchained, sviluppato da un nuovo studio chiamato Sold Out tra cui spiccano persone che hanno lavorato a The Witcher e Battlefield 1, non dei neofiti in quanto a narrazione insomma.
Lato e-sports e MOBA, troviamo Breakaway, una nuova proposta di Double Helix, pubblicata da Amazon Game Studios che cercherà





di inserirsi nell'affollato (e quasi saturo) panorama dei multiplayer competitivi in stile MOBA, con il chiaro obbiettivo di dire la sua nel mondo degli e-Sports. L'idea è interessante, ci ricorda sia i vari Overwatch che i MOBA più classici tipo Dota 2 e inoltre il comparto grafico è molto carino e colorato, ma come sempre il successo di questo genere di giochi è dato da quanti utenti lo sceglieranno per passare i loro pomeriggi nerd.
Ultimo ma non meno importante, gli sviluppatori di Yakuza hanno mostrato il loro intero showcase che oltre al già noto



Yakuza 6: The Song of Life, includerà una remastered del secondo capitolo della serie Yakuza e *l'inaspettato annuncio di Hokuto Ga Gotoku (titolo provvisorio giapponese), un nuovo gioco dedicato a Ken il Guerriero caratterizzato dalle meccaniche di Yakuza e che potrebbe rivelarsi un piccolo capolavoro per i fan di Kenshiro che purtroppo non possono vantarsi di giochi di grandissimo livello dedicati al loro eroe.* Speriamo che gli sviluppatori giapponesi riescano a dargli il giusto merito e che finalmente potremo goderci un gioco di Kenshiro che meriti il nome che porta.
Tra gli altri giochi in arrivo, ma non esattamente nuovi annunci, troviamo Battlefield 1 Revolution la versione completa di tutti i DLC dell'ottimo sparatutto di DICE, ReCore: Definitive Edition una remastered che sfrutterà la potenza di Xbox One X e avrà numerose aggiunte al gameplay (aggiornamento gratuito per chi possiede la versione originale), una nuova espansione di The Sims 4, dedicata a Cani & Gatti e per finire PlayeUnknown's Battlegrounds che arriverà in esclusiva per Xbox One dopo il grande successo che sta riscontrando su Steam.

Le riconferme

Andando invece ad analizzare i giochi già noti, tra i più interessanti troviamo i nuovi trailer 4K di Assassin's Creed Origins, Forza Motorsport 7, La Terra di Mezzo: L'Ombra della Guerra e Gears of War 4, che saranno ottimizzati in vista di Xbox One X. A proposito di Xbox One X, l'edizione limitata Project Scorpio è stata presentata alla Gamescom 2017 ed è andata subito sold out con i preorder, decretando un nuovo record per il marchio Xbox.
Spostandoci sul lato delle esclusive Sony, anche senza una conferenza dedicata ai prodotti Playstation, il vessillo di Sony è stato mantenuto alto da Uncharted: L'Eredità Perduta (di cui potete leggere la recensione su queste pagine) e Gran Turismo Sport che invece vedrà la luce il prossimo 18 ottobre.
Lato multipiattaforma, sicuramente il gioco più atteso e intrigante della Gamescom 2017 è Monster Hunter: World che per la prima volta approderà sulle console casalinghe di Sony e Microsoft con un concept inedito, più maturo rispetto alle produzioni su Nintendo 3DS, ma che purtroppo ancora non convince appieno soprattutto dal lato tecnico, ancora non all'altezza delle produzioni tripla A open-world che siamo abituati a vedere. C'è ancora tempo per aggiustare il comparto grafico del gioco, l'uscita è prevista nel 2018 senza data fissa e speriamo che gli sviluppatori abbiano il buon senso di posticiparla nel caso in cui non fossero ancora convinti del prodotto, ne gioverebbe sicuramente e per i fan sarebbe solo un bene.
Oltre a Monster Hunter si sono rivisti diversi titoli attesissimi, li vediamo velocemente visto che nel complesso le novità non sono moltissime.
Troviamo il nuovo Dishonored, l'interessante Dragon Ball FighterZ, The Evil Within 2, Destiny 2, Need for Speed: Payback, FIFA 18 e PES 2018, Star Wars Battlefront 2, Call of Duty WWII, Anthem (il nuovo di Bioware), AC: Origins, Far Cry 5, Wolfenstein II: The New Colossus, Ni No Kuni II: Destino di un Regno e molti altri.
Menzione d'onore per Nintendo, che ha annunciato nuove feature per ARMS e Splatoon 2, l'opzione rewind per il SNES Classic (permette di riavvolgere un gioco per ripetere un determinato punto) e una nuova versione del Nintendo 3DS dedicata



proprio allo storico Super NES.
Nel complesso è stata una Gamescom ordinaria, con qualche novità inattesa e tante riconferme, un preludio al periodo natalizio dove finalmente avremo la possibilità di mettere le mani sulla maggior parte dei titoli mostrati all'E3 e mostrati di nuovo a Colonia •



Review

a cura di Marco Inchingoli

Sviluppo
NAUGHTY DOG
Publisher
SONY
Genere
AZIONE
Piattaforma
PS4



UNCHARTED
L'EREDITÀ PERDUTA

Chloe e Nadine tornano con una nuova avventura



Dopo l'ottimo Fine di un Ladro, il brand Uncharted torna sulla cresta dell'onda grazie a uno spin-off dal gusto particolare. Si tratta di un'avventura stand alone scollegata dalla quadrilogia classica che non vede infatti come protagonista Nathan Drake bensì il duo Chloe Frazer e Nadine Ross.
Catapultate nei meandri dell'India, le due cacciatrici sono alla ricerca della Zampa dorata di Ganesh, mitico artefatto desiderato anche da Asav, capo dei ribelli pronto a organizzare una rivolta grazie alle ricchezze accumulate attraverso il commercio di reperti archeologici, contrabbando e altro.
Dopo una rocambolesca introduzione, il dinamico duo si ritrova immerso in una foresta caratterizzata dalla presenza di fiumiciattoli, rovine di antiche civiltà e molto altro.



Con l'avanzare dell'avventura si verranno a scoprire diversi dettagli al riguardo dell'induismo, del rapporto tra Chloe e Nadine e tante sfaccettature che fungono da perfetto collante e in grado di incuriosire il videogiocatore al punto giusto da rendere particolarmente difficoltoso l'allontanarsi dallo schermo.
Se da un lato abbiamo apprezzato il tandem di protagoniste, dall'altro abbiamo storto il naso di fronte a un'antagonista dallo spessore fin troppo ridotto.
A parte qualche battuta convincente, Asav non è assolutamente in grado di tenere banco, soprattutto se paragonato a una coppia così ben assortita. E' giusto sottolineare che la trama non brilla certo di originalità, ma alcuni colpi di scena sapranno certamente strappare delle reazioni al videogiocatore.
Chi non ha affrontato la quadrilogia originale potrebbe però non apprezzare a fondo alcune comparsate e riferimenti a quanto accaduto in passato.
Oltre alla Campagna principale, Uncharted: L'Eredità Perduta propone una modalità Sopravvivenza e una sezione in rete, le quali vanno a impreziosire la longevità di un titolo terminabile in circa otto o dieci ore, a patto di non voler mettersi a caccia dei vari collezionabili disseminati per la mappa. *Il gameplay di Uncharted: L'Eredità Perduta si basa completamente su quanto visto negli episodi precedenti.*
Le fasi esplorative verranno spesso condite da funabolici salti, arrampicate e tutto ciò che Nathan Drake ha sempre eseguito.
L'equipaggiamento verrà presto in aiuto della bella protagonista, dato che Chloe avrà a disposizione un comodo rampino e altri oggetti che le permetteranno di raggiungere zone altrimenti impossibili.
Sono inoltre presenti alcuni momenti in cui sarà necessario collaborare con Nadine, figura che diverrà presto utile sia per quanto riguarda l'esplorazione che le fasi di combattimento.



La vera novità di Uncharted: L'Eredità Perduta risiede nell'inserimento di una fase di gioco completamente basata sulla concezione free-roaming. Dopo un'introduzione completamente lineare, Chloe e Nadine si troveranno immerse in una foresta in cui





spiccano strutture fatiscenti, fiumiciattoli, cascate e molto altro.
In questo particolare momento il giocatore può decidere di avanzare nella trama oppure andare all'esplorazione allo scopo di raccogliere quanti più artefatti possibili.
Come in ogni Uncharted che si rispetti, anche Uncharted: L'Eredità Perduta è zeppo di momenti action e combattimenti sia a mani nude che utilizzando armi da fuoco di ogni genere.
Si va dalle classiche pistole a fucili di precisione, passando per mitra, fucili d'assalto e molto altro.



Gli scontri fisici vengono alternati dall'utilizzo di due tasti, i quali permettono di attaccare o parare, mentre il tasto Cerchio rimane legato alla classica rotolata, movimento utile per schivare i colpi degli avversari.
Ottima la IA dei nemici. Ai livelli più alti, i cattivi di turno sono in grado di mettere in campo azioni davvero imprevedibili. Al contempo, la nostra partner si dimostra essere sia un'eccelsa guerriera che una figura importante anche durante la risoluzione degli enigmi. *Impossibile non rimanere a bocca aperta di fronte al comparto tecnico di Uncharted: L'Eredità Perduta. Fin dal primo momento di gioco ci si imbatterà in espressioni facciali curate alla perfezione, il tutto impreziosito dalla presenza di paesaggi mozzafiato che vanno da paesaggi metropolitani a vaste lande immerse in lussureggianti foreste. Il level design è una vera chicca dato che gli sviluppatori hanno saputo sfruttare l'ampiezza delle location a tutto tondo, permettendo al giocatore di alternare momenti di scalata con fasi più lineari.*
L'inserimento di alcune zone in cui Chloe sentirà l'impulso di scattare una fotografia è la riprova della consapevolezza del grosso lavoro fatto dal team di sviluppo al riguardo del motore grafico.
Il numero di dettagli sullo schermo così elevato è solitamente colpito da sacrifici creati ad hoc, in favore di una fluidità d'azione curata alla perfezione.
Abbiamo effettivamente riscontrato alcuni piccoli problemi legati alle animazioni dei personaggi, aspetto comunque da tenere assolutamente in secondo piano data la beltà dell'intera produzione.
Tanto di cappello ai dialoghi tra Chloe e Nadine. Gli scambi di battute risultano sempre interessanti dati gli approfondimenti legati sia alla trama che al rapporto tra le due protagoniste.



Sia i testi che i dialoghi sono stati localizzati completamente in italiano.
Insomma Uncharted: L'Eredità Perduta non è solamente una mera espansione, ma riesce a tener alto il nome del franchise grazie ad un comparto tecnico eccezionale, un gameplay solido, e due protagoniste assolutamente convincenti tanto da far dimenticare l'assenza del buon Nathan Drake. Dunque se avete giocato la quadrilogia di Uncharted, L'Eredità Perduta dovrà sicuramente far parte della vostra collezione, in caso contrario ci sentiamo comunque di consigliarlo dato l'assenza di forti collegamenti narrativi con la serie •



Review

a cura di Valerio Turrini

Sviluppo
CODEMASTERS
Publisher
CODEMASTERS
Genere
RACING
Piattaforma
PS4 - XONE - PC



F1 2017
Formula 1

Nuove regole, nuova Formula 1, si torna in pista con il nuovo F1 2017!

Le numerose modifiche al regolamento della Formula 1 a partire da quest'anno, hanno portato una ventata di aria fresca a uno sport che ultimamente era in forte calo e tra le altre cose, anche la nostra Ferrari ne ha giovato, riuscendo a tornare competitiva al livello delle Mercedes e Red Bull. Codemasters come ogni anno si presenta sul mercato con la sua versione aggiornata del gioco su licenza dove per la prima volta vengono introdotte le nuove regole e quindi le nuove vetture, oltre a un cospicuo numero di migliorie e nuove modalità che rendono F1 2017 il capitolo della serie più completo e ricco mai rilasciato. Dopo lo scarso successo dell'edizione 2015 e un sostanziale miglioramento nel 2016, gli sviluppatori ripartono dalla cosa migliore presente in F1 2016, la modalità Carriera che viene arricchita da diversi contenuti e messa al centro dell'offerta di gioco.

Subito a primo impatto, la modalità Carriera è molto più curata rispetto al precedente capitolo, ampliata grazie ad una gestione migliore del reparto Ricerca & Sviluppo che ci permetterà di migliorare la nostra monoposto attraverso un menù incredibilmente più vasto e frammentato rispetto alla semplicità troppo basilare del precedente gioco.

Ben 115 modifiche applicabili che dovranno essere sviluppate grazie ai dati raccolti durante le prove libere, completando i programmi di guida proposti dai nostri ingegneri che si arricchiscono di due nuovi programmi inediti. Ritroviamo quindi i programmi per la conoscenza del tracciato, il consumo delle gomme e il ritmo di qualifica ai quali si aggiungono un programma per il consumo del carburante (richiederà parecchia pratica) e un programma per il ritmo di gara, che permetterà ai nostri ingegneri di calcolare al meglio la strategia di sosta. Con i punti guadagnati in questa sorta di mini-giochi che abbiamo imparato a conoscere già in F1 2016, si dovranno sviluppare le migliorie della nostra vettura e attendere che saranno completate ovviamente, ma non è tutto. I nuovi pezzi sono soggetti a difetti maggiori rispetto ai precedenti e perciò tra i vari potenziamenti ci sono una serie di bonus legati alla durabilità e all'affidabilità dei pezzi, visto che un altro importante elemento da tenere sotto controllo sarà l'usura del cambio e della Power Unit (il motore). Dal nostro fidato portatile dovremo gestire al meglio questi due elementi, fondamentali per la buona riuscita del campionato e che come da regolamento, saranno limitati. Avremo a disposizione 4 cambi per la Gearbox (il cambio) e 4 cambi per ognuno dei 6 pezzi che compongono la Power Unit, che dovremo gestire durante l'arco del campionato per mantenere la nostra monoposto competitiva e affidabile. Il concetto di base è molto semplice, facilitato dai consigli del nostro ingegnere, ma già il fatto che sia stato introdotto aumenta la simulazione del titolo, da sempre legato ad un'impronta parecchio arcade. Il resto è rimasto pressoché invariato e come da tradizione tutto piuttosto scalabile, a partire dalla difficoltà della IA e degli aiuti alla guida, potremo scegliere la durata della gara, se fare le qualifiche complete (3 round) oppure ridurle a un solo round, se attivare la safety car e il giro di ricogni-











zione, ci sono una miriade di opzioni per personalizzare la propria esperienza in F1 2017. Si sente ancora la mancanza di un editor per il nostro personaggio, sia per il volto (poco importante alla fine) che per i caschi (decisamente più importante), anche se per la scelta del casco avremo a disposizione diversi design, parzialmente modificabili nelle colorazioni.

Un'altra gradita (e ritrovata) aggiunta di F1 2017 che viene inclusa anche nella modalità Carriera, è la reintroduzione delle monoposto classiche (ben 12 includendo il bonus pre-order) che spaziano McLaren MP4/4 del 1988 (bonus pre ordini e day-one) alla storica Red Bull del 2010 di Vettel, passando per la leggendaria Ferrari F2004 di Schumi e Barrichello e la Renault R26 di Alonso e Fisichella, un pacchetto di auto storiche niente male a cui vengono dedicati diversi eventi su invito che ci verranno proposti durante la nostra carriera. Si va dalle prove a tempo, alle gare di sorpasso o agli inseguimenti, dove dovremo raggiungere della auto che partono prima di noi e superarle entro la fine dei giri. I vari eventi riescono a regalare delle ottime pause alla linearità del mondiale e spesso si svolgono nelle versioni corte dei circuiti ufficiali, per la prima volta introdotte nella serie (c'è anche Montecarlo di notte).

Valore aggiunto non da poco è l'ottimo feeling che queste vetture regalano rispetto alle monoposto moderne, ogni vettura sia moderna che storica è stata studiata e realizzata nel gioco in maniera da regalare il feeling di guida più fedele possibile e il risultato è sicuramente ben riuscito.



Le vetture storiche sono le protagoniste anche dell'altra grande modalità che affianca la Carriera, la nuova e corposa modalità Campionati che ci mette di fronte e tornei caratterizzati da regole dedicate e diverse in base al torneo e che regalerà diverse ore di divertimento. Si va dalle regole classiche del campionato, al campionato con sole auto storiche, a una playlist di soli tracciati cittadini, mini-campionati con qualifiche e due round di gara per pista e molte altre combinazioni che aumentano la longevità di F1 2017 e il divertimento offerto.

Ovviamente non mancano le modalità basiche del titolo, il gran premio singolo, le prove a tempo e il multi player online, dove si potranno usare sia le monoposto moderne che le monoposto classiche.

Dal punto di vista tecnico, l'EGO Engine si comporta piuttosto bene e riesce a mantenere i 60fps durante la gara anche in condizioni estreme (con qualche lieve calo). Le texture delle monoposto sono realizzate ottimamente e la fedeltà è unica, mentre invece abbiamo notato qualche incertezza nell'antialiasing (non sempre perfetto) e nelle decalcomanie di garage e alcune tute di piloti minori. Certe volte sembra come se la console non abbia caricato il rendering ad alta risoluzione e ne utilizzi uno a dettagli minimi, sicuramente sarà risolto con una patch. Buona anche la resa degli spalti e dei circuiti, mentre ci saremmo aspettati qualcosa di più con la pioggia sia nella resa grafica che nel feeling, dove negli ultimi anni abbiamo avuto parecchi salti in avanti con Project CARS e Forza Motorsport 6.



Nel complesso l'offerta di F1 2017 è la più completa della serie, se siete fan della Formula 1 non può mancare e le nuove vetture lo rendono ancora più veloce e frenetico, un grosso passo in avanti rispetto al precedente capitolo e al precedente campionato Formula 1 •



Review

a cura di Valerio Turrini

Sviluppo
DEEP SILVER
Publisher
VOLITION
Genere
SHOOTER
Piattaforma
PS4 - XONE - PC



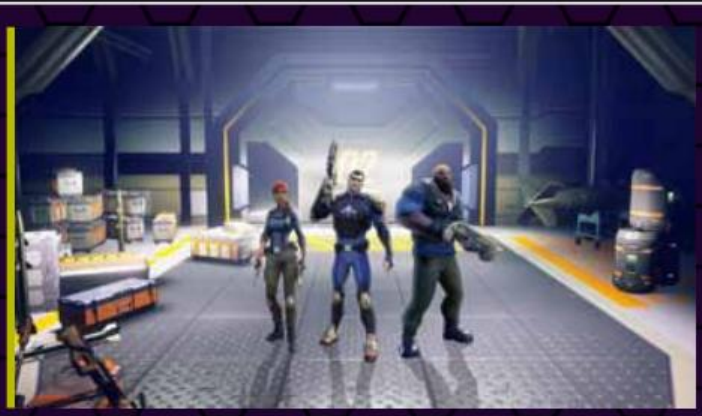
AGENTS OF MAYHEM

Esplosioni, sparatorie, umorismo e divertimento.

Mentre nel mondo dei videogiochi si cerca sempre di più il taglio cinematografico più serio, la recitazione impegnata e si tenta di commuovere spesso il giocatore con scene drammatiche ad-hoc, allo stesso tempo c'è Volition, una software house che non riesce proprio a prendersi sul serio e dopo l'apprezzata serie Saints Row che è passata alla storia come il "GTA ignorante e caotico", ci riprova con una nuova IP, abbandona le avventure open world e si cimenta in una loro versione ridotta enfatizzata sullo shooting in terza persona, più azione quindi e meno cazzeggio. Agents of Mayhem riprende molto dalla serie più famosa di Volition, a partire dallo stile grafico cartoon che aveva caratterizzato le ultime apparizioni dei Saints, ancora più accentuato dall'ambientazione futuristica di Seoul, una città liberamente esplorabile ma che è ridotta alla grandezza di un quartiere di GTA, funzionale a fare da sfondo alle sparatorie dei nostri agenti contro i malvagi LEGION. L'esplorazione non è parte integrante del gameplay, non è nemmeno lontanamente richiesta dagli sviluppatori per proseguire nel gioco anzi, tutto viene gestito dalla base dei Mayhem dove sceglieremo il nostro equipaggiamento, gestiremo i potenziamenti da sbloccare con le risorse trovate durante le missioni, sceglieremo la nostra missione e cosa più importante, la squadra. Il team di Agenti che dovremo scegliere per la nostra missione sarà composto da 3 Agenti che potremo selezionare tra 12 personaggi ben riconoscibili che andremo a sbloccare nelle varie missioni. I primi che avremo a disposizione rappresentano già tre cliché classici dell'era moderna e cioè l'attore di Hollywood (appunto il suo nome) pieno di sé e che non rifiuta mai una bella esplosione, il pirata spaziale nerd che si fa aiutare in battaglia dai suoi fidati droni e l'ex ufficiale della marina americana. La caratterizzazione dei personaggi è uno dei punti a favore di Agents of Mayhem, con gli sviluppa-







tori che hanno preso spunto a piene mani dal mondo del cinema, i fumetti e anche gli altri videogiochi, per confezionare un prodotto demenziale e comico, dove si fa largo uso di stereotipi razziali, black humor, battute a sfondo sessuale, linguaggio spinto e tanto tanto caos.

Il gioco racchiude tutta la pazzia che ci ha fatto amare Saints Row in un format più orientato all'azione e allo shooting, senza disdegnare parecchi elementi GDR per quanto riguarda la progressione dei personaggi.

A partire dall'accumulo di esperienza per i personaggi che scenderanno in campo con noi, salendo di livello sarà possibile sbloccare nuove abilità uniche per ogni personaggio e plasmarlo in base al nostro stile di gioco. Ogni personaggio potrà essere equipaggiato con un'arma principale, un'abilità passiva e una attiva e ovviamente non manca l'abilità Mayhem, diversa per ogni personaggio e che potrà essere attivata in seguito al caricamento della barra Mayhem.

L'ottima caratterizzazione dei personaggi è il punto a favore più grande per Volition che con Agents of Mayhem si è voluta concentrare sull'esperienza single player, niente cooperativa (molto divertente in Saints Row) e niente multiplayer online, siamo noi, la nostra squadra e i cattivi LEGION da fare a pezzi, in un sistema di gioco molto arcade e divertente, ma che non disdegna una difficoltà scalabile dalla stupidità totale dei nostri nemici fino ad arrivare a un livello di difficoltà molto alto, che ci costringerà a mixare abilmente le abilità dei nostri Agenti e cambiarli al volo durante il gioco per riuscire a sopravvivere e completare la missione. La possibilità di cambiare il personaggio attivo in tempo reale utilizzando le frecce direzionali, permette di concatenare le abilità di ogni Agente nel molto più caotico ed efficace possibile e potremmo rigiocare ogni missione in un modo nuovo grazie ai 12 personaggi selezionabili.

Dal punto di vista dell'originalità come potete immaginare non è granché, la caratterizzazione dei personaggi è basata sui cliché e anche la storia che lega le sparatorie di Agents of Mayhem è molto semplice e banale, ma l'esagerazione è la marcia in più che rende una storia banale comunque godibile e divertente, un filo conduttore più che adatto alle azioni che ci aspettano su Agents of Mayhem.

Dal punto di vista tecnico, non ci dobbiamo aspettare una grafica fotorealistica. Lo stile cartoon dovrebbe poter permettere al motore di gioco di aumentare il livello di qualità negli effetti e nella quantità di oggetti a schermo, ma qui non siamo rimasti piacevolmente sorpresi anzi, il gioco si comporta bene sia su console che su PC, ma fatica a tenere un framerate elevato quando l'azione si fa più concitata, i casi di cali drastici sono rari, ma per un gioco con una grafica così semplice ci saremmo aspettati qualcosina di più o nella stabilità o nella qualità generale. I personaggi principali sono ben caratterizzati e con texture all'altezza, quelli secondari soffrono un po' di texture piatte e poca pulizia, ma nel complesso il livello grafico di Agents of Mayhem è buono, non perfetto e nel suo stile cartoon un po' arretrato, ma perfettamente godibile.

Il gioco diverte, è un ottima alternativa alle produzioni più serie che vanno per la maggiore e regala parecchie ore di sano divertimento e spensieratezza.

Non fatevi ingannare dalla scarsa pubblicità e dal suo ingresso sottovoce negli scaffali dei negozi, Agents of Mayhem promette parecchio divertimento ed è un ottimo gioco mordi e fuggi, non sarà necessario impegnarsi nella storia, ricordarsi tutti gli elementi di un puzzle o dover stare appresso a lunghissime quest secondarie. In Agents of Mayhem, dovremo impugnare le nostre armi, sparare, fare casino e soprattuto divertirsi, un elemento fondamentale e al centro di tutte le produzioni di Volition •





bigben INTERACTIVE

La rivoluzione è alle porte



Compatibile con PC

Possibilità di mappare le scorciatoie in qualsiasi modo

Nuovo sistema di connessione tramite cavo USB-C

Nuova interfaccia

Stick sinistro completamente programmabile

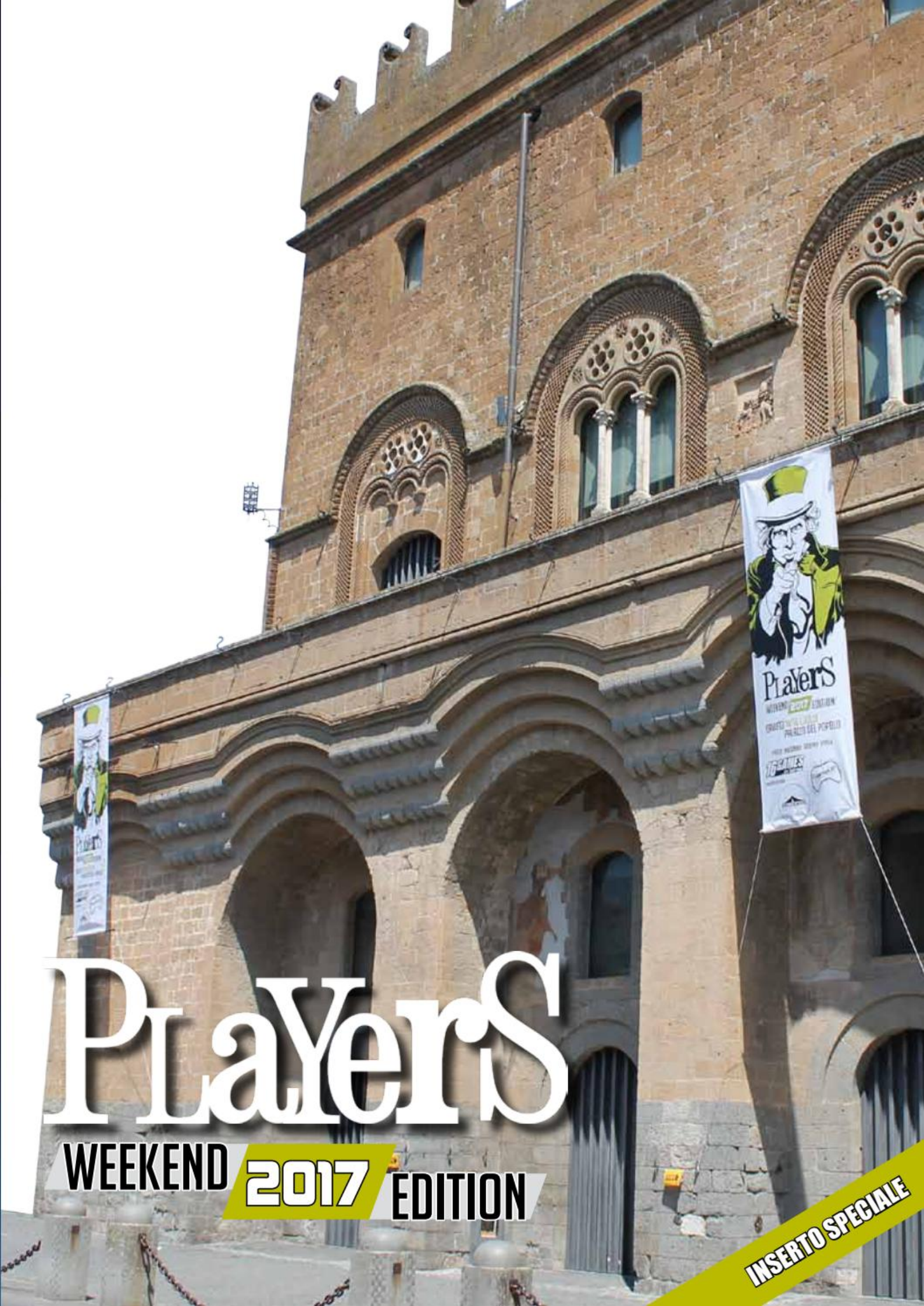
Nessuna funzione Macro

Possibilità di scegliere tra pad direzionale a 4 o 8 vie

REVOLUTION Pro Controller 2

nacon

Official Licensed Product for PS4



PLAYERS

WEEKEND 2017 EDITION

INSERTO SPECIALE



Orvieto: buona la prima

Anche quest'anno, come di consuetudine nel numero di settembre, siamo a raccontarvi dell'evento Players Weekend, manifestazione nazionale organizzato da 16Games e GameUP che raduna centinaia di giocatori e addetti ai lavori in un weekend che definire intenso è riduttivo.
Dopo due ottime prime edizioni a Norcia, quest'anno la scelta è ricaduta su uno dei borghi italiani più apprezzati e suggestivi d'Italia: Orvieto, sempre nella bellissima Umbria, una piccola perla del nostro territorio nazionale che in pochi conoscono e che è stato un grande onore poter valorizzare con il nostro evento.
Quest'anno, il Palazzo Capitano del Popolo di Orvieto, un edificio storico del XIII secolo ha accolto al suo interno oltre 300 giocatori complessivi, divisi tra le varie categorie di tornei proposti.
Un ringraziamento è dovuto al comune di Orvieto e all'associazione Orvietocentro che, con una serie di servizi , convenzioni e agevolazioni, hanno reso piacevole e comodo il soggiorno dei partecipanti.
Essendo il nostro evento unico nel suo genere, è sempre divertente vedere la curiosità che lo circonda soprattutto quando una località lo ospita per la prima volta.
Tra i protagonisti assoluti di quest'anno troviamo FIFA 17 che con oltre 80 giocatori iscritti al singolare, con una prima fase a gironi, l'ha fatta



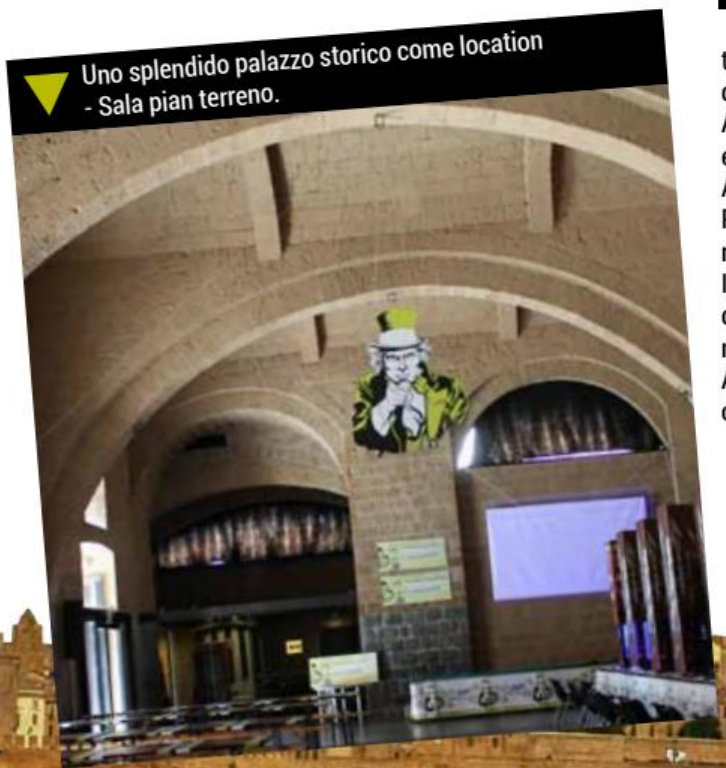
Sventolano i vessilli di PLAYERS WEEKEND sul Palazzo del Capitano del popolo !





Nove postazioni console in attesa degli sfidanti da tutta italia - FIFA17 - Tekken 7 - Crash Bandicoot

da padrone con un interminabile sabato di sfide tra giocatori di tutta Italia senza mancare mai di agonismo, competitività e divertimento.
Interessante anche il torneo 2VS2 che con 24 squadre che si è fatto notare nel panorama dei tornei della domenica.



Uno splendido palazzo storico come location - Sala pian terreno.

New entry nell'offerta dei tornei videoludici troviamo Tekken 7, il picchiaduro di successo targato Namco Bandai che ha avuto un grande successo all'interno della manifestazione, si è imposto con ben 2 tornei e ricchi premi per i vincitori, ma anche al di fuori degli eventi organizzati, decine di giocatori impegnavano le console adibite a Tekken 7 per tutte le giornate dell'evento, con l'unico obbiettivo di divertirsi e sfidare i propri amici. Oltre a Tekken 7, è stata messa a disposizione una console di prova per giocare con Crash Bandicoot N'sane Trilogy e a tutti i partecipanti veniva regalata la locandina esclusiva a tema.
Come sempre, non potevano mancare i giochi di carte collezionabili del momento, Magic e Pokémon, con decine di tornei e centinaia di giocatori pronti a sfidarsi per accaparrarsi gli ambiti premi.
Players Weekend 2017 Edition non è solo un evento dedicato ai videogiocatori, come ogni anno è un'enorme opportunità di riunire gli affiliati dei negozi 16Games e GameUP per incontrare i distributori più vicini, presentare le novità del settore e delineare le offerte per i nostri affezionati clienti.



Il kit di benvenuto per i partecipanti: guida, pass t-shirt, shopper e ultimo numero di PLAYERS

Avrete già avuto modo di vedere le tre incredibili offerte in esclusiva a voi riservate su FIFA18, CALL OF DUTY WWII e ASSASSIN'S CREED ORIGINS !!!
Players Weekend 2017 Edition è stato un vero successo e ci ha riempito d'orgoglio.
I volti rapiti dei giocatori, i complimenti delle autorità locali e degli addetti ai lavori ci ripagano di uno sforzo organizzativo non indifferente.
Abbiamo già delle idee interessanti per il prossimo anno per offrire un Players weekend ancora più indimenticabile.



Sotto a chi tocca !!!
Sfide appassionanti, tensione alle stelle e premi mozzafiato.



Inizia il PPTQ del sabato, anche quest'anno Magic ha fatto la parte del leone nei tornei di carte.



Judge station- cominciano le chiamate degli arbitri.



Numerosi side event oltre ai tornei ufficiali per non smettere mai di giocare. Ehm l'avete riconosciuto ?



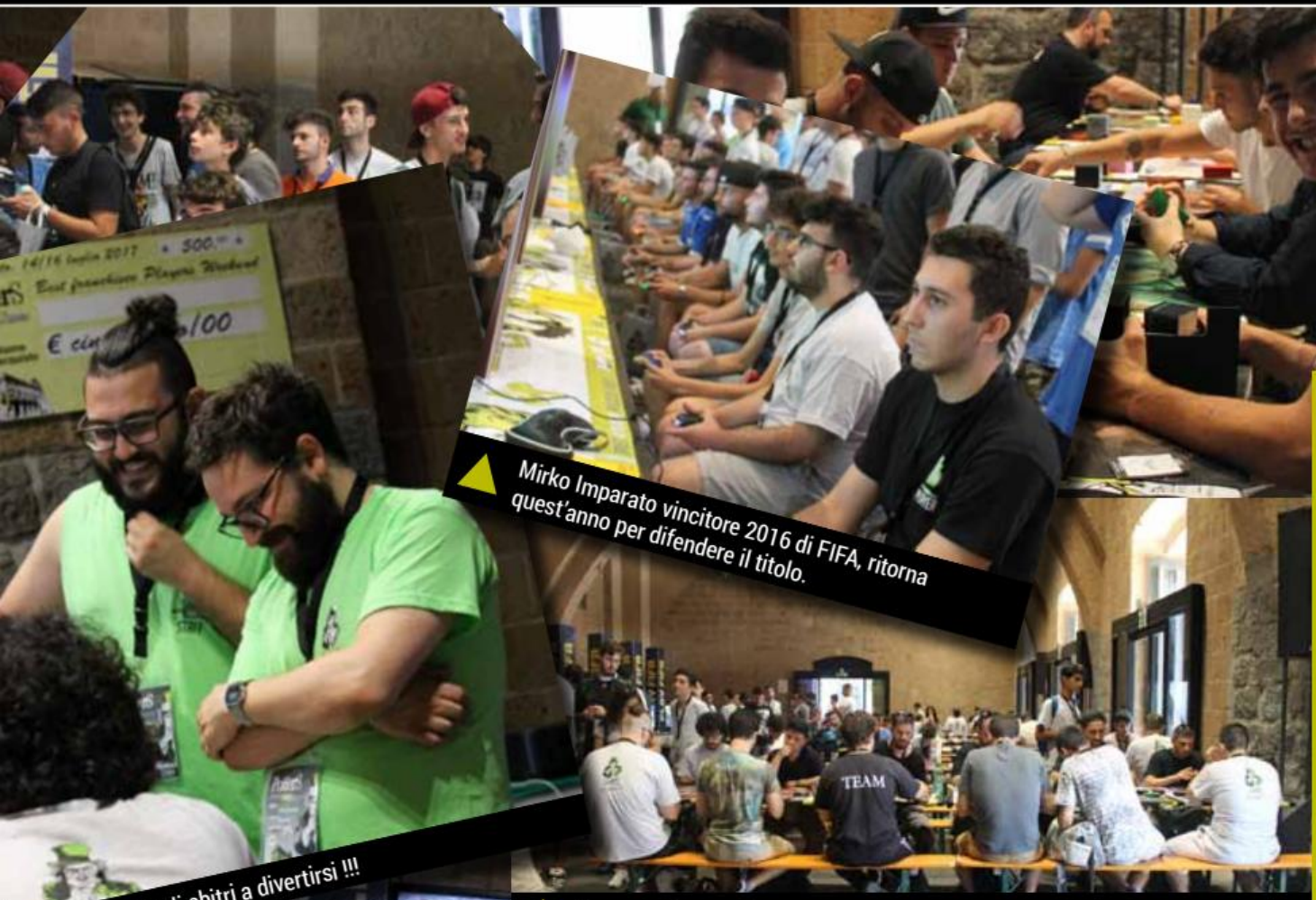
Organizzazione fase a gironi torneo FIFA singolare, oltre ottanta iscritti, giocate oltre 150 partite !!!



Ormai tutti stanno prendendo posto, si comincia !



FIFA 17 - iniziano le eliminatorie, ora si gioca !!!



Mirko Imparato vincitore 2016 di FIFA, ritorna quest'anno per difendere il titolo.

Ora sono gli abitri a divertirsi !!!

Il vero nostop gaming



Fasi di gioco

FIFA 17 - Ora si fa sul serio

FIFA 17 - Cominciano le sfide ad eliminazione diretta

Le fasi finali, complimenti ai vincitori !!!



TEKKEN 7 - Botte da orbi



TEKKEN 7 - La finale



FIFA 17 - Semifinali



FIFA 17 - La finale



Chiara e Valerio (staff) cominciano a preparare degli assegni importanti ...



... Luca firma e spende !!!

Settembre 2017

il calendario dei gamers

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

Culdcept Rivolt — 1° settembre



3DS

Outcast — 1° settembre



PS4 - XONE

Pillars of Eternity Complete Ed. — 1° settembre



PS4 - XONE

Warriors All-Stars — 1° settembre



PSA

Utawarerumono: Mask of truth — 5 settembre



PS4

Knack 2 — 6 settembre



PS4

Destiny 2 — 6 settembre



PS4 - XONE

Monster Hunter Stories — 8 settembre



3DS

Rayman legends def. edition — 12 settembre



NSW

Cars 3 — 14 settembre



MULTI

Pro evolution soccer 2018 — 14 settembre



PS4-PS3-XONE-X360

Dishonored: la morte dell'esterno — 15 settembre



PS4 - XONE

Inside Limbo Double Pack — 15 settembre



PS4 - XONE

15 settembre

15 settembre

15 settembre

15 settembre

15 settembre


DESTINY
2


PLAYERS

16
17
18
19 Martedì
20 Mercoledì
21 Giovedì
22 Venerdì
23 Sabato
24 Domenica
25 Lunedì
26 Martedì
27 Mercoledì
28 Giovedì
29 Venerdì
30 Sabato

Metroid samus return



3DS

NBA 2K18



MULTI

Rime



NSW

Sine Mora EX



NSW

WRC 7



PS4 - XONE

Marvel Vs Capcom Infinite

19 settembre



PS4 - XONE

Project CARS 2

21 settembre



PS4 - XONE

Pokken Tournament DX

22 settembre



NSW

Fallout 4: GOTY

26 settembre



PS4 - XONE

Gundam Versus

28 settembre



PS4

One Piece Un. World Red Deluxe Ed

28 settembre



NSW

Warhammer 2

28 settembre



PS4 - XONE

FIFA 18

29 settembre



MULTI



Il giovanissimo Matteo Gaudo si aggiudica il secondo premio.



Alessandro Ansaldi (al centro) è il campionissimo del torneo di FIFA e si porta a casa un bell'assegno !!!



La squadra di Senigallia (AN) si aggiudica il torneo di FIFA 2vs 2. Nella foto tutto il team.



Ed eccoli qua posare assieme dopo una finale "intensa"



Vincitore del torneo di TEKKEN 7 si aggiudica la collector's edition.



Premio speciale "BEST FRANCHISEE" vince il negozio di Marino (RM). Complimenti a Massimiliano e Giulio

Sogni, emozioni, divertimento, tensione.
Gli stati d'animo dei partecipanti e degli addetti ai lavori.



Cosa avresti detto ?







Speriamo bene ...



Vuoi vedere ch



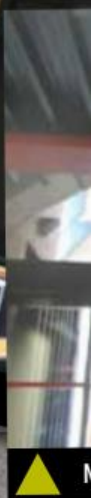
Nessuno sta meglio di me



Mi son perso?



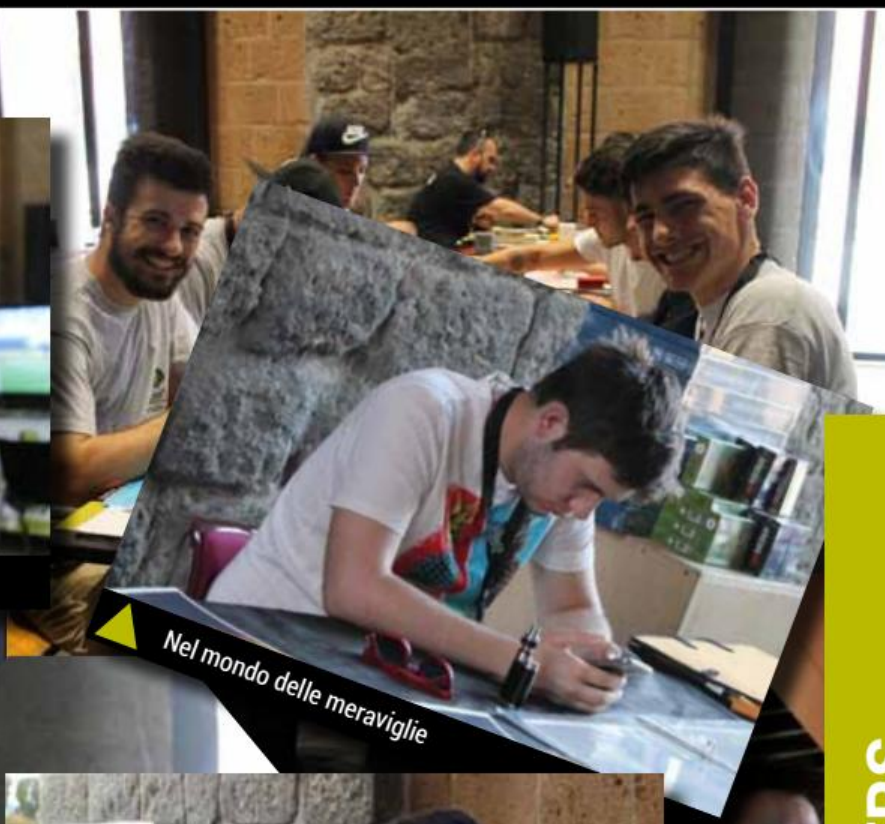




Facce da PLAYERS



In che senso ?



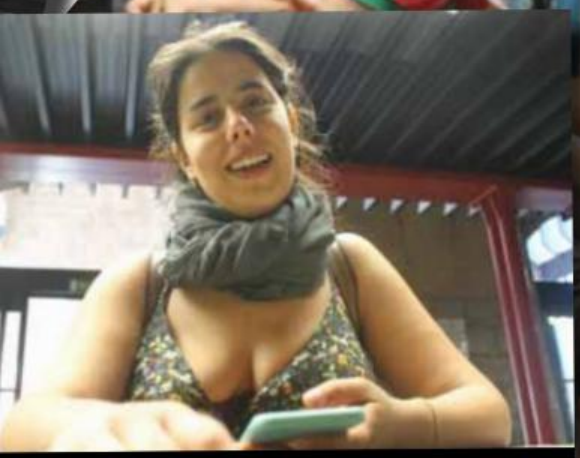
Nel mondo delle meraviglie



e vinco io ?!



E mo te meno



Ma come ? E' tardi ?





Che faticaccia !

Importanti aziende del settore che cercano il dialogo diretto. Spunti interessanti e futuri vantaggi per i nostri lettori.



Chiacchierata informale con Bandai Namco, partner importante che ha concesso numerose operazioni in esclusiva.



Emiliano e Arianna Giacometti (GE DISTRIBUZIONE), Antonio Amato (National Key Account Manager Bandai Namco



Wizard of the coast (responsabili sviluppo Italia) introduzione al mondo Magic per negozianti neofiti



Magic - Riunione annuale di aggiornamento con i negozianti che già svolgono attività.



Vanguard Italia - Fenomeno emergente delle carte collezionabili. Introduzione nuove opportunità



Vanguard Italia - Presentazione novità commerciali prossima stagione



Meeting nazionale affiliati - Presentazione nuovi progetti ed iniziative commerciali



Meeting nazionale affiliati - Presentazione esclusive autunno 2017



Meeting nazionale affiliati - Discussione sulle campagne di fidelizzazione e vantaggi ai tesserati



Meeting nazionale affiliati - Saluti finali



Meeting nazionale affiliati - presentazione e distribuzione linea merchandising GameUp



Meeting nazionale affiliati - presentazione e distribuzione linea merchandising 16Games

Grazie di cuore a tutti i partecipanti a tutto lo staff e a chi ha contribuito alla riuscita dell'evento. Arrivederci al 2018.

IL VIDEOGIOCO UFFICIALE
FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
IN ARRIVO IL 15 SETTEMBRE

WRC 7
THE OFFICIAL GAME



PRENOTA SUBITO !!!

SUPER OFFER

~~69,99~~

a soli 49,99



bigben INTERACTIVE

RICEVI INOLTRE L'ESCLUSIVA T-SHIRT ORIGINALE

GOLD CARD - ACCESS - PRIORITY

OFFERTA VALIDA FINO AL 15 SETTEMBRE E FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

Retrogaming

a cura di Marco Inchingoli

Sviluppo	SEGA
Publisher	SEGA
Genere	Sportivo
Piattaforma	Arcade



1994

Il gioco calcistico da sala giochi per eccellenza

Con i nuovi FIFA e PES ormai alle porte, abbiamo deciso di dedicare il nostro appuntamento mensile con il retrogaming ad un titolo calcistico che ha fatto la storia delle sala giochi negli anni '90: Virtua Striker. Sviluppato e pubblicato da SEGA nel 1994, il gioco è ispirato ai Mondiali di Calcio degli Stati Uniti che si tennero in quel periodo. Le partite totali del torneo mondiale sono 4 (ottavi, quarti, semifinale e finale); vincendo la finale usando solamente un credito il gioco prevede uno speciale match contro la squadra F.C. SEGA formata dai membri del team di sviluppo.
Nonostante i modelli poligonali risultino abbastanza grezzi, gli sviluppatori sono riusciti a rendere comunque riconoscibili le fattezze dei calciatori coinvolti nelle partite, come ad esempio Roberto Baggio e Franco Baresi nella nazionale italiana.





Lo schema di controllo utilizzato da Virtua Striker è piuttosto semplice ed intuitivo: tre pulsanti, ai quali corrispondono diverse funzioni in base alla situazione che sia di possesso o non possesso palla; passaggio rasoterra, passaggio alto e tiro (la cui potenza sarà visualizzata da una barra che si riempirà man mano che terremo premuto il tasto del tiro) si trasformeranno dunque nel tackle in scivolata mentre saremo impegnati a difendere, nel cross quando ci troveremo sul versante corto dell'area di rigore, e nel tiro al volo quando saremo impegnati pro-



prio a ricevere un cross.
Le partite di Virtua Striker durano, di default, 1 minuto e 30 secondi. Al termine del tempo regolamentare, il gioco concede ulteriore tempo per cercare di recuperare ("Loss Time").
Nel caso in cui le due squadre stiano in una situazione di parità, oltre al loss time è previsto un ulteriore periodo di tempo con la regola del Golden Goal, durante i quali vince il primo dei giocatori che riesce a segnare.
Nel caso di ulteriore parità seguiranno i calci di rigore.
La prima squadra a tirare è sempre quella che gioca in casa.
Il gioco è rimasto esclusiva Arcade per diversi anni, in seguito SEGA lo ha reso disponibile su Xbox 360 e PS3 attraverso gli appositi store digitali, ma solo per quanto riguarda i territori nipponici.
Negli anni successivi SEGA ha pubblicato ulteriori tre capitoli per la serie usciti anche



su Dreamcast e Gamecube.
Insomma Virtua Striker rimane una perla del periodo arcade anni '90, e chi li ha vissuti se lo ricorderà di certo, diversamente dalle giovani leve che potranno comunque recuperarlo attraverso l'emulazione.
Vi lasciamo con una piccola curiosità: Virtua Striker è stato inserito come minigioco all'interno di Sega Superstars per EyeToy su PS2, in cui il giocatore doveva colpire con la testa quanti più palloni possibili.



FUT strategy

le formazioni per divertirsi



I CAMPIONI DEL NOSTRO CAMPIONE

Amici della nostra rubrica finalmente si riparte con la stagione e a breve pure con il tanto atteso FIFA 18.
Per proporvi la formazione di questo mese ci siamo affidati ad Alessandro Ansaldi, vincitore del torneo di singolare di FIFA 17 dell'edizione 2017 dell'evento PLAYERS WEEKEND.
Scopriamo quindi le scelte del nostro campione.

"Ecco qua la squadra dell'anno per FIFA17,la più completa e forte che ci possa essere.
Questa ovviamente è fatta con le versioni base di ogni giocatore ma ogni carta può essere aggiornata con una versione migliore tranne per il portiere. È la migliore anche in ogni singolo reparto.
La difesa è molto fisica e veloce, il centrocampo garantisce una copertura eccezionale e un giro palla ai limiti della perfezione.
Per l'attacco non servono parole, il miglior trio che c'è per velocità fisicità skill e piedi deboli... Sono perfetti (il modulo va cambiato in game con il 4231).
Nonostante si senta solo parlare di top club e top players esteri con piacere vi farei notare che ci sono ben tre giocatori della nostra serie A.
Auguro a tutti buon divertimento e arrivederci al prossimo anno"

VALORI	
ATT	93
MID	86
DEF	83
PAC	83
SHO	72
PAS	74
DRI	81
DEF	61
PHY	76
INTESA	79
RANGES	
MIN	311.150
MAX	5.805.000



I mondiali di Fifa 17 vince "Gorilla"

INTERACTIVE WORLD CUP

Venti anni, nato a Birmingham, Spencer Ealing è un videogiocatore professionista e ha battuto in finale il tedesco "Deto": premio da 170mila euro. L'italiano "IcePrinsipe" si è fermato alle semifinali, Aman Sedd della Roma ai quarti.

Si chiama Spencer Ealing, è nato a Birmingham e il suo nome quando si accende la Xbox e stringe tra le mani il joypad è "Gorilla".
È lui il vincitore della Fifa Interactive World Cup di eSports, il mondiale di Fifa 17 che si è svolto a Londra : al mondo non esiste un giocatore più forte di lui.
"Gorilla" si è fatto strada nel percorso riservato alla sua console e nella final showdown, la finalissima, ha battuto il tedesco Kai Wollin, detto "Deto", in una doppia sfida con andata su Playstation e ritorno su Xbox.
Il britannico ha limitato i danni nella console Sony, preferita dall'avversario (3-3), poi si è scatenato nel ritorno con il joypad Microsoft: 4-0 contro il due volte campione del mondo.
La finale è stata trasmessa in tutto il mondo in diretta streaming sul canale





YouTube Fifa e in Italia anche in tv su Sky.
Spencer ha 20 anni, è un giocatore professionista per il team Unilad e non è tesserato per la sezione eSports di uno dei club europei che si sono lanciati in questa avventura, come Roma e Sampdoria in Italia.
Tifa per il West Brom, il suo modulo preferito è il 4-1-2-1-2 e il giocatore che non manca mai nella sua squadra è Neymar.
Grazie alla vittoria della FIWC 2017 "Gorilla" si porta a casa 200mila dollari, circa 170mila euro, e il premio consegnato da Ruud Gullit.



Trading cards

a cura di Giulio Gabrielli

Ogni mese un nuovo deck e le strategie per vincere



MAIN

Creature:
2x Kefnet il Ponderante

Stregonerie:
4x Armonizzarsi con L'etere
1x Era della Rovina
2x Fumigare
1x Avvicinamento del Secondo Sole

Incantesimi:
4x Visioni Febbrili
3x Abbondanza del Luxa
4x Espellere

Istantanei:
4x Scolpire / Memoria
4x Innaugurazione delle Festività
4x Foschia di Polline
3x Frattura Accerchiante

PlanesWalker:
1x Nissa, Guardiana degli Elementi

Terre:
4x Centro dell'etere
2x Radura delle Braci
2x Panorama di Fronde
1x Boschetto Riparato
1x Cascate Roboanti
1x Colture Irrigate
1x Selves Diradate
2x Santuario Botanico
1x Manicomio delle Alture Geier
1x Terre Selvaggie in Evoluzione
3x Foresta Base
2x Pianura Base
1x Isola Base
1x Montagna Base

SIDE

2x Fiamme Raggianti
4x Negare
2x Dispel
2x Nissa Forza Vitale
3x Intervento di Gideon
1x Solennità
1x Abbattersi sui Peccatori

STRATEGIA DEL MAZZO

Come ultimo mazzo pre-rotazione vi presento un alternativa al gioco classico.
Turbonebbia approfitta del meta aggro per imporre il suo gioco, complicato, ma gioco.
Il mazzo punta a vincere di danni attraverso Visioni Febbrili rendendo tutti gli attacchi avversari inutili usando le 11 nebbie all'interno del mazzo e ripescandole giocando Scolpire/Memoria dal cimitero.
La seconda win condition è Kefnet il Ponderante, che con l'ausilio di Visioni Febbrili e Abbondanza del Luxa sarà sempre in grado di attaccare.
Terza ed ultima Win condition è Avvicinamento al secondo Sole, è la più difficile ma avendo tanti turni a disposizione grazie alle nebbie risulterà valida.
Il mazzo si affida a Espellere e Scolpire per contrastare le minacce avversarie, a Fumigare e Era della Rovina per gestire il Board e a Nissa per controllare le pescate.
La Sideboard è impostata per gestire i control con 6 counter, i combo come New Prospective con Intervento Di Gideon, gli aggro con Fiamme Raggianti, solennità per Bg delirio, abbattersi sui I peccatori per midrange come Trono del dio Faraone, e Nissa forza Vitale per Control.
Alla prossima e buon Magic a tutti.

L'ERA DELLA ROVINA

Che l'Era della Rovina abbia inizio! Nicol Bolas è tornato nel multiverso ed è pronto per sconfiggere i nostri ormai amati guardiani

Lo scontro avvenuto sul piano di Amonkhet ha portato la morte di Kefnet, Oketra, Bontu e Rhonas per mano di entità oscure risvegliate da Bolas: La Locusta Divina, Lo Scarabeo Divino e Lo Scorpione Divino.
L'unica divinità in vita è Hazoret, sarà lei a mantenere l'equilibrio su Amonkhet?
Era della Rovina ha dato un impronta significativa al metagame Standard con l'arrivo di MonoRed Aggro. Questo mazzo è in grado di avere un esplosività iniziale ma anche a mantenere la possibilità di vittoria in lategame.
Le carte fondamentali in grado di fare funzionare il mazzo arrivate con la nuova espansione sono Khenra Scuotiterra, Rovine Ramunap e Abrasione.
Inoltre l'espansione ci ha donato tante belle carte per tutte le strategie di gioco.
Solennità : un incantesimo che ha raggiunto il formato Modern creando un mazzo combo intorno a lui.
Campionessa d'Ingegno: la classica carte midrange utilizzata in più mazzi Standard.
Piaga della grandine di Fuoco: una carta difficile da giocare ma perfetta per un mazzo Ramp in grado di giocare con anche 10 mana.
Sovrano del Branco: un drop a tre perfetto per un mazzo aggro.
Ritorno / Gloria: un altra carta arrivata in modern per rendere ancora più forte un Tier1 come Grixis Shadow
Era della Rovina: carta che prende il nome dall'espansione e wratta in grado di distruggere tutto ciò che incontra sul suo cammino.
E infine Nicol Bolas, Dio Faraone: Planes walker, costo 7 ma devastante in mazzi control, in grado di garantire un controllo assoluto.
Nonostante fosse un piccolo blocco Era della Rovina ci ha regalato molto sia sui formati Costruito che Sealed.
A breve con l'arrivo di pirati, tritoni e dinosauri... DINOSAURI?!



ASUS
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

ASUS Republic of Gamers presenta il nuovo mouse Pugio

ASUS Republic of Gamers (ROG) ha annunciato Pugio, un mouse ottico per giocatori ambidestri totalmente personalizzabile per soddisfare le esigenze dei giocatori più estremi.
I tasti laterali sono facilmente configurabili per decidere il layout preferito mentre l'esclusivo sistema push-fit permette all'utente di sostituire gli switch – che vantano una durata di 50 milioni di clic – per scegliere la resistenza al clic preferita.
Un sensore ottico a 7200 DPI, illuminazione ASUS Aura RGB con supporto per Aura Sync e un'estetica aggressiva appositamente creata per i gamer, completano la dotazione di questa nuova eccezionale periferica.
Design ergonomico per lunghe sessioni di gioco I classici mouse per ambidestri con i pulsanti laterali adottano un layout con pulsanti simmetrici per soddisfare sia i giocatori destrorsi sia quelli mancini, evitando così il rischio di cliccare per sbaglio i pulsanti, rischiando di distrarre il giocatore anche quando sono disattivati.
Con ROG Pugio, non c'è bisogno di modificare il proprio stile di presa per evitare di premere per sbaglio i tasti.
Infatti, Pugio adotta due pulsanti laterali magnetici configurabili su entrambi i lati con cover che possono essere spostate e posizionate solo dove necessario per adattarsi alle singole esigenze del giocatore.
I pannelli laterali in gomma con dettagli d'ispirazione Maya contribuiscono ad una presa sicura, stabile e confortevole.
L'esclusivo sistema push-fit adottato dal nuovo mouse permette di installare con facilità uno switch con diversa resistenza allo scatto, semplificando così anche la sostituzione di interruttori consumati o danneggiati e contribuendo a prolungare la durata del mouse.
ROG Pugio garantisce così la migliore esperienza d'uso grazie agli switch di alta qualità Omron®, certificati per un ciclo di vita di oltre 50 milioni di clic, superiore di ben 30 milioni di clic rispetto agli switch Omron standard.
Per una ancor maggiore personalizzazione, la dotazione del nuovo mouse include una coppia di commutatori Omron giapponesi di elevata qualità per cambiare facilmente la sensibilità al click che desiderano.
Ampio set di opzioni di personalizzazione - l'esclusiva tecnologia di illuminazione ASUS Aura RGB permette di utilizzare una gamma infinita di combinazioni cromatiche per crearestraordinarie sincronie ed effetti di luce, permettendo ai gamer di esprimere il proprio stile e sincronizzare gli effetti luminosi del mouse con gli altri prodotti compatibili Aura Sync.
ROG Pugio utilizza l'illuminazione Aura RGB in tre aree, tra cui le fasce luminose angolari presenti sul retro del mouse. La sincronizzazione dell'illuminazione tra il mouse Pugio e la tastiera ROG Claymore è immediata: è sufficiente premere il tasto dedicato alla funzione hotkey ROG Sync.
L'intuitivo software ROG Armoury offre il controllo completo sul funzionamento di Strix Evolve, inclusa la possibilità di personalizzare gli effetti luminosi Aura RGB, programmare e ri-mappare le funzioni assegnate a tutti gli otto tasti presenti, regolare le impostazioni delle prestazioni e la calibrazione della superficie di contatto, salvare



profili del mouse e molto altro ancora.
La miglior esperienza di gioco ROG Pugio adotta un avanzato sensore ottico da 7200 DPI, una velocità di tracciamento di 150 IPS e un'accelerazione massimo 30g per garantire la velocità, risoluzione e precisione fondamentale per vincere anche le battaglie più ardue. Il tasto DPI dedicato permette di passare istantaneamente da un livello di sensibilità all'altro, con la presenza di un apposito indicatore che mostra l'attuale impostazione in uso.
Pugio adotta un layout con pulsanti separati che riduce la forza e la distanza di azionamento per ogni singolo clic assicurando una risposta più rapida e più sensibile.
Comodi accessori ROG in dotazione - la dotazione del nuovo mouse include un comodo astuccio ROG per organizzare e proteggere le cover dei tasti laterali inutilizzate, gli switch aggiuntivi e altri accessori, un pratico adesivo ROG e una pratica custodia per trasportare e proteggere il mouse.



NINTENDO SWITCH

PRENOTA ORA

ポッ拳 POKKÉN TOURNAMENT DX™

LA LOTTA CONTINUA.
DOVE QUANDO E CON CHI VUOI.





PRENOTA ORA
PER RICEVERE
L'ESCLUSIVO TACCUINO



DISPONIBILE DAL
22 SETTEMBRE

The Pokémon Company Nintendo

7 www.pegi.info

©2017 Pokémon. ©1995–2017 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc. ©2017 BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

27 OTT

ASSAS
CR
ORIG

QUANDO TUTT







OTTIENI SUBITO LA MISSIONE AGGIUNTIVA



PRENOTA ORA PER AVERE IN OMAGGIO LA T SHIRT ORIGINALE

TOBRE

SSIN'S

E ED

GINS

TO EBBE INIZIO

GOLD CARD ACCESS PRIORITY

ESCLUSIVA

PLAYERS

GOLDEN PROMO

ASSASSIN'S CREED CHRONICLES

PRENOTA SUBITO PER AVERE IN REGALO LA STORIE DI CHINA INDIA E RUSSIA







RISERVATO A GOLD EDITION E GOLD CARD

UBISOFT



FRANCESCA

ANNI 21
SEGNO TORO

COSA FAI DI BELLO NELLA VITA ?
PER ORA FACCIO LA BABY SITTER

HOBBY ?
SHOPPING ED USCIRE CON GLI AMICI

SOGNO NEL CASSETTO ?
IL MIO SOGNO È FARE LA MODELLA

IL TUO IDOLO ?
OVVIO CRISTIANO RONALDO

IL CALCIO LO SEGUI?
ASSOLUTAMENTE SI, DA GENERAZIONI IN FAMIGLIA SI È TUTTI ROSSONERI: SEMBRA CHE FINALMENTE SI TORNI AD ESSERE UNA SQUADRA IMPORTANTE

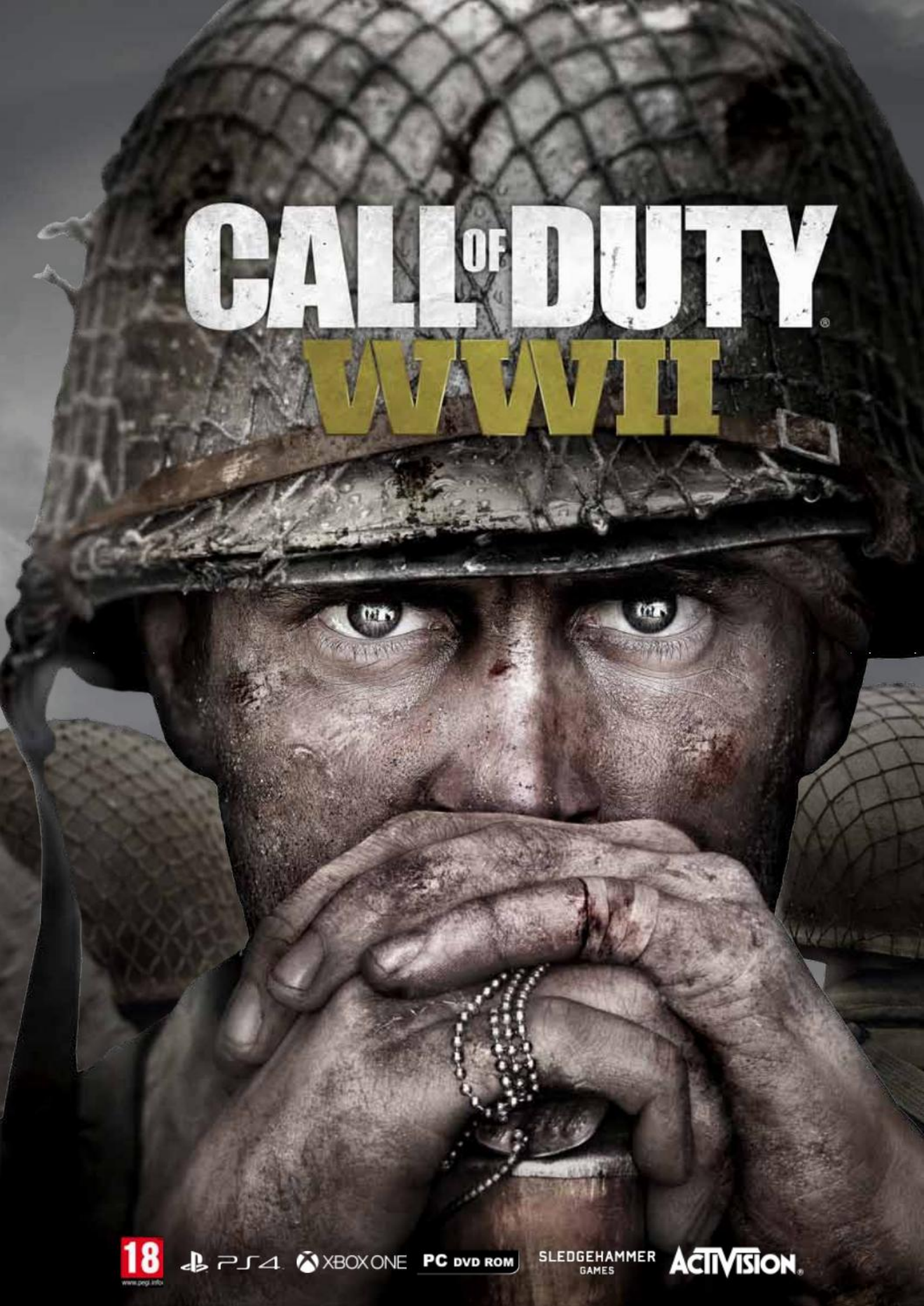
CON I VIDEOGAMES CI GIOCHI ?
A DIRE IL VERO NON MOLTO E QUANDO LO FACCIO HO UNA PREDILEZIONE PER I GIOCHI SPORTIVI IN GENERE

FIDANZATA ?
...
MA E' UN SI O UN NO ?
E' TUTTO DA VEDERE E CAPIRE

SE ANDASSI IN UN'ISOLA DESERTA CHI O COSA PORTERESTI ?
ALESSANDRO E NICOLA
CHI SONO ?
PROVATE A IMMAGINARE ...




Fly
mirate
Fly
mirate
Fly


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



GOLD CARD
ACCESS
PRIORITY

Partecipa alla Beta Privata del Multigiocatore di Call of Duty®: WWII e sblocca questa esclusiva ricompensa interna al gioco con il Pacchetto Combattimento della Beta Privata, che include un casco, una scheda giocatore e un emblema unici!
Tutti i partecipanti alla Beta Privata otterranno questi contenuti anche al lancio il 3 Novembre.



In arrivo il 22 settembre

PRENOTALO SUBITO

PROJECT CARS 2



Project CARS 2 è l'evoluzione delle pluripremiata serie di racing, con le più iconiche auto sotto le più critiche condizioni di guida con l'esperienza "Ultimate Driver Journey", è una scarica di adrenalina.

Creato dai giocatori, testato dai guidatori professionisti di tutto il mondo, è la definitiva scelta orientata agli e-sport

Project CARS 2 mette insieme l'essenza del racing nel più bello, tecnicamente avanzato gioco di racing del pianeta.

SLIGHTLYMAD STUDIOS

BANDAI NAMCO Entertainment