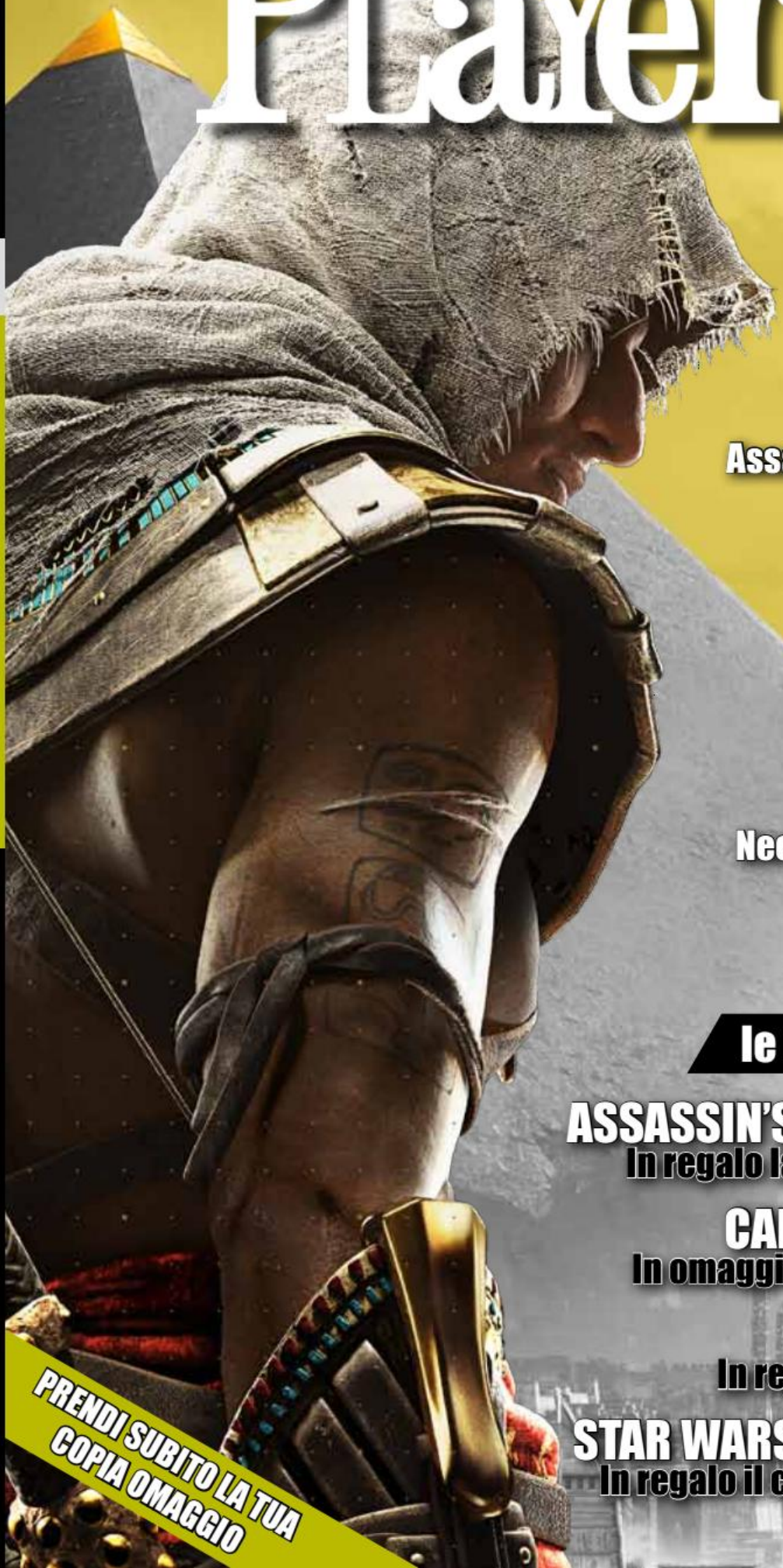
OTTOBRE 2017
34
GameUP 16GAMES
Mensile informativo del gruppo Hyper

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

PlaYerS



SPECIAL
Assassin's creed origins
Call of duty: WWII

RECENSIONI
FIFA 18
PES 2018
Project Cars 2
Destiny 2
NBA 2k18

COMING SOON
Need for speed payback
The Sims 4
L.A. Noire
Sonic Forces

le nostre esclusive

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

CALL OF DUTY WWII
In omaggio la SOLDIER MEMORY

NI NO KUNI 2
In regalo il doppio poster

STAR WARS BATTLEFRONT 2
In regalo il cappellino di PLAYERS

PRENDI SUBITO LA TUA COPIA OMAGGIO

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

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. 34
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

Dal calcio, al basket, alle corse automobilistiche per arrivare a battaglie del passato più o meno recente.
E' questo ormai il clichet consolidato autunnale che quest'anno si ripete con prodotti sempre migliorati. Ci stiamo cimentando col nuovo FIFA, il PES ormai lo conosciamo, stiamo assaporando Project CARS 2 e in trepidante attesa di Gran Turismo Sport.
Ma per gli amanti dei combattimenti l'attesa è tutta per il nostro assassino preferito.
Dopo due avventure "traballanti" tra la rivoluzione francese e quella industriale inglese e una anno di "riflessione", Ubisoft decide di stravolgere tutto e catapultarci con ORIGINS nell'antico Egitto.
Una scelta coraggiosa e senza dubbio affascinante che i dati del pre sell finora stanno premiando.
A una settimana di distanza torna un vero Call of Duty che, dopo la batosta presa da Battlefield 1, non poteva esimersi da offrire ai fans un prodotto più vicino a quelli che hanno fatto la fortuna del franchise di Activision.
Per rimanere in tema di battaglie con l'uscita di Star Wars Battlefront 2 vi regaleremo il nostro cappellino originale. Una giusta ricompensa a chi ci segue da tanto. Solo una cosa è certa: c'è da divertirsi tanto, anzi parecchio.
Non ci resta che augurarvi buona lettura e darvi l'arrivederci al prossimo numero.

Bruno Capolupi

In questo numero

06 | Special — Assassin's creed origins



10 | Special — Call of duty:WWII



14 | Review — FIFA18
PES 2018
NBA 2K18
20 | Coming soon — Need for speed payback
21 | Uscite del mese — I parte
22 | Poster del mese — Super Mario Odyssey
24 | Uscite del mese — II parte
25 | Coming soon — The Sims 4
26 | Review — Destiny 2
Project CARS 2
25 | Coming soon — L.A. Noire
31 | Retrogaming — Parasite eve
32 | FUT — Welcome FIFA18
33 | Coming soon — Sonic forces
34 | Trading cards — Il mazzo - Gruul Gishath
Nuova espansione -Ixalan



36 | Gadget — i Phone X
40 | Girl gamer — Angelica

Special

a cura di Valerio Turrini

Alla genesi della Confraternita degli Assassini!

Non c'è modo di indorare la pillola, gli ultimi capitoli di Assassin's Creed non hanno stupito il grande pubblico anzi, già da Unity che paradossalmente è stato il capitolo che ha apportato le maggiori novità nel gameplay, si è cominciato a notare un enorme calo di interesse nei confronti della serie, in parte per gli enormi problemi del gioco (protagonisti di numerosi meme), ma anche per via della cadenza ormai annuale della serie. Con Syndicate si è cercato di migliorare il format creato con Unity e di elevarlo su un piano più alto, introducendo diverse migliorie interessanti, una coppia di protagonisti invece di un solo assassino, un periodo storico affascinante come la Londra vittoriana e nel complesso, un gioco che funzionava bene in tutte le sue parti, ma che nonostante tutto non è riuscito a farsi amare alla follia da parte dei fan storici della saga. L'anno sabatico preso da Ubisoft è stato utile, quasi necessario per migliorare la formula della saga e riproporsi sul mercato con un nuovo capitolo che potrebbe riaccendere una fiamma ormai morente, ma anche per dare un po' di respiro al mercato, ormai veramente saturo di Assassin's Creed (videogiochi per tutte le console, mobile, cinema, fumetti, libri).

Assassin's Creed Origins è un nuovo inizio per la saga, non *un reboot ma un prequel addirittura del primissimo capitolo che vedeva il caro vecchio Altair come protagonista. Il periodo storico scelto è in assoluto tra i più richiesti da parte dei fans e cioè l'antico Egitto, un'epoca fitta di misteri e fascino che ha sempre riscosso un grande interesse sia nel cinema che nei videogiochi.*







La scelta dell'antico Egitto è stata secondo noi particolarmente azzeccata perché dal punto di vista storico si posiziona antecedente non solo ai fatti narrati nel primissimo episodio, ma anche e soprattutto alle vicende descritte nei vari codex e nei documenti dei vari giochi, lasciando la totale libertà agli sviluppatori di inventare le vicende daccapo, di descrivere situazioni che non sono mai state nemmeno lontanamente affrontate e che quindi non rischiano di contraddire i giochi precedenti. Il tutto si traduce nella più totale libertà narrativa che non può che giovare a un titolo che fa della lore un suo enorme punto di forza. Assassin's Creed Origins per la prima volta sarà ambientato in un'epoca antecedente a Cristo e quindi anche all'Ordine dei Templari, mentre invece gli Assassini esistevano già o meglio, iniziavano ad esistere così come i loro antagonisti, una setta segreta che avrebbe gettato le fondamenta per il nemico storico dei successivi (e precedenti) capitoli della saga.

Le grandi novità saranno tutte concentrate nel gameplay, che si propone come rivoluzionario rispetto ai precedenti Assassin's Creed a partire dallo scenario di gioco, dove le sempre più grandi città a cui ci eravamo abituati lasciano spazio al deserto e ai piccoli villaggi, includendo anche città come Alessandria e Menfi, riprodotte con l'aiuto di diversi storici e ricercatori che hanno aiutato Ubisoft a ricreare le antiche città nel modo più fedele possibile.

Ci sarà quindi una minore (*continua)*







SOUTH PARK SCONTRI DI-RETTI

FINALMENTE IN ARRIVO IL 17 OTTOBRE

PRENOTA PER AVERE IL BONUS

ASCIUGHINO: IL TUO COMPAGNO DI GIOCO



INCLUDE INOLTRE



IL GIOCO COMPLETO*

UBISOFT





(*segue*) esplorazione verticale che verrà compensata con un'enormità di luoghi da esplorare che includono deserti di sabbia, deserti di rocce, il Delta del Nilo, le due città già citate, una miriade di oasi sparse nel mondo di gioco, piramidi, tombe e dungeon sotterranei, il tutto racchiuso in una mappa grande quanto tutti i Caraibi di AC IV: Black Flag (acqua inclusa).

La vastità di Assassin's Creed Origins garantisce varietà del mondo di gioco, sperando però che il deserto venga gestito nel modo giusto e venga reso pericoloso ed interessante da esplorare, in maniera da non anteporsi troppo alle zone più ricche e popolate della mappa.

Dal punto di vista delle nuove meccaniche di gioco, sappiamo già che il sistema di combattimento, uno dei punti deboli storici della serie è stato completamente rivisto e per certi versi ripreso dalla serie Dark Souls, con i tasti dorsali per poter scegliere tra attacco leggero e attacco pesante, mentre con i tasti frontali sarà possibile schivare e parare i colpi. La maggiore impronta GDR che gli sviluppatori hanno promesso ci fa ben sperare per quanto riguarda la varietà delle armi e le possibilità che ci verranno date da parte del mondo di gioco. Ci piacerebbe che ogni arma avesse il suo move set o che quanto meno sia specifico per tipo di arma (spada lunga, sciabola, spada a due mani, lancia...), che la progressione per livelli sia quantomeno funzionale e che migliori attivamente le nostre abilità, che ci fosse un sistema di bonus passivi e attivi sbloccabili in game vasto e ben curato e che la gestione dell'equipaggiamento sia ancora migliore rispetto a quella già buona di Syndicate. Per saperlo con certezza dovremo attendere il rilascio del gioco e speriamo che l'anno sabatico abbia fatto bene a Ubisoft e che ci possa regalare un grande Assassin's Creed.

Tornando alle novità più importanti per questo capitolo, alcune sono state prese da altre produzioni Ubisoft, ormai una pratica molto in voga da parte dei vari sviluppatori Ubisoft.

Se Far Cry 3 aveva preso in prestito le Torri per sincronizzare la mappa, in Assassin's Creed Origins non solo spariscono le torri come accade anche in Far Cry 5, nella serie fanno il loro incresso l'aquila-drone (Ghost Recon Wildlands) e la possibilità di adottare animali come companion (Far Cry Primal). L'aquila è un'evoluzione dell'Occhio dell'Aquila presente nei precedenti capitoli che ci permetterà di esplorare l'area circostante dall'alto, marcare i punti di interesse, individuare i nemici e persino attaccarli e sarà l'unico companion fisso che avremo durante tutta l'avventura, mentre gli altri animali dovranno essere addomesticati nel mondo di gioco e sarà possibile richiamarli in battaglia come in Far Cry Primal. Non sappiamo se questo sistema valga anche per cavalli e cammelli come accade in Zelda, potrebbe essere interessante.

I presupposti ci sono tutti, per il momento l'unica cosa che non ci ha convinto appieno durante i vari gameplay e video sono le animazioni facciali che sembrano molto indietro nello sviluppo, ma a detta degli sviluppatori, il gioco è progredito e la qualità sarà migliore al lancio, mentre per il resto, la qualità visiva ci è sembrata buona su tutti i fronti.

Le carte in regola per un ottimo Assassin's Creed Origins ci sono tutte, non ci resta che attendere il 27 ottobre 2017, per scoprire l'origine degli Assassini •



Special

a cura di Valerio Turrini

Un gradito ritorno alle origini per Call of Duty: WWII

Lo abbiamo chiamato a gran voce, soprattutto dopo l'ottimo successo di Battlefield 1, c'era bisogno di un nuovo Call of Duty che potesse ripercorrere le storie che lo hanno reso celebre, fatte di uomini, di sangue, di battaglie che abbiamo imparato a conoscere dai libri di scuola e da mostri sacri cinematografici come Salvate Il Soldato Ryan e Black Hawk Down. Paradossalmente un ritorno al passato sarebbe stato il modo più facile per rinnovare la serie, ormai immersa nel mondo delle armi fluo, dei doppi salti e dei jetpack che l'ha fatta amare alle nuove generazioni, ma abbandonare dai veterani.

Call of Duty WWII ritorna nei campi di battaglia a noi più familiari, ripartendo da quello sbarco in Normandia che abbiamo vissuto con la grafica squadrata di 11 anni fa in Call of Duty 3 o nei vari Medal of Honor, quando era la punta di diamante dell'offerta sparatutto di EA.

Molti leggendo questi nomi si sentiranno vecchi, altri magari ne avranno sentito parlare ma non hanno mai avuto il piacere di giocarli. Fortunatamente Activision ha pensato bene di tornare indietro nel tempo e cercare di svecchiare una serie che rischiava di diventare una brutta copia di Halo ormai, con la differenza di portare un nome importante che richiama alla mente delle battaglie ben più serie rispetto a quelle proposte ultimamente. Partiamo col dire che il grande successo ottenuto da Battlefield 1 non è stato un fattore scatenante per convincere Activision a sviluppare Call of Duty: WWII visto che il gioco è in cantiere già dal 2014 e che Sledgehammer Games ha iniziato i lavori subito dopo l'uscita di Advanced Warfere, che personalmente reputo l'ultimo Call of Duty degno di nota, lontanissimo dalle atmosfere di Guerra Mondiale che ci piacciono tanto, ma fortunatamente ancora parecchio distante dagli scontri spaziali di Infinite Warfare.

Dalle prime prove che ci sono state concesse del nuovo COD: WWII,









è chiaro come l'obbiettivo degli sviluppatori è stato di puntare sulle qualità storiche della serie e sul suo ormai solido e rodato gameplay, tornando però a raccontare delle storie più verosimili ed emozionanti, con ambientazioni realistiche e storiche, pur mantenendo un taglio cinematografico frenetico e adrenalinico.

La campagna in singolo di Call of Duty: WWII includerà momenti storici di spessore come lo Sbarco in Normandia, ci porterà ad esplorare le coste della Francia e il cuore della Germani nazista, raccontando non come al solito la storia del novellino che diventa un eroe, ma bensì di narrare le vicende belliche di un gruppo di 12 uomini provenienti da tutto il globo che si troverà a condividere gli orrori della guerra e i cambiamenti che essa apporta.

Il focus della narrazione sono gli elementi psicologici della guerra, i cambiamenti che avranno gli uomini nel combatterla, costretti ad uccidere per non essere uccisi, a vivere un incubo dal quale è impossibile svegliarsi, il tutto condito da una sana dose di azione, esplosioni e momenti adrenalinici che puntano a rendere la campagna di COD: WWII un capo saldo dell'esperienza offerta dal gioco.

Sicuramente la scelta di tornare al passato farà bene alla serie che è rimasta fin troppo tempo ancorata ad una fantascienza mai troppo convincente, a cui sono (*continua*)

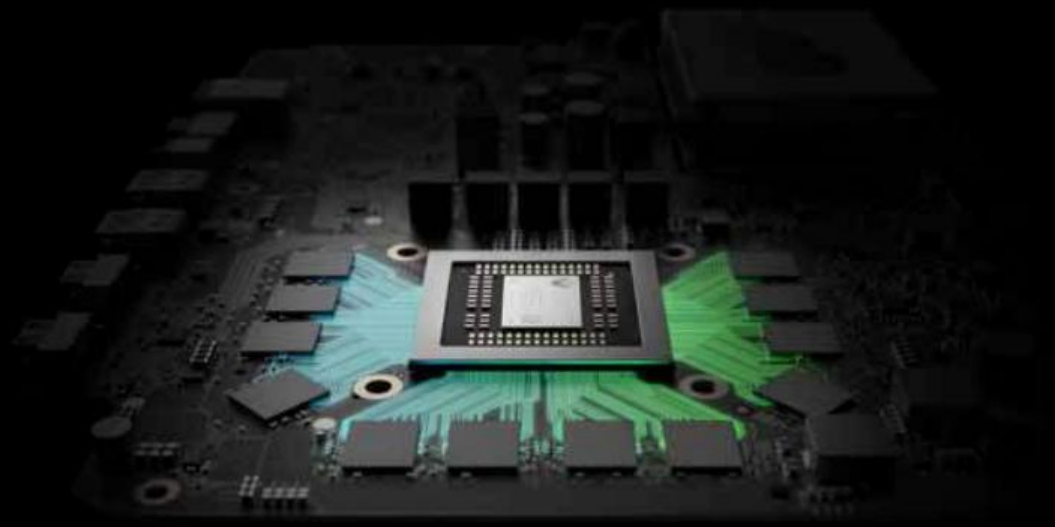


XBOX ONE X



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.





(*segue*) mancati spunti originali e che non ha saputo innovare il genere. Per chi dice che il genere degli sparatutto in prima persona è ormai arrivato a un punto morto a livello di innovazione, vi invitiamo a dare un'occhiata a Titanfall 2, da molti snobbato ma che riesce a stupire in più di un'occasione.
Da Call of Duty: WWII non ci aspettiamo di rimanere stupiti, non nel gameplay almeno, ma nella narrazione riponiamo molta fiducia, anche perché oltre alla campagna in singleplayer sarà presente una promettente campagna in cooperativa che sarà caratterizzata da missioni inedite e appositamente create e che ovviamente riguarderà gli Zombie. Introdotta in Call of Duty: World at War, la modalità zombie è diventata un caposaldo dell'esperienza di gioco di COD e nel tempo si è evoluta da una semplice modalità ad orde, ad una campagna supplementare completa, caratterizzata da personaggi e storie inedite, che l'hanno resa sempre più amata dai giocatori.
Già confermata la presenza di attori di un certo calibro come David Tennant (Doctor Who, Jessica Jones) e Elodie Yung (Gods of Egypt e Daredevil), la modalità Nazi Zombie promette diverse ore di divertimento e nel caso in cui anche questa modalità non vi bastasse, l'infinito comparto multiplayer online proverà a convincervi appieno grazie a una serie di corpose novità, che la riconfermano la vera punta di diamante storica della serie.
Si torna con i piedi per terra, addio ai jetpack, ai doppi salti, ai raggi laser e a quei giocattoli poco appetibili degli ultimi capitoli, si torna ad imbracciare i vari Garand M1 e le mitragliatrici MG15, si torna a battaglie più lente e ragionate, a mappe più cupe ma soprattutto reali, che ci immergeranno in un conflitto ricco di tensione e impegnativo, dove il più grande cambiamento verrà rappresentato non solo dalle armi totalmente diverse rispetto a quelle più moderne a cui siamo abituati, ma anche e soprattutto da un nuovo sistema di perk e abilità, riprogettato dalle fondamenta per essere più realistico e meno esagerato.
Le modalità disponibili inoltre, vanno a riprendere le più classiche degli FPS, tra cui i vari Deathmatch a squadre da sempre perni inamovibili nei multiplayer online, ma anche dalla nuova War Mode, una specialità mista che mira a rappresentare al meglio le battaglie della Seconda Guerra Mondiale. Due squadre di soldati si scontreranno tra di loro e ci troveremo a conquistare gli obbiettivi avversari, a difendere i nostri, far ripiegare il nemico nel proprio territorio oppure trovarsi a organizzare al meglio le proprie difese per resistere alle offensive nemiche, il tutto a rappresentare al meglio lo svolgimento reale della guerra di posizione.
Le novità quindi ci sono tutte, ci aspettiamo davvero tanto da Sledgehammer Games che si è ritrovata tra le mani l'arduo compito di riportare una serie storica come Call Of Duty, agli antichi fasti di un tempo, dove non ce n'era davvero per nessuno. Non ci resta che aspettare l'uscita di Call of Duty: WWII, programmata per il 3 novembre 2017 su Playstation 4, Xbox One e PC •





Review

a cura di Valerio Turrini

Sviluppo
ELECTRONIC ARTS
Publisher
ELECTRONIC ARTS
Genere
SPORTIVO
Piattaforma
PS4 - XONE - PC- PS3
X360 - NSW



Riparte il campionato, si riaccendono le stelle!

Finalmente il digiuno dal calcio è finito e come di consueto, due mesi appena dopo la riapertura dei vari campionati ci ritroviamo anche i vari FIFA e PES a sfidarsi sui campi multimediali delle nostre console che come ogni anno cercano di migliorare la formula del calcio da loro proposto. Il Re delle simulazioni calcistiche è ormai da parecchi anni a questa parte la produzione di Electronic Arts, che ha rubato lo scettro al prodotto Konami fin dai tempi di Playstation 3, quando PES era il punto di riferimento nel genere grazie agli ottimi successi ottenuti su Playstation



2 e anche quest'anno, non manca l'appuntamento FIFA 18, che si presenta sul mercato con diverse novità interessanti.
I tre punti cardine dell'esperienza di gioco di FIFA, sono stati riproposti anche quest'anno e ampliati nei contenuti, in maniera da presentare un prodotto completo e che ne giustifichi l'acquisto anche ai possessori di FIFA 17.
Alex Hunter si riconferma al centro dell'esperienza di gioco in FIFA 18 con il sequel della modalità Il Viaggio che finalmente ci permetterà di scegliere il nostro futuro nel mercato, con la possibilità di trasferirsi negli altri top club europei.
Nella nuova avventura di Alex Hunter, dopo il grande successo in Inghilterra, il giocatore verrà contattato dai più grandi top club europei che tenteranno di acquistarlo nel mercato estivo. Avremo quindi la possibilità di trasferirci all'estero, nella Liga spagnola, nella Bundesliga o nella Ligue 1, senza snobbare il nostro campionato italiano o la MLS americana. Ci aspetta quindi un'esperienza più completa che ci permetterà di esplorare nuovi stili di gioco e squadre, attraverso la solita impostazione cinematografica che ritroverà i personaggi già introdotti nel primo episodio (come il nonno e l'agente) e che ci permetterà di fare le nostre scelte nei dialoghi che andranno ad influenzare il carattere di Alex. I miglioramenti sono notevoli e lo si vede sia nella qualità dei dialoghi, decisamente più alta rispetto a FIFA 17, ma anche nella profondità della trama, più complessa e appassionante rispetto al precedente.
L'altra enorme punta di diamante della produzione EA Sports che ovviamente non poteva mancare in FIFA 18 è FIFA Ultimate Team, una modalità cardine del gioco che non ha davvero bisogno di presentazioni. Anche quest'anno sono state introdotte diverse migliorie, a partire dalle nuova Icon. I giocatori Icon non sono altro che le Legends già viste in esclusiva su Xbox negli anni passati, ma ampliate ed estese su tutte le console.
I giocatori Icon presenteranno tre diverse varianti, ognuna con caratteristiche e valutazioni differenti, che rappresentano tre diversi momenti della carriera dei giocatori proposti per ora, che includono leggende come Maradona, Pelé, Ronaldo (il Fenomeno), Puyol, Henry, Ferdinand, Roberto Carlos e molti altri, tra cui il nostro Alex Del Piero. Oltre alle Icon, sono state migliorate le Sfide Creazione Rosa che adesso includeranno diverse variabili che ne modificheranno la difficoltà e quindi le ricompense.
La modalità Carriera Allenatore è stata anch'essa migliorata e ampliata rispetto all'anno precedente anzi, rispetto agli anni precedenti, visto che era da tempo che mancavano novità importanti in questa modalità, principalmente legate al mercato. Il calciomercato è stato completamente rivisto e adesso dovremo occuparci in prima persona di trattare le nostre offerte con i club e con i procuratori, il tutto in tempo reale, con tanto di scena nel nostro ufficio (un po' come accade nei vari NBA 2K).
Inoltre sono state introdotte nuove opzioni per i trasferimenti come le clausole rescissorie e i bonus trasferimenti al giocatore che unite alle tante opzioni già presenti in FIFA 17, rendono il mercato decisamente più interessante. Non ci è stato tempo e modo di verificare se le offerte della CPU nei nostri confronti siano state aggiustate e rese più appetibili, ma a primo impatto ci è sembrato che il mercato sia stato reso più verosimile, andando a limitare le situazioni assurde (non eliminate comple-





tamente, ma dopo Neymar al PSG ci può stare tutto) e a rendere il tutto un po' più reale. Tra le altre novità è stata introdotta la possibilità di pre-impostare gli allenamenti, senza doverli reinserire ogni volta ed è stata rivista una buona parte dei menù e della sezione news.
Parlando infine del gameplay vero e proprio, il Frostbite Engine è evoluto bene e il salto rispetto a FIFA 17 è notevole, non da far gridare al miracolo soprattutto se non si scende nei dettagli, ma nel complesso le migliorie sono evidenti e si notano soprattutto nelle animazioni dei giocatori, che grazie alla tecnologia Real Player rendono alla perfezione le movenze dei giocatori più conosciuti. Anche la fisica del pallone e dei contatti è stata rivista, resa più pesante e reale, mentre il ritmo di gioco è calato di pari passo con la difficoltà che è aumentata. Complessivamente è un'esperienza più simulativa e ragionata, con le squadre che attaccano e difendono sfruttando le capacità di determinati giocatori e gli schemi che utilizzano nella realtà, rendendo il tutto molto più appagante e strategico.
Anche gli stadi e il pubblico ha subito dei miglioramenti, con le texture e gli effetti di luce che ci sono sembrati migliori rispetto all'anno passato e una maggiore interazione del pubblico con gli eventi in campo. Capiterà di vedere i tifosi ammassarsi dietro alla porta per festeggiare un gol o anche disperarsi per un errore dal dischetto.



FIFA 18 si presenta quindi come un'esperienza di gioco ancora più completa, realistica e ricca di contenuti, a cui veramente comincia a non mancare quasi niente. Fa ancora un po' storcere il naso l'assenza della licenza ufficiale per la Serie A che è stata presente solo in FIFA 15, ma speriamo che in futuro torneremo a rivederla con il logo ufficiale e magari anche le grafiche televisive come accade per Premier League e Liga spagnola (novità quest'anno), così come speriamo in un passaggio di testimone per Champions League e Europa League che renderebbero la simulazione di EA Sports davvero imbattibile. Per il momento ci godiamo uno straordinario FIFA 18, ancora una volta Re indiscusso del calcio •





Review

a cura di Marco Inchingoli

Sviluppo
KONAMI
Publisher
KONAMI
Genere
SPORTIVO
Piattaforma
PS4 - PS3 -XONE
X360 - PC



PES 2018
PRO EVOLUTION SOCCER

Torna come ogni anno la serie calcistica targata Konami

Dopo la pausa delle nazionali, la stagione 2017/2018 di calcio è ufficialmente entrata nel vivo e come da tradizione sulle nostre console arrivano i tanto attesi nuovi capitoli della saghe sportive. Ad aprire le danze è Konami con Pro Evolution Soccer 2018 che si presenta quest'anno in uno stato di forma decisamente migliore rispetto la scorsa edizione. Il feeling pad alla mano con le prime partite di PES 2018 è stato estremamente naturale mantenendo le medesime sensazioni provate lo scorso anno. Il gameplay di PES 2018 mantiene quindi quell'accessibilità che da sempre contraddistingue il calcistico di Konami consentendo al giocatore di ottenere risultati molto soddisfacenti utilizzando semplicemente i tasti base senza andare a memorizzare mille combinazioni che potrebbero mettere in difficoltà coloro che hanno poca familiarità con i videogiochi di calcio. Anche il ritmo di gioco si conferma quello che abbiamo potuto apprezzare lo scorso anno con la manovra offensiva che richiede un buon possesso palla e di aspettare il momento giusto per dare l'affondo e cercare quindi il gol.
Se inizialmente quindi ci è sembrato di essere tornati a casa, pian piano e con il giocare partita dopo partita abbiamo notato le



migliorie che Konami ha apportato alla sua creatura.
Il passo in avanti più importante riguarda senza ombra di dubbio il comparto animazioni. I movimenti dei calciatori adesso appaiono molto più realistici e naturali dando la sensazione di controllo totale con i giocatori in grado di gestire meglio la palla nello stretto, creare spazi e saltare l'uomo con piccoli tocchi della levetta sinistra in combinazione con il tasto R1 (o RB su Xbox) per scattare. Le nuove animazioni vanno a toccare anche la fisicità con i calciatori pronti a difendere la palla grazie ad appositi movimenti del corpo; basti vedere azioni in cui si passa la palla all'attaccante che si frappone fra il difensore e la sfera aspettando magari l'occasione per fare la sponda per l'inserimento di un compagno.
Il tutto è accompagnato da una fisica della palla ancora più realistica che subisce deviazioni anche al tocco più impercettibile.

Segnaliamo una piccola modifica per i calci di punizione e i calci d'angolo con la rimozione della linea guida in favore di un controllo più naturale e una nuova inquadratura che offre una visuale migliore. L'intelligenza artificiale fa un ottimo lavoro sia in attacco che in difesa. Nel primo caso vediamo i giocatori senza palla proporsi per l'inserimento quando si attacca per vie centrali o attaccare il primo palo per suggerire il cross quando si gioca sulle fasce. I difensori allo stesso tempo sono sempre attenti agli inserimenti cercando di anticipare il passaggio e di pressare il portatore di palla. Non dimentichiamoci poi dell'IA adattativa che abbiamo potuto apprezzare lo scorso anno con le squadre che adattano per l'appunto il loro modo di attaccare e di difendere in base allo stile di gioco degli avversari. Approfittiamo per collegarci all'argomento intelligenza artificiale per parlare anche degli arbitri che rispetto agli scorsi anni si comportano decisamente meglio punendo quando è giusto con i cartellini.
Continua la storia d'amore tra la serie Pro Evolution Soccer e il FOX Engine. Il motore della serie Metal Gear Solid, passato da diversi anni anche ai campi di calcio, continua a garantire un comparto tecnico di primissimo ordine anche in PES 2018. Oltre alle già citate animazioni migliorate, Konami ha lavorato per dare una maggiore autenticità ai modelli dei giocatori tramite la scansione non solo dei loro volti ma anche di tutto il loro corpo, ecco quindi che il fisico di un giocatore come Reus appare completamente differente a quello di un colosso come Kondogbia. Piccola chicca, avvertibile solo facendo lo zoom nei replay o nelle esultanze dopo i gol, sono le espressioni dei volti dei calciatori che esprimono le emozioni in base a come si sta mettendo la partita.
Rinnovata la presentazione delle partite che può vantare un look più televisivo a partire dalle riprese negli spogliatoi e nelle zone circostanti dello stadio, e nuove grafiche che durante il match indugiano sulle statistiche. Male invece la telecronaca firmata dal duo Fabio Caressa e Luca Marchegiani che risulta ripetitiva e sotto-







tono: in alcuni casi in particolare si avverte la mancanza di alcune parole di raccordo in grado di rendere la frase più fluida, ad esempio durante la presentazione di una partita vi capiterà di ascoltare cose del tipo "l'Inter, il Benevento..." invece di "Inter contro il Benevento". Passiamo alla parte più delicata della serie PES: il discorso licenze. Pur avendo notato un numero maggiore di squadre su licenza rispetto lo scorso anno, purtroppo la situazione è ancora problematica con alcune gravi mancanze. Anche quest'anno potete scordarvi la Bundesliga con solo una manciata di squadre tedesche come Borussia Dortmund e Shalke 04 presenti nel resto d'Europa. Troviamo le prime due divisioni inglesi e spagnole con però solo Arsenal, Liverpool, Barcelona, Valencia e Atletico Madrid con la licenza completa. Il campionato italiano è al gran completo con la sola licenza della Juventus mancante, troviamo poi anche la serie B, ma senza i nomi e le maglie originali delle squadre. Presente anche il campionato portoghese, ma con le licenze ufficiali di alcune squadre mancanti. Al gran completo invece con tanto di loghi ufficiali dei campionati troviamo la Ligue 1, Ligue 2 e l'Eredivisie. Guardando fuori dai confini europei troviamo invece il campionato brasiliano, argentino e cileno al completo (manca solo la licenza vera e propria dei campionati) più un'altra serie di squadre dell'america latina. Più di trenta gli stadi con 19 realmente esistenti (anzi 18 se consideriamo il doppione San Siro/Giuseppe Meazza) come il Camp Nou in esclusiva assoluta, il Signal Iduna Park, l'Olimpico di Roma e così via, più altri 18 inventati come il Konami Stadium. I menù di gioco, rinnovati in questa occasione con uno stile più moderno, mettono in mostra tutte le modalità presenti nel gioco. Troviamo quindi la classica partita veloce, la possibilità di giocare le varie esibizioni e campionati, Divisioni Online, Co-op online, MyClub, Master League e Diventa un Mito rimasto uguale a sé stesso. La Master League rappresenta senza ombra di dubbio una delle modalità principali del videogioco calcistico di Konami. La struttura di base è la stessa degli scorsi anni con la possibilità di creare un allenatore tramite un editor del personaggio e decidere se giocare con una squadra già esistente o preferire la squadra composta dagli eredi di Castolo, Ivarov e compagnia. L'interfaccia dei menù è stata rivista con la parte centrale che mette in risalto le interviste e i principali movimenti di mercato. Prima dei match più importanti inoltre troviamo brevissime cutscene girate con il motore di gioco che vi portano direttamente negli spogliatoi oltre a quelle già viste nelle precedenti iterazioni quando vengono premiati i calciatori. Altre novità riguardano la presenza dei tornei pre-stagionali, di obiettivi e sfide che vi vengono consegnati all'inizio di una stagione in base alla potenzialità della vostra squadra. Il calciomercato purtroppo presenta ancora lo stile degli scorsi anni con le trattative che vengono gestite tramite l'agente e la sola possibilità di dare alcune direttive. Il comparto multiplayer di PES 2018 è essenzialmente diviso in due parti. Nella prima troviamo la modalità MyClub nata nell'edizione 2015 del calcistico di Konami per competere con l'amatissimo Ultimate Team del rivale FIFA, mentre la seconda parte del multiplayer comprende le modalità più tradizionali come le Divisioni Online o la nuovissima modalità co-op che consente di fare match 2v2 e 3v3. La novità principale del multiplayer online è l'estensione della PES League in ogni modalità che sia MyClub, i match più tradizionali e la nuova Co-op online testimoniando quindi come Konami voglia spingere sulla componente eSports. MyClub si presenta praticamente uguale allo scorso anno: ritornano quindi gli agenti per ingaggiare i giocatori tramite la solita (e odiosa e nostro modo di vedere) lotteria con i palloni di diverso colore in base alla rarità, gli osservatori per restringere il campo di ricerca e la gestione della squadra in cui tenere conto dell'allenatore, del modulo e dello spirito di squadra. Co-op online, com'è facilmente intuibile, dà il meglio di sé quando giocata con degli amici riuscendovi a togliere più di una soddisfazione quando fate gol dopo un'azione corale. Discorso un po' diverso nel momento in cui deciderete di affidarvi al matchmaking per trovare altri compagni di squadra dato che il rischio di trovarvi dinanzi a dei novelli Maradona che credono di poter vincere dribblando tutti gli avversari da soli è sempre dietro l'angolo. In definitiva PES 2018 ci ha convinto pienamente mettendo in mostra un gameplay che non è mai stato così solido e realistico mantenendo allo stesso tempo quella tipica accessibilità a cui la serie ci ha abituato. PES 2018 diverte e lascia un grandissimo senso di soddisfazione se si guarda alla sola giocabilità. Un pochino da rivedere le modalità: la Master League, esattamente come negli anni precedenti, presenta idee interessanti e capaci di coinvolgere, ma si perde in un bicchiere d'acqua quando deve andare a toccare l'argomento calciomercato; il comparto multiplayer online in generale si presenta solido, ma MyClub continua ad avere i soliti problemi che lo hanno contraddistinto sin dal suo debutto. Sul discorso licenze purtroppo siamo alle solite: va male e toccherà anche questa volta alla community mettere una pezza. Insomma se PES 2018 è stato il capitolo che ha segnato il decisivo passo in avanti dal punto di vista del gameplay, il prossimo anno tocca alle modalità che necessitano assolutamente di novità e di migliorie sostanziose •



Review

a cura di Valerio Turrini

Sviluppo
VISUAL CONCEPTS
Publisher
2K GAMES
Genere
SPORTIVO
Piattaforma
PS4 - PS3 - XONE - X360 - NSW - PC



NBA 2K18

Migliorare la perfezione

La pratica rende perfetti e dopo le diverse versioni annuali di NBA 2K, già dall'anno scorso pensavamo che difficilmente si potesse fare di meglio in questo campo. NBA 2K17 era senza alcun dubbio il miglior gioco da basket mai visto e quando crei un gioco che rasenta la perfezione hai il problema di doverlo innovare e cercare di renderlo migliore per convincere i giocatori a comprare il nuovo l'anno prossimo. NBA 2K18 si presenta quasi immutato rispetto al predecessore, ma con l'aggiunta di diverse migliorie che ne giustificano l'acquisto, ancora una volta. La modalità



MyCareer si rinnova con l'introduzione di "The Neighbourhood", la vita da quartiere nell'edizione italiana, che è stata da molti definita in maniera fin troppo semplice e a grandi linea, la modalità GTA di NBA 2K18. In realtà il quartiere non è altro che un enorme HUB che racchiude tutte le voci precedentemente incluse nel menù di gioco e le rende più interessanti.

Il nostro protagonista è DJ, un ragazzo promettente che non venne scelto al Draft e si diede alla musica, prima di tornare sul parquet anzi, sul cemento dei campetti di quartiere, lì si farà notare in un torneo e verrà "reclutato" dall'osservatore della sua squadra preferita, dove inizierà il suo viaggio nella NBA.

Potremo allenarci nel Training Center della nostra squadra, nella palestra affianco per migliorare i nostri attributi, andare dal barbiere, dal tatuatore, dal nostro agente, a casa nostra per cambiare i nostri abiti e giocare a NBA 2K18 (simpatico easter egg) e ovviamente non manca lo shopping, tra il negozio SWAG, quello della NBA e Foot Locker, senza dimenticare il campetto di quartiere dove potremo sfidare gli altri giocatori. La sostanza è sempre la stessa dell'anno scorso, ma inclusa in un open world del genere, NBA 2K18 sembra essere tutto un altro gioco, incredibilmente più vasto rispetto alla scorsa edizione, almeno per questa modalità. Uno dei problemi più evidenti è legato alle microtransazioni, da tanti criticati già dai precedenti capitoli, che stanno diventando troppo invadenti e importanti all'interno del gioco.

I VC (la moneta del gioco) sono diventati sempre più difficili da ottenere, mentre allo stesso tempo, i prezzi per i vestiti del nostro giocatore, per i tatuaggi e addirittura per i capelli, sono rimasti invariati rispetto all'anno scorso. Veniamo sempre più spinti verso le microtransazioni, il gioco ci permette di livellare anche semplicemente giocando, ma la strada al livello 99 è praticamente infinita in queste condizioni. Fortunatamente le microtransazioni sono "fondamentali" solo per la modalità MyCareer e per il MyTeam, mentre per chi si è sempre divertito con le modalità MyGM e MyLeague, i VC sono come sempre secondari e poco utili. La modalità MyGM è stata anch'essa arricchita da un accenno di storyline che vedrà il nostro DJ ritiratosi dopo una brillante carriera da giocatore per un brutto infortunio, che lo porterà a diventare General Manager di una franchigia









NBA. Come di consueto, dovremo gestire il roster e creare la migliore franchigia della lega, proporre scambi, gestire i rinnovi contrattuali e soddisfare le richieste del proprietario, in alcuni casi molto stupide (tipo dover prendere un giocatore tutt'altro che utile al nostro team), ma nella maggior parte dei casi sempre mirate a far crescere la squadra (ottenere scelte, tagliare gli stipendi e così via). Ovviamente, oltre al lato



manageriale dovremo anche accompagnare la nostra squadra sul parquet, prenderne il controllo e condurla alla vittoria.
Passando quindi al gameplay vero e proprio, l'intelligenza artificiale è stata migliorata parecchio, sia per quanto riguarda i nostri compagni che gli avversari e la fisica è stata rivista. I giocatori sono più leggeri da controllare e allo stesso tempo reagiscono in maniera più pesante ai contatti.
Scordatevi di riuscire ad andare a canestro semplicemente andando dritti per dritti e cercando di girare attorno agli avversari, adesso i giocatori difendono con maggior efficacia, cercano più il contatto fisico e se non iniziate a passare la palla non vi faranno vedere il cesto.
D'altra parte i blocchi sono diventati molto efficaci per quanto riguarda gli avversari, poco efficaci per quanto riguarda noi visto che è ancora complicato far capire bene in che posizione si deve mettere il nostro compagno, ma almeno le opzioni di gioco sono maggiori rispetto al passato grazie ai controlli più reattivi e ai movimenti più rapidi. Riguardo ai tiri invece, è stata completamente revisionata la barra di rilascio e i fattori che lo vanno a influenzare, passando dal semicerchio ai piedi dei giocatori che spesso si confondeva con il campo o non era visibile ad un più facilmente individuabile "spicchio" che compare vicino alla testa del nostro giocatore. A prescindere dalla visibilità della barra, comparirà anche una valutazione in alto allo schermo che ci indicherà il voto per il rilascio e la marcatura difensiva che sono i due fattori cardine che vengono combinati per decretare la buona riuscita del tiro. Nel complesso il sistema ci è sembrato più difficile da padroneggiare, ma sicuramente più preciso del precedente.
Lato tecnico, il motore di gioco è ormai ben rodato e privo di grossi difetti, perciò gli



sviluppatori hanno potuto dedicare la maggior parte del tempo alle migliorie grafiche, con texture più ricche, tessuti dinamici, effetti di luce più realistici e una migliore realizzazione delle animazioni, con alcuni atleti che sono stati impegnati nel motion capture e realizzati in maniera perfetta nel gioco, anche per quanto riguarda i movimenti. La colonna sonora è come sempre parte integrante del gioco e include diversi brani Rap e Hip&Hop perfettamente in linea con il contesto.
Nel complesso, NBA 2K18 si è rinnovato con successo, ha incluso nuove opzioni che ne giustificano l'acquisto anche a chi possiede il capitolo precedente e si è riconferma il miglior titolo di basket sul mercato, nonostante le invadenti microtransazioni •

Coming soon

in arrivo sulle nostre console

NEED FOR SPEED PAYBACK

Data di uscita
17 NOVEMBRE
Sviluppo
GHOST GAMES
Publisher
ELECTRONICS ART
Genere
RACING
Piattaforma
PS4 - XONE - PC



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



NEED FOR SPEED PAYBACK



Questa avventura esplosiva sarà piena di intense missioni, sfide tra auto, epici inseguimenti con la polizia e scene da far mozzare il fiato. Un gameplay mai visto prima nella serie, arricchito da una storia appassionante di tradimento e vendetta.

Con Need for Speed Payback, non si dovrà solamente tagliare il traguardo per primi per dimostrare chi sia il migliore, ma anche costruire l'auto perfetta, mettersi al volante e immergersi nel mix perfetto di azione e guida.

"Need for Speed ritorna per sfidare le aspettative che hanno i giocatori riguardo ad un gioco di corse" spiega Marcus Nilsson, Executive Producer. "Saranno presenti tutte le cose che i fan del nostro franchise amano – personalizzazione profonda, una lista auto impressionante, gare intense e inseguimenti in un open world – ma con Need for Speed Payback, uniremo tutti questi elementi in una nuova esperienza di guida.



A partire dalla storia, dai diversi personaggi con cui potrai guidare, alla varietà delle missioni, ai momenti adrenalinici, questa è la nostra visione su quello che significa intrattenimento di guida action"."

Apprendiamo dettagli anche sul cast del gioco: "ambientato nei giri malavitosi di Fortune Valley, i giocatori potranno mettersi alla guida nei panni di tre personaggi il cui scopo è quello di vendicarsi de La Loggia, una pericolosa organizzazione che controlla i casinò della città, i criminali e le forze di polizia. Verranno messi alla prova Tyler, il Pilota; Mac, l'Attore; e Jess, la Guida per guadagnarsi il rispetto dei bassifondi. Grazie alla personalizzazione più profonda della serie, i giocatori potranno davvero creare e personalizzare una auto unica, oppure spendere ore trovando, modificando e migliorando dei rottami per trasformarli in delle supercar. Potranno spingere le loro auto al limite e scommettere sulle loro stesse performance. In questi casi, potranno moltiplicare i loro guadagni o rischiare di perdere tutto." Infine, vengono precisati i bonus pre-order: "I giocatori che effettueranno il preordine riceveranno il Platinum Car Pack di Need for Speed Payback e otterranno l'accesso istantaneo a cinque auto iconiche e personalizzate al lancio, ognuna con l'esclusiva† Platinum Blue Tire Smoke. Il Car Pack include:

Nissan 350Z 2008
Chevrolet Camaro SS 1967
Dodge Charger R/T 1969
Ford F-150 Raptor 2016
Volkswagen Golf GTI Clubsport 2016

Per i piloti che vogliono sempre arrivare primi, la Deluxe Edition di Need for Speed Payback offre ai giocatori tre giorni di accesso anticipato al gioco completo, oltre ad esclusivi oggetti di personalizzazione come ad esempio la targa della Deluxe Edition, il colore NOS, sconti in gioco, bonus Rep, tutto quello che il Platinum Car Pack ha da offrire e molto altro." •



Ottobre 2017

il calendario dei gamers

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

3 ottobre

Battle Chasers: Nightwar



PS4 - XONE - NSW

3 ottobre

Forza Motorsport 7



XONE

6 ottobre

Mario & Luigi: Super Star



3DS

6 ottobre

Layton Mystery Journey



3DS

10 ottobre

L'ombra Della Guerra



PS4 - XONE - PC

12 ottobre

Real Farm Sim



PS4 - XONE - PC

13 ottobre

Touhou Kobuto V: Burst Battle



PS4

13 ottobre

Dungeons 3



PS4 - XONE - PC

13 ottobre

The Evil Within 2



PS4 - XONE - PC



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

NBA 2K18

17 ottobre



NSW

South Park : Scontri Di-Retti

17 ottobre



PS4 - XONE - PC

L'ombra Della Guerra

17 ottobre



PS4 - XONE - PC-NSW

Gran Turismo Sport

18 ottobre



PS4

Fire Emblem Warriors

20 ottobre



3DS - NSW

Yokai Watch 2 Psicospettri

20 ottobre



3DS

Assassin's Creed Origins

27 ottobre



PS4 - XONE - PC

Just Dance 2018

26 ottobre



MULTI

Lego Ninjago The Movie

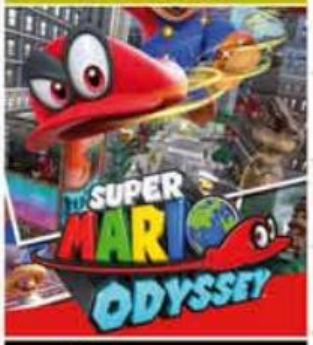
26 ottobre



PS4 - XONE - PC-NSW

Super Mario Odyssey

27 ottobre



NSW

Wolfenstein 2

27 ottobre



PS4 - XONE - PC

Coming soon

in arrivo sulle nostre console

THE SIMS 4

Data di uscita
17 NOVEMBRE
Sviluppo
MAXIS
Publisher
ELECTRONIC ARTS
Genere
GESTIONALE
Piattaforma
PS4 - XONE



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





L'acclamato simulatore di vita uscito nel settembre del 2014 su PC e Mac sarà disponibile per PlayStation 4 e Xbox One a partire dal 17 novembre, con uno speciale accesso anticipato riservato a chi piazzerà il pre-ordine della Deluxe Party Edition, che debutterà tre giorni prima, ovvero il 14 novembre, e includerà anche diversi extra per fare baldoria.



"L'aggiunta di una versione console per The Sims 4 è stata a lungo attesa sia dai veterani che dai nuovi arrivati della serie, e noi di Maxis siamo più che entusiasti di portare The Sims su una nuova piattaforma", ha detto Lyndsay Pearson, Executive Producer. "Il gioco offre una fantastica esperienza The Sims su console ed è accompagnato da una valanga di contenuti amati dai fan, così i giocatori possono aspettarsi un gameplay unico, libertà di espressione e divertimento, tutti capisaldi del brand The Sims. Le possibilità di giocare con la vita sono infinite come le creatività dei giocatori".

"The Sims 4 su console dà ai giocatori il gameplay unico offerto ai giocatori PC, più molti dei contenuti aggiunti rilasciati dopo il lancio di The Sims 4.

Dopo il lancio del gioco per console, i fan possono aspettarsi aggiornamenti e contenuti extra rilasciati regolarmente", si legge, infine, nel comunicato stampa diramato da EA Italia.

CREA SIMS UNICI

Crea una varietà di Sims unici dagli aspetti distinti, dalle personalità spiccate e capaci di nuove emozioni. Plasma la corporatura dei tuoi Sims con il nuovo e potente strumento "Crea un Sim", quindi scegli gli articoli alla moda, le pettinature e gli stili di camminata. Scegli la loro vocazione selezionandone i tratti e le aspirazioni: ti conferiranno il controllo della loro mente, del loro corpo e del loro cuore.

COSTRUISCI LA CASA PERFETTA

Costruisci e progetta con disinvoltura delle case per i tuoi Sims servendoti della nuova modalità Costruisci strutturata a stanze. Edifica la casa dei tuoi sogni progettandone la struttura, scegliendone l'arredamento e alterando il paesaggio. Puoi perfino introdurre una piscina o uno scantinato!

ESPLORA SCENARI VIVACI

Viaggia da uno scenario all'altro, esplora quartieri unici e scopri ritrovi interessanti. I tuoi Sims possono visitare nuove comunità per ampliare la loro cerchia sociale, stare con gli amici nei parchi o trovare e raccogliere nuovi oggetti divertenti.

GIOCA CON LA VITA

Controlla i momenti intensi e divertenti delle vite dei tuoi Sims, dalle relazioni alle carriere. Le tue scelte determinano ogni aspetto delle loro vite fin dalla nascita, dall'età infantile a quella adulta. Sviluppa le abilità dei tuoi Sims e coltiva nuovi hobby •



Review

a cura di Marco Inchingoli

Sviluppo
BUNGIE
Publisher
ACTIVISION
Genere
FPS/MMORPG
Piattaforma
PS4 - XONE - PC



DESTINY 2

I Guardiani sono tornati

Nonostante i suoi difetti, Destiny è uno tra gli FPS più popolari degli ultimi anni. L'FPS online di Bungie (gli stessi dei primi Halo) ha generato nel corso degli anni oltre 500 milioni di dollari ed è stato giocato da più di 20 milioni di persone. Bungie ora è tornata con un nuovo capitolo, ma sarà riuscito a limare i problemi del precedente capitolo e a realizzare un sci-fi shooter online degno di questo nome? Il gioco ci pone sin da subito in una situazione piuttosto spiacevole. L'ultima roccaforte terrestre, la città che sorge ai piedi del Viaggiatore, è sotto attacco da parte di Dominus Ghaul, generale Cabal della temibile Legione Rossa. Come se non bastasse, Ghaul strappa la Luce ai guardiani, togliendo di fatto la possibilità agli Spettri di resuscitare i loro protetti. Se non avete mai giocato a Destiny potreste non aver capito molto della trama, ma state tranquilli un rapido riassunto scioglierà tutti i vostri dubbi così da godervi tranquillamente il nuovo capitolo. D'altronde Destiny 2 è un vero e proprio nuovo inizio, difatti dopo una breve introduzione ci troveremo nei panni di un Guardiano spogliato dei suoi poteri e del suo equipaggiamento. Ok, se non avete mai giocato a Destiny probabilmente non ci avete capito un acca. Il che ci porta subito ad una fondamentale domanda e ad una altrettanto fondamentale risposta: che speranze ho di godermi Destiny 2 se non ho mai sfiorato il primo capitolo? Per fortuna molte, sempre che siate un minimo appassionati di fantascienza. Questo secondo capitolo vi accoglie con un rapido ma efficace riassunto, ma è soprattutto come è strutturata la storia e lo stesso inizio che giustificano appunto un nuovo o un primo inizio permettendo ad entrambe le categorie di giocatori, nuovi e vecchi, di immergersi nell'azione senza troppe remore. Quindi sì, anche se avete saltato a piè pari il primo capitolo, vi troverete in sostanza a dover cominciare da zero, con un Guardiano spogliato dei suoi poteri e del suo equipaggiamento.

Inizialmente potremo scegliere



se appartenere alla categoria dei Titani, quelli che più si avvicinano ai tank grazie alle armature più pesanti e agli scudi di energia da evocare, a quella dei Cacciatori, una sorta di bandito/cacciatore di taglie dotato di alta mobilità, o a quella degli Stregoni, in grado di attingere al potere del Viaggiatore. Le classi rimangono dunque le stesse del suo predecessore, ma ci sono delle novità, ovvero delle nuove sottoclassi, una per ciascuna tipologia di guardiano, da sbloccare durante la campagna. Noi ad esempio ci siamo concentrati sulla classe del Titano, sperimentando il potere distruttivo della sottoclasse Assaltatore in grado di scagliare potenti attacchi a base di elettricità utili ad abbattere gruppi di nemici in un istante. Le novità tuttavia non si fermano qui, Bungie è riuscita a risolvere anche il problema relativo alla poca varietà delle ambientazioni. I quattro pianeti protagonisti delle nostre scorribande sono ben caratterizzati tra loro e offrono degli scorci piuttosto caratteristici.

A tal proposito una menzione speciale va al level design, ovvero in questo caso a come sono strutturate le varie zone che faranno da teatro agli eventi delle missioni. Si vede stavolta la cura maniacale con cui il team di sviluppo ha realizzato certe ambientazioni. Giochi di luce, di ombre e riflessi impreziosiscono il tutto. Le razze aliene che andremo ad affrontare apportano modifiche di vario genere agli ambienti che invadono, e proprio questi elementi vanno ad arricchire ulteriormente stanze e corridoi rendendoli unici. Per esplorare dovremo anche utilizzare il sistema di propulsione che permette ai guardiani di spiccare incredibili salti, e non è da escludere anche qualche morte accidentale a causa di un salto calcolato male.



Il bello è che, grazie anche all'ausilio della colonna sonora, ci saranno determinati momenti in cui si proverà una tensione palpabile. Le sale piene di protuberanze organiche prodotte dagli alieni dell'Alveare, gli squarci nella realtà che presagiscono l'arrivo dei Corrotti, i Vex che si teletrasportano da altre dimensioni: tutto contribuisce all'atmosfera generale cercando di offrire varietà e ovviamente divertimento. C'è però da dire che, nonostante la presenza di ben quattro razze nemiche, di solito gli scontri si svolgono seguendo schemi comuni. C'è sempre la classica fanteria, che ci colpirà da lontano rimanendo al sicuro; ci sono pedine sacrificabili, che nella maggior parte dei casi si avvicineranno per lasciarsi esplodere o per attaccarci in corpo a corpo; ci sono poi nemici speciali protetti da scudo, che richiedono l'utilizzo di armi ad energia e che spesso riescono a infliggere un quantitativo di danno esagerato. Fortunatamente avremo anche a che fare con boss di vario genere, che spezzano la normale routine richiedendo strategia e coordinazione tra i membri del gruppo, e comunque uno studio ben più elaborato del terreno di scontro.

Un altro dei problemi di Destiny, ben noto anche al team di Bungie, era la difficoltà nel trovare giocatori con cui partecipare alle attività di gruppo. Talvolta dipendeva dal fatto che l'utente non aveva amici disposti a giocare a Destiny, altre volte dipendeva dagli orari di gioco. Insomma, i "lupi solitari" non avevano vita facile, ma per fortuna le cose sono cambiate. In Destiny 2 Bungie ha introdotto le Partite Guidate. In sostanza il gioco guiderà gli utenti più solitari, o comunque chi gioca in orari diversi da quelli degli amici, verso incursioni e assalti organizzati da Clan (parleremo di questi a breve) che hanno slot liberi. Ci sono poi gli eventi pubblici che prevedono un minimo di collaborazione tra i giocatori e contribuiscono a migliorare l'equipaggiamento.

Buone notizie anche per coloro che al contrario hanno un nutrito gruppo di amici con cui giocare, ossia i Clan.



Ogni Clan sarà caratterizzato da un suo stendardo, e grazie ai progressi dei giocatori che ne fanno parte si potranno ottenere ricompense specifiche. Il comparto grafico si propone come un'evoluzione di quello utilizzato in Destiny. Il primo capitolo uscì anche sulla vecchia generazione di console, limitando quindi le possibilità di Bungie. Stavolta però, potendolo sviluppare per PS4, Xbox One e anche per PC Windows, il team di sviluppo si è potuto togliere qualche sfizio. Ci sono dei momenti in cui è difficile non sbalordirsi di fronte alla resa grafica di determinate ambientazioni. È vero, ci sono dei frangenti in cui stanze o elementi di "arredo" sono caratterizzate da ben pochi dettagli, ma nella maggior parte dei casi, e specialmente nelle ambientazioni più buie, si rimane stregati dagli effetti di luce e di ombre.



Destiny 2 gira costantemente a 30 fps, ma ci sono cali veramente sporadici che si verificano quasi unicamente in caso di cambio di ambientazione. Durante gli scontri a fuoco non avrete mai a che fare con rallentamenti. Menzione d'onore per la colonna sonora, composta da ben 44 brani che contribuiscono tantissimo all'atmosfera generale, restituendo la giusta sensazione di epicità o di tensione a seconda dell'occasione. In definitiva, se avete amato Destiny non avete scusanti per non gettarvi nella mischia con Destiny 2, un FPS online solido, divertente e soprattutto con alcune migliorie che vanno ad eliminare i fastidiosi problemi del suo predecessore. Il discorso ovviamente non cambia se siete dei neofiti della serie, anzi come già riportato in sede di recensione, Destiny 2 si presenta come un nuovo inizio e quindi un ottimo punto di partenza per chi vuole entrare nel mondo di Destiny. Insomma siete pronti ad entrare nel corpo dei Guardiani? •



Review

a cura di Marco Inchingoli

Sviluppo
SLIGHTLY MAD STUDIOS
Publisher
BANDAI NAMCO
Genere
RACING
Piattaforma
PS4 - XONE - PC



PROJECT CARS 2

Si torna in pista con il racing di Slightly Mad Studios

Nel mercato odierno la concorrenza nell'ambito delle simulazioni di guida è piuttosto spietata, con serie come Forza e Gran Turismo (seppur in misura minore) a farla da padrona. Tuttavia Slightly Mad Studios è riuscita a ritagliarsi una sua fetta di mercato con Project CARS, tanto da spingerli a svilupparne un sequel. Project CARS 2 ha diversi punti in comune con il suo predecessore, ma propone anche delle novità che cattureranno sicuramente l'attenzione degli appassionati. Le prime grosse novità rispetto al capitolo precedente si notano immediatamente scendendo in pista. Il gioco, com'è anche evidente dalla sconfinata sezione dedicata agli assetti, spinge molto sulla simulazione e ha un motore fisico piuttosto interessante. Le traiettorie in velocità, la gestione della frenata, la reazione del motore a una cambiata anticipata... è tutto piuttosto realistico, ma non abbiamo apprezzato molto la gestione delle collisioni tra due auto. Niente di drammatico, sia chiaro, ma avremmo gradito una cura maggiore sotto questo aspetto da parte degli sviluppatori. Per il resto dal punto di vista strettamente simulativo non ci possiamo lamentare: il giocatore può divertirsi a modificare una marea di parametri per costruirsi un'esperienza di guida che sia veramente su misura e, volendo, può anche ridurre al minimo le conseguenze di errori potenzialmente fatali. Il sistema degli aiuti è naturalmente presente anche in questo capitolo ed è molto utile per i principianti: traiettoria guidata nelle curve, frenata assistita, cambio completamente automatico... Di solito sono essenziali per i giocatori alle prime armi. Per quanto riguarda l'intelligenza artificiale degli altri piloti siamo solo parzialmente soddisfatti:



la loro aggressività dipende dalla difficoltà impostata, è evidente, ma ci è successo troppo spesso di assistere a gare praticamente perfette da parte loro e senza sbavature. Capita spesso, inoltre, che si formino trenini di auto senza che si provino sorpassi e questo non è un bel colpo d'occhio per chi è alla ricerca di un'esperienza di guida competitiva. Nonostante ciò, comunque, l'IA è sicuramente più che degna e si difende bene dagli assalti del giocatore.
Non gioca mai sporco, ma è sempre restia a lasciarvi una posizione senza combattere e questo è sicuramente un aspetto stimolante. Passando ai contenuti il lavoro svolto dai ragazzi di Slightly Mad Studios è sicuramente più che buono.
I giocatori hanno a disposizione oltre 180 auto di tutti i tipi prodotte da moltissimi costruttori diversi, possono correre su oltre 140 circuiti in una delle 29 serie legate a loro volta a una delle nove discipline del mondo motorsport. C'è veramente di tutto, dai kart alla formula indie, dai rally alle gare costruttori, dagli eventi pensati per le auto d'epoca alle competizioni dedicate a vere e proprie supercar.
E' praticamente impossibile non riuscire a trovare un auto che si adatti al meglio al vostro stile di guida, ma hanno tutte un feeling unico e richiedono un po' di pratica per essere padroneggiate al meglio.
Anche i circuiti sono stati realizzati bene e sono letteralmente sparsi in tutto il mondo: abbiamo alcune piste con lunghi ed eterni rettilinei ed altre che sono un vero e proprio inferno di curve, la varietà è assicurata e ci vuole moltissimo tempo







per apprendere i segreti di ogni circuito del gioco.
Il modo migliore per testare al meglio le varie auto presenti e le serie è sicuramente la modalità carriera: la struttura proposta per l'occasione è abbastanza classica, con il giocatore che parte dal basso e dalle serie inferiori per poi passare a competizioni sempre più impegnative. Scegliendo questa o quella serie si verrà invitati a firmare un contratto per un determinato costruttore e a competere per lui, senza particolari penalità in caso di sconfitte o stagioni fallimentari.
Come abbiamo detto il modello scelto dai ragazzi di Slightly Mad Studios è abba-



stanza classico, ma abbiamo apprezzato la libertà di approccio data al giocatore. Per quanto riguarda gli assetti da gestire (e eventualmente salvare) nel corso della carriera il giocatore può seguire due strade: fare tutto manualmente, seguendo le chiare (ma lunghissime) spiegazioni preparate dagli sviluppatori, o rivolgersi al proprio ingegnere di pista e sistemare tutto attraverso un menu semplificato. Il primo approccio è sicuramente consigliabile dal momento che consente di toccare molti più parametri del secondo, ma è anche tremendamente complesso per un giocatore alle prime armi con il mondo dei motori. Trafficare con gli assetti è fondamentale alle difficoltà più elevate per ottenere risultati dignitosi, quindi prima



si impara e meglio è. A livello di modalità, oltre la carriera appena citata, abbiamo anche la gara veloce, eventi personalizzati da creare e giocare più volte e gare online da affrontare in compagnia degli amici.
I miglioramenti rispetto al primo Project Cars sono evidenti anche dal punto di vista tecnico.
I caricamenti sono nella media, mentre abbiamo apprezzato molto la gestione della luce e la riproduzione degli interni delle auto: la visuale interna è pienamente utilizzabile in gara e questo non è per niente scontato. I modelli delle vetture sono stati realizzati con grande cura, alcune auto hanno componenti dinamiche che ci muovono nel corso della gara (flap per esempio) e abbiamo apprezzato molto anche l'attenzione riposta nel realizzare i marchi dei singoli sponsor. Le piste sono state riprodotte bene anche dal punto di vista tecnico, le ombre sono un po' deludenti ma per il resto il livello è sicuramente più che buono: gli elementi dello scenario sono soddisfacenti anche se un po' di cura in più da questo punto di vista non avrebbe fatto male. Passiamo ora alle note dolenti: il gioco, purtroppo, ha ancora qualche bug grafico e può capitare di vedere cartelloni letteralmente incollati al terreno o ruote che "scattano" in posizioni strane. Questi difetti, esclusivamente estetici, non compromettono l'esperienza complessiva che può vantare un frame rate molto solido e una qualità generalmente alta. Per quanto riguarda l'audio il gioco ha tutti i testi in italiano, mentre il sonoro purtroppo è rimasto in inglese. Il rumore dei motori è credibile e soddisfacente, mentre le musiche non sono niente di memorabile. Project Cars 2 è un titolo che ha moltissimo da offrire: i giocatori possono letteralmente perdersi tra gli assetti, le serie, le auto, i circuiti e così via. Peccato per qualche sbavatura grafica, per un sistema di collisioni non perfetto e per una struttura della campagna forse un po' troppo classica. Complessivamente parlando, comunque, Project Cars 2 è un ottimo gioco di corse e l'acquisto è consigliato a tutti i fan del genere. La speranza è che la serie possa continuare a crescere nel tempo migliorandosi sotto tutti i punti di vista •



Coming soon

in arrivo sulle nostre console

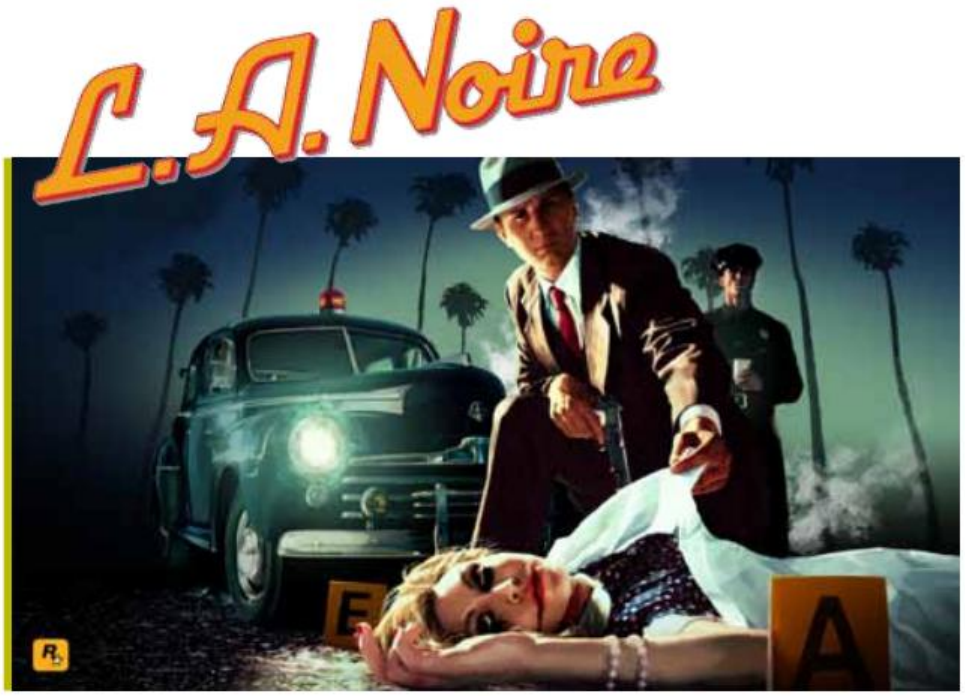
L.A. NOIR

Data di uscita
14 NOVEMBRE
Sviluppo
ROCKSTAR
Publisher
ROCKSTAR
Genere
ACTION/RUOLO
Piattaforma
PS4-XONE - NSW



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





Oltre a pubblicare queste nuove versioni per console, ci addentriamo per la prima volta nel mondo della realtà virtuale con L.A. Noire: The VR Case Files, che comprende sette casi del gioco originale rielaborati appositamente per questa esperienza virtuale su HTC VIVE™.
Ambientato nella Los Angeles malfamata e violenta degli anni '40, L.A. Noire narra la storia del veterano di guerra e detective in erba Cole Phelps, impegnato a indagare su una serie di delitti ispirati a crimini realmente accaduti. Ogni caso risolto porta a Phelps fama e successo, ma lo trascina sempre più vicino al cuore criminale della Los Angeles del dopoguerra.
L.A. Noire: The VR Case Files per HTC Vive include sette casi coinvolgenti e indipendenti di L.A. Noire, rielaborati appositamente per la realtà virtuale, che uniscono azione mozzafiato e un lavoro di indagine realistico per regalare un'inedita esperienza interattiva.
L.A. Noire per Nintendo Switch include il gioco originale completo e tutti i contenuti scaricabili aggiuntivi, oltre a novità specifiche come una modalità Joy-Con con comandi di movimento che sfruttano il giroscopio, il Rumble HD e le nuove visuali ampia e ravvicinata dietro le spalle, senza dimenticare i comandi touch contestuali che ti permetteranno di portare le tue indagini sempre con te.
Le versioni di L.A. Noire per PlayStation 4 e Xbox One comprendono il gioco originale completo, tutti i contenuti scaricabili aggiuntivi e una serie di accorgimenti tecnici che migliorano il realismo e la resa grafica, come nuvole più realistiche ed effetti di luce migliorati, nuove angolazioni di visuale, texture in alta risoluzione e altro ancora. Queste versioni riescono a catturare in modo perfetto l'anima oscura e nascosta della Città degli Angeli grazie a una risoluzione a 1080p nativi su Playstation 4 e Xbox One e uno spettacolare 4K su Playstation 4 Pro e Xbox One X.
Cole Phelps è un detective dell'LAPD che vive in una città arricchita dal boom economico dell'epoca d'oro di Hollywood del dopoguerra, una città che sta diventando vittima di se stessa. La corruzione dilaga, il traffico di droga sta per esplodere e crimini e omicidi sono all'ordine del giorno. Cercando di far carriera senza scendere a compromessi, Phelps deve scoprire la verità che si cela dietro incendi dolosi, giri di estorsioni e brutali assassinii, affrontando la feccia di L.A. e i suoi stessi colleghi fino a rivelare un segreto che potrebbe scuotere dalle fondamenta una città alla deriva.
Grazie all'utilizzo di tecnologia di animazione all'avanguardia in grado di cogliere con incredibile dettaglio ogni sfumatura dell'interpretazione degli attori, L.A. Noire è un violento thriller poliziesco in cui azione mozzafiato e vero lavoro investigativo si alternano per fornire un'esperienza interattiva senza precedenti. Cerca indizi, insegui i sospettati e interroga i testimoni per far emergere la verità in una città in cui tutti hanno qualcosa da nascondere •



Retrogaming

a cura di Marco Inchingoli

PARASITE EVE

Sviluppo	SQUARESOFT
Publisher	SQUARESOFT
Genere	Action/RPG, Horror
Piattaforma	PS1





1998

Un vecchio classico del genere survival horror

Ottobre è subentrato e questo significa una sola cosa: Halloween sta arrivando! Per celebrare quindi una delle festività più spaventose dell'anno abbiamo deciso di dedicare la nostra rubrica retrò ad un classico del genere survival horror, Parasite Eve. Tratto dall'omonimo romanzo di Hideaki Sena, il titolo è stato pubblicato nel 1998 su PlayStation da Square Enix – al tempo Squaresoft. Parasite Eve vede protagonista Aya Brea, un'agente di polizia di New York che nel corso di una tranquilla opera teatrale assisterà all'auto combustione di tutti gli esseri umani presenti tranne lei; il merito di tale scempio è di Eve, un'aberrazione che vuole annientare la stirpe umana. Aya cercherà quindi di fermare la creatura, ma nel mentre la città di New York verrà invasa da degli animali mutati a causa del potere di Eve, tuttavia, Aya scoprirà ben presto di essere dotata anche lei di poteri speciali mutanti e di essere l'unica in grado di fermare il mostro..

La caccia ad Eve si svolgerà nell'arco di sei giorni, dal 24 al 29 dicembre del 1997, all'interno di uno dei quartieri più noti di New York, Manhattan. Durante la nostra avventura tuttavia capiterà di incontrare una moltitudine di aberrazioni ed è qui che il gioco svela la sua natura da action/RPG. Parasite Eve infatti non è un survival horror comune, ma implementa al suo interno alcune meccaniche tipiche dei jRPG; innanzitutto le creature spawneranno casualmente in alcuni "hotspot" presenti nei livelli, successivamente ci troveremo di fronte ad un classico sistema a turni in stile Final Fantasy. Qui potremo attaccare o eseguire delle azioni non appena si riempirà la barra AT (Active Time): ogni volta che si deciderà di attaccare comparirà una cupola tridimensionale che indicherà il raggio d'azione delle varie armi. Oltre agli attacchi standard, Aya potrà contare sui cosiddetti Poteri Parassiti, l'equivalente delle magie negli RPG. Ogni potere utilizzato consumerà parte dell'Energia Parassita (PE) di Aya e ne ridurrà la velocità di recupero automatico durante la battaglia. Come in un classico RPG, la nostra protagonista potrà essere potenziata man mano che salirà di livello ottenendo così un incremento delle statistiche di base e dei Punti Bonus che si potranno distribuire per potenziare l'equipaggiamento, la velocità di caricamento dell'AT o la capienza dell'inventario. Inoltre, è possibile smontare armi e armature utilizzando dei particolari arnesi ottenibili durante il gioco, e trasferirne i parametri ad altri oggetti rendendoli così più potenti. A differenza di altri titoli dell'epoca, Parasite Eve vantava un gran numero di filmati FMV, talvolta anche piuttosto inquietanti, inoltre la splendida colonna sonora firmata da Yoko Shimomura (Kingdom Hearts, Breath of Fire, Xenoblade) va a completare il quadro rendendo di fatto Parasite Eve un must per tutti gli appassionati del genere. Se non l'avete mai giocato vi consigliamo caldamente di recuperarlo •





a cura di M. Gaudio

WELCOME FIFA 18

Finalmente è arrivato FIFA18 amici della nostra rubrica, per iniziare vi proponiamo una formazione con un bel mix di età e caratterstische assolutamente fortissima.
Difesa veloce e fisica, portiere adatto per fare intesa con entrambi. Terzini fantastici, veloci e fisici soprattutto Kyle Walker, centrocampo formato da Dele Alli, il centrocampista perfetto per questa formazione, Casemiro è il fulcro del centrocampo, recupera ogni pallone, poi Iniesta, l'illusionista, ci deve sempre essere nella formazione. Tridente da sogni, Ronaldo, Messi e Griezmann.
Il modulo va cambiato In Game, va impostato il 41212(2), davanti alla difesa Casemiro, centrocampo composto da Alli (a sinistra) e Iniesta (A destra), dietro le punte nel ruolo di COC mettete Leo Messi, il trequartista perfetto. Le due punte sono Griezmann e Ronaldo, mi raccomando mettete Ronaldo punta destra e Griezmann punta sinistra per un semplice motivo, il Driven Shoot o tiro guidato, cioè quel tiro ad incrociare tanto odiato da noi giocatori di FUT, Griezmann mettetelo punta sinistra perché essendo mancino il driven shoot con il piede sinistro sarà un arma letale per i vostri avversari.
Arrivederci alla prossima e buon FUT •





VALORI	
ATT	91
MID	85
DEF	86
PAC	79
SHO	72
PAS	76
DRI	80
DEF	62
PHY	75
INTESA	98

Coming soon

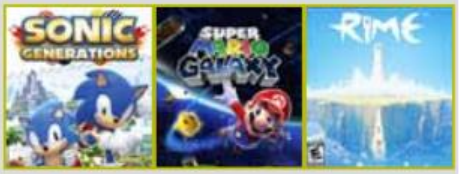
in arrivo sulle nostre console

SONIC FORCES

Data di uscita
7 NOVEMBRE
Sviluppo
SONIC TEAM
Publisher
SEGA
Genere
ACTION
Piattaforma
PS4-XONE-PC-NSW



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







Sonic Forces è un nuovo capitolo di Sonic sviluppato in occasione del venticinquesimo anniversario della serie. Il nome è stato scelto traendo spunto da uno degli elementi chiave: lo scontro tra le forze del bene e quelle del male.
Da un lato ci saranno infatti Sonic e i suoi amici, dall'altro l'immancabile Dr. Eggman con il suo esercito. Il sistema di gioco sarà un'evoluzione di Sonic Colors e Sonic Generations, con tre diversi stili che comprenderanno sia l'approccio classico che quello più attuale.
La velocità del gameplay è diventata un aspetto imprescindibile nella concezione moderna di Sonic the Hedgehog, ma il team promette anche la presenza di fasi platform, percorsi alternativi e componenti esplorative. Ci sarà anche la possibilità di creare il proprio personaggio personalizzato, una novità assoluta per la serie. La produzione si basa su un nuovo motore grafico, chiamato "Hedgehog Engine 2", che recupera le funzionalità precedenti e al contempo migliora aspetti come l'illuminazione, il rendering, la qualità dell'acqua e il riverbero degli oggetti.
La Bonus Edition comprende, 4 Art Card, 13 nuovi outfit e accessori per ricreare l'aspetto di cinque icone SEGA/ATLUS per l'eroe personalizzabile (Jet Set Radio, Super Monkey Ball, NiGHTS, Persona 5 e PuyoPuyo).
Dal team che ha creato Sonic Colours e Sonic Generations arriva un nuovo capitolo della serie di Sonic, Sonic Forces.
Prova la frenetica azione di questo titolo nei panni di Modern Sonic, poi passa a emozionanti sezioni platform con Classic Sonic e scopri i nuovi gadget che hai a disposizione quando usi un eroe personalizzato.
Aiuta Sonic a liberare il mondo dal Dr. Eggman e da un nuovo, misterioso nemico costruendo un esercito che combatterà il caos e la distruzione.
Per la prima volta nella serie Sonic, i giocatori possono creare il loro Eroe, personalizzando il suo aspetto ed il suo stile di gioco. I giocatori possono anche personalizzare i look scegliendo e scambiando centinaia di accessori e opzioni all'interno del gioco.
Caratteristiche:
Tre tipi di gioco: azione a rotta di collo con Modern Sonic, sezioni platform con Classic Sonic e e la modalità con l'eroe personalizzato •





a cura di Giulio Gabrielli

Ogni mese un nuovo deck
e le strategie per vincere



MAIN

Creature : 22
4x Domatore dei Possenti
2x Iniziata Incanalatrice
3x Mostrosauro alla Carica
2x Regisauro Capobranco
4x Raptor Squartamascella
2x Gishath, Avatar del Sole
3x Saprofago Sbranamorte
2x Ferocidonte Scatenato
Stregonerie : 4
4x Sintonia con i Dinosauri
Istantanei : 8
4x Shock
4x Colpo di Fulmine
Planeswalker : 3
3x Samut, Messa alla Prova
Terre: 23
4x Territorio non Rivendicato
4x Dirupo delle Radici
2x Boschetto Riparato
1x Pianura Base
7x Foresta Base
6x Montagna Base

SIDE

3x Tiranno della Carneficina
3x Soli Cocenti
1x Tagliare in due
2x Abrasione
2x Soccorso dei Plasmatori
2x Sconfitta di Chandra
2x Cannoni Esplosivi di Vance / Baluardo Focoso

STRATEGIA DEL MAZZO

Il primo mazzo post rotazione proposto è questo Verde-Rosso Aggro.
La quantità di carte utilizzabili per questa combinazione di colore era molto ampia ma ho optato per un tribale.
Il mazzo prende nome dall'unica carta con un colore in più, Gishath, Avatar del Sole.
Il mazzo è chiaramente un Aggro spinto che punta ad accelerare mana i primi turni grazie a Domatore dei Possenti e Iniziata Incanalatrice per facilitare l'ingresso di Mostrosauro alla Carica, Regisauro Capobranco e Ovviamente Gishath.
Ferocidonte Scatenato e il Raptor Squartamascella sorreggono il nostro gioco permettendoci di guadagnare vite e pescare carte.
Samut è il planeswalker scelto per questo mazzo, ha un ottima interazione con il Raptor attraverso il suo - 2, il +1 è ottimo per mettere ancora più in crisi il nostro avversario e invece il - 7 potrà ribaltare una partita in condizioni precarie.
Sintonia con i Dinosauri è la classica carta che ci eviterà di saltare terra di turno o che ci garantirà una creatura in late game.
Shock e Colpo di Fulmine sono invece gli spari in grado di controllare il Board oppure di portarci alla vittoria.
La Sideboard è principalmente impostata contro Control, il Tiranno della Carneficina è un vero Incubo per Control che riuscirà a buttarlo giù solamente con una wratta, mentre invece Soccorso dei Plasmatori e l'incantesimo leggendario ci forniranno più carte ogni turno. Soli cocenti è la classica rimozione di massa a basso costo contro i piccoli aggro da utilizzare insieme a Sconfitta di Chandra.
Infine Abrasione e Tagliare in due ci saranno comodi contro artefatti o incantesimi fastidiosi.
Alla prossima e buon Magic a tutti •

IXALAN

Nel momento in cui Il Dirannosauro Rex caricò il suo attacco, la ciurma dell'Ammiraglio Becket non potè contrastarlo.
No, non è una storia di pirati ne nulla di simile..è IXALAN!
Questo nuovo piano presentatoci dalla Wizard è a dir poco originale e entusiasmante, Pirati, Tritoni e Dinosauri convivono insieme, o almeno ci provano.
L'espansione è caratterizzata da creature con forza e costituzione molto alte per un esperienza Limited molto Aggro, ma non mancano i counter e le interazioni tribali tra Pirati e Tritoni.
Ixalan introduce 3 nuove abilità:
Esplorare: Abilità che permette di rimuovere una terra dalla cima del mazzo e aggiungerla alla mano o altrimenti di potenziare la creatura che la ha innescata con un segnalino +1/+1
Incursione: Abilità che si attiva solo se nel turno corrente si è attaccato con almeno una creatura e che fornisce bonus alla creatura che la possiede o al giocatore
E infine la mia preferita, Infuriare: Quest'abilità è formidabile sia in fase difensiva che offensiva, pone l'avversario in difficoltà nel blocco o nell'attacco perché anche un solo danno inflitto ad una creatura con Infuriare innescherà effetti in grado di facilitarci la partita.
Dopo questa leggera introduzione all'espansione vi presento la mia top 5 della carte uscite:

5° -

Opzione: Questa comune vede ristampa dopo tantissimi anni dalla prima volta rendendola giocabile nel formato Modern oltre ad essere molto forte in Limited.

4° -

Rituali di Crescita di Itlimoc /Itlimoc, Culla del Sole : Dei 5 incantesimi leggendari stampati in questa edizione è lui quello che più mi ha colpito, paragonabile a "Culla di Gea" dà un vantaggio incalcolabile in Limited e vedrà gioco anche in formati Costructed.

3° -

Kopala, Custode delle Onde: Finalmente esce un Tritone che troverà spazio nel mazzo Modern oltre ad essere una carta ottima per un tribale Tritoni in Limited.

2° -

Raptor Squartamascella: Costo 4, Forza 4, Costituzione 5. Già così non sembra male ma in suo effetto lo rende veramente forte. Questa creatura possiede l'abilità precedentemente menzionata, Infuriare. Ogniqualvolta gli verrà inflitto danno pescheremo una carta, ciò lo rende giocabile in Costructed e devastante in Limited.

1° -

Vraska, Cercatrice di Reliquie: Il primo posto lo prende Vraska, il mio affetto per la sua precedente carta lo rende un po' raccomandata ma i suoi effetti sono veramente forti. In grado di proteggersi da sola con pedine Pirata 2/2 è in grado anche di distruggere due creature dell'avversario e infine di ridurlo a 1 punto vita.
Ixalan è un'espansione innovativa e un po' particolare per il classico giocatore di Magic, ma garantisce come sempre un'esperienza Limited eccezionale e modificherà i formati Costructed in più modi.
A presto, Rivali di Ixalan è vicino e Jace ha bisogno di noi! •



iPhone X la rivoluzione borderless di Apple

iPhone X è stato presentato ufficialmente da Apple. L'azienda di Cupertino ha svelato l'attesissimo smartphone del decennale durante il Keynote che è ancora in corso in questo momento, il primo che si svolge presso lo Steve Jobs Theater. Com'era stato ampiamente anticipato dalle indiscrezioni di questi mesi, si tratta del primo dispositivo mobile della mela ad abbracciare il design borderless, una peculiarità che ha inciso su buona parte delle novità introdotte.

Inevitabile iniziare dalla parte costruttiva di iPhone X. Apple ha operato una sorta di ritorno al passato, utilizzando il vetro per la parte frontale e per la back cover, il metallo per il frame. Una soluzione del genere non si vedeva dai tempi di iPhone 4, evidentemente dettata dalla volontà dell'azienda di Cupertino di garantire la giusta solidità all'intera struttura dello smartphone, vista l'importante riduzione delle cornici.

iPhone X infatti, come detto in apertura, adotta un design borderless. I vari render sono stati effettivamente confermati, con la superficie anteriore del dispositivo occupata quasi interamente dallo schermo. Sulla parte superiore del display è stata integrata una sorta di "penisola", che ospita la capsula auricolare, la fotocamera anteriore (dotata di particolari funzionalità, come vedremo) e i vari sensori.

Apple ha dunque accantonato l'iconico tasto Home fisico con Touch ID integrato, diventato negli anni un vero e proprio marchio di fabbrica per gli smartphone della mela. iPhone X non potrà contare sul sensore per la scansione delle impronte digitali, con lo sblocco che è stato invece affidato al riconoscimento 3D del volto attraverso la fotocamera frontale.

L'azienda di Cupertino ha fatto una scelta decisamente coraggiosa eliminando il Touch ID.

La lettura delle impronte digitali è una funzionalità che è ormai coinvolta in una miriade di operazioni nei moderni smartphone, e non sarà semplice rimpiazzarla nell'utilizzo quotidiano degli utenti. Una delle grandi sfide che iPhone X proverà a vincere, anche grazie al sistema di gesture approntato per la parte bassa dello schermo.

L'adozione del design borderless ha ovviamente consentito di contenere enormemente le dimensioni generali. iPhone X è largo 70.94 mm, lungo 143.59 mm e spesso 7.57 mm. Nonostante lo schermo da 5.8 pollici dunque risulta, nel complesso, più piccolo di un iPhone 7 Plus, che invece monta un display da 5,5 pollici.

Apple ha deciso di eliminare alla fonte l'aspetto che, soprattutto negli ultimi anni, è stato oggetto di critiche in relazione agli iPhone, ovvero le cornici pronunciate. Resta da capire quale sarà l'impatto sull'ergonomia del design borderless, una valutazione che ci riserviamo di approfondire in sede di recensione.

Caratteristiche tecniche

Sotto la scocca di iPhone X batte il nuovo SoC A11 Bionic. Si tratta di un processore realizzato, come al solito, da TSMC, caratterizzato da una CPU hexa-core e processo produttivo a 10 nm FinFET. L'azienda di Cupertino dichiara prestazioni nettamente superiori ai predecessori, che andranno comunque confermate all'atto pratico.

Apple ha dunque finalmente operato la transizione dai pannelli LCD agli OLED. Anche in questo caso, si tratta di una novità rilevante, considerata la politica conservativa in tema schermi adottata in questi anni dall'azienda di Cupertino.

Non è escluso comunque che questa scelta possa essere stata dettata dal design borderless, visto il minor ingombro della seconda tecnologia.

Rilevanti anche le novità per il comparto fotografico posteriore.

Sul retro è stata infatti posizionata una dual-camera, composta da un sensore principale da 12 MP f/1.8 con stabilizzatore ottico d'immagine, accoppiato a un secondo sensore sempre da 12 MP. Tutto è coadiuvato, come sempre, da un quad-LED flash.

Grazie alla potenza offerta dal SoC A11 Bionic e dal nuovo ISP, il top di gamma della casa di Cupertino è il primo smartphone al mondo a poter registrare filmati con risoluzione 4K a 60 fps, mentre gli slow motion riescono a raggiungere i 240 fps anche a risoluzione Full-HD.

Sulla parte frontale è stata invece collocata una fotocamera da 7 MP. Al di là delle capacità fotografiche, la grande particolarità di questa componente è l'integrazione di un sistema, mediante sensori a infrarossi, che consente di scansionare in 3D il volto (FaceID) oltre che l'ambiente circostante. Una possibilità che offre diverse funzionalità all'interno di iOS 11.

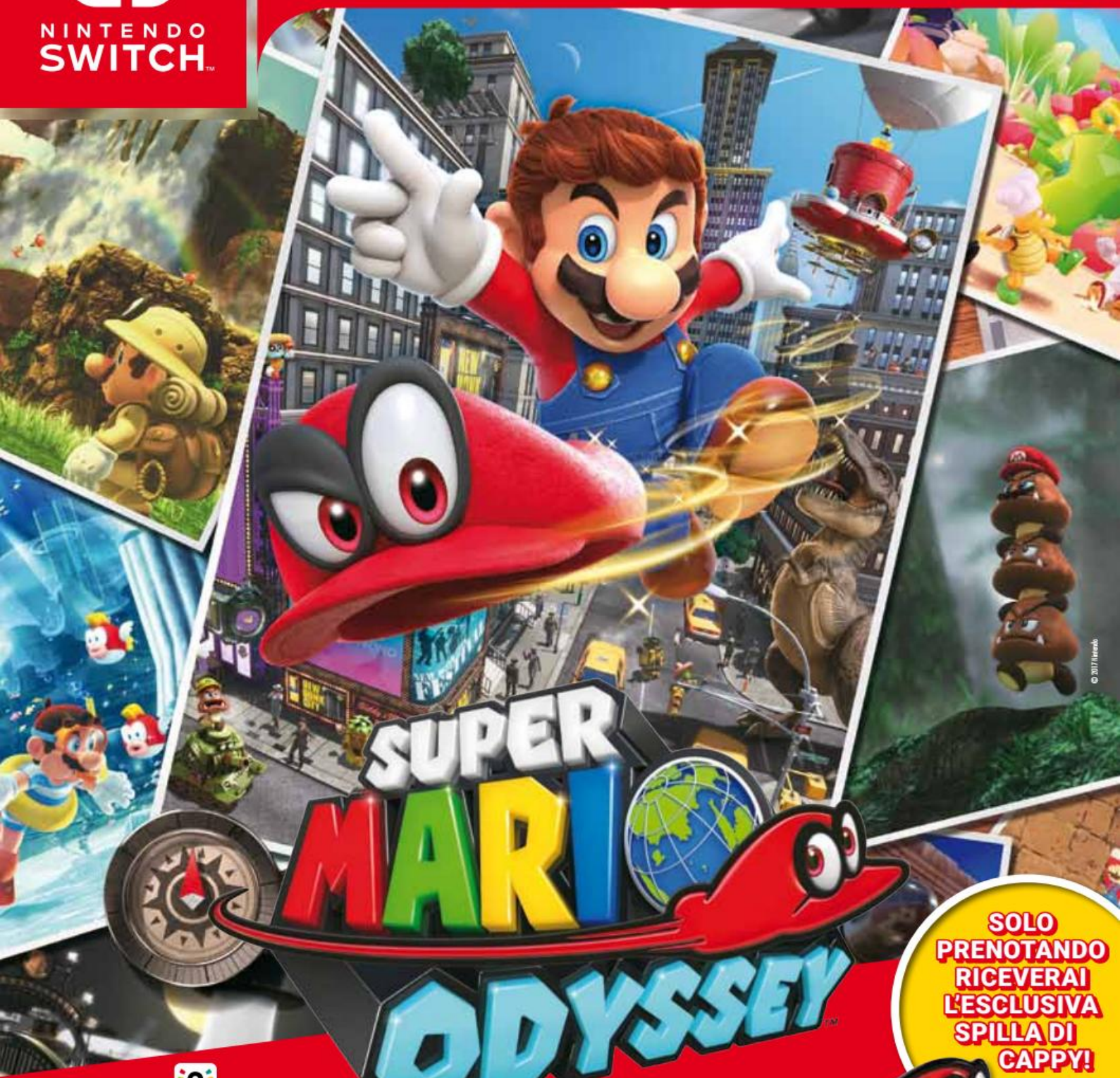
Ed è proprio iOS 11, ovvero la nuova versione del sistema operativo mobile targato Apple, ad essere installata di default in questo iPhone X. Oggi abbiamo pubblicato un articolo ad hoc, che vi invitiamo a leggere per approfondire tutte le novità lato software.

Non manca il bluetooth 5.0, l'NFC per sfruttare Apple Pay, il Wi-Fi a/b/g/n/ac Dual-Band e il GPS A-GLONASS con supporto BDS e Galileo. La batteria integrata garantirà, secondo Apple, 2 ore in più di autonomia rispetto a iPhone 7. Da sottolineare il supporto alla ricarica wireless mediante una tecnologia basata sull'induzione elettromagnetica •



NINTENDO SWITCH

PRENOTA ORA



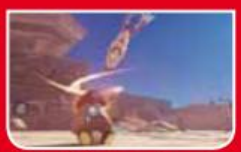
SOLO PRENOTANDO RICEVERAI L'ESCLUSIVA SPILLA DI CAPPY!

amiibo



Disponibile dal

27 OTTOBRE







Unisciti a Mario e al simpatico Cappy in questa nuova, sorprendente avventura! Usa abilità di Mario mai viste prima per salvare la principessa Peach da Bowser – che questa volta la vuole addirittura sposare!

DOVE, QUANDO E CON CHI VUOI



Nintendo



Preparatevi per un fantastico viaggio, l'incantevole universo di Ni no Kuni torna per stregare più persone che mai !

PRENOTA SUBITO !





Fantastica king's Edition

Prenota "speciale pacc





ESCLUSIVA



e ricevi
hetto di armi”

In omaggio l’esclusivo
doppio poster

BANDAI NAMCO Entertainment

ANGELICA

ANNI 26
SEGNO TORO

COSA FAI DI BELLO NELLA VITA ?
LAVORO NEL SETTORE ALBERGHIERO

HOBBY ?
AMO LEGGERE MOLTO E FARE SPORT MA LA MIA VERA PASSIONE E' IL PIANOFORTE

SOGNO NEL CASSETTO ?
IL MIO SOGNO E' VISITARE L'AFRICA

IL TUO IDOLO ?
SO CHE E' BANALE MA E' CRISTIANO RONALDO

IL CALCIO LO SEGUI?
ATTORNO HO SOLO MILANISTI MA IO SEGUO IL CUORE E TIFO REAL MADRID

LA TUA MUSICA PREFERITA ?
ADORO LA MUSICA ITALIANA IN GENERE, LA MIA CANTANTE PREFERITA E' ELISA

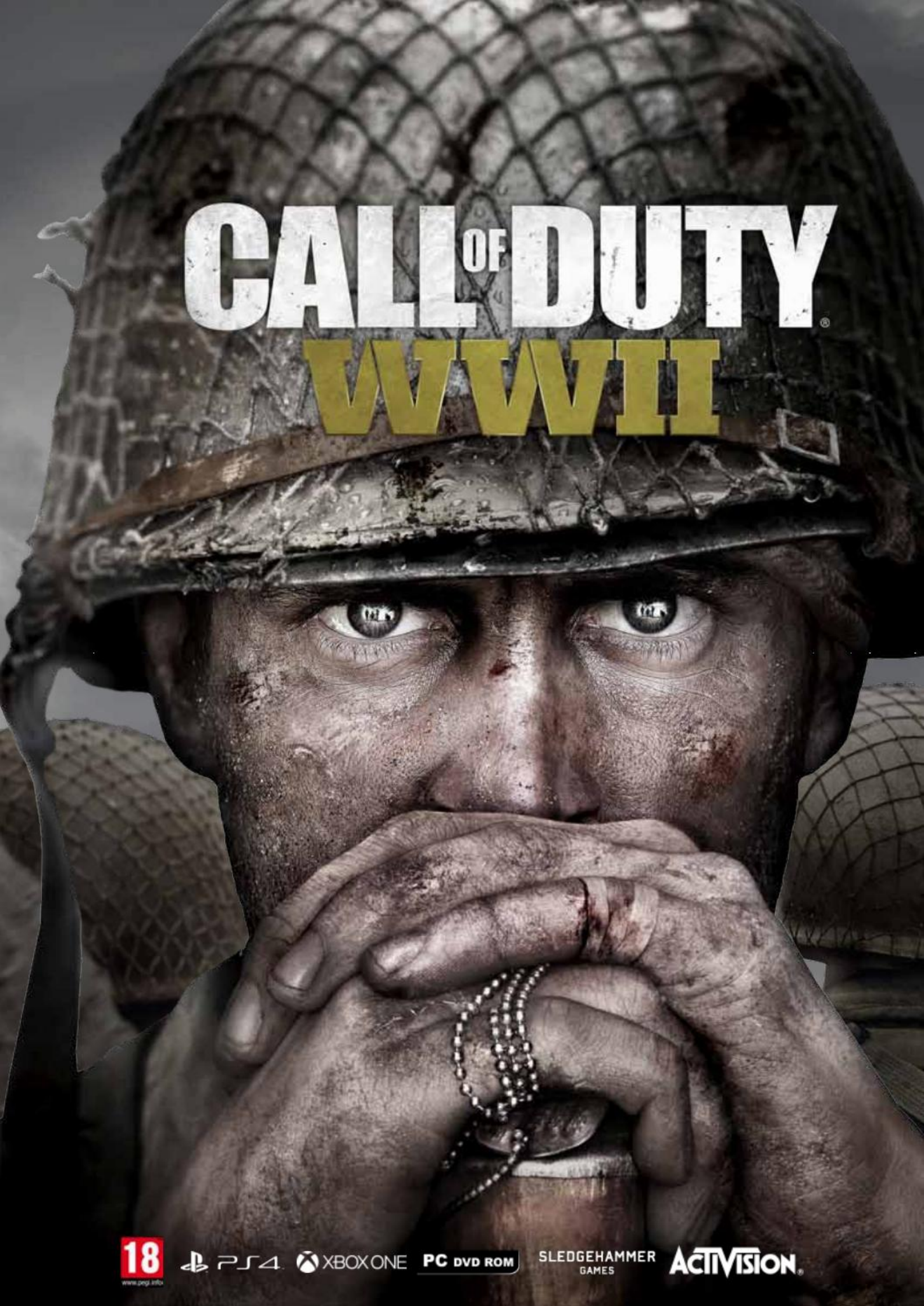
CON I VIDEOGAMES CI GIOCHI ?
POCO E QUANDO LO FACCIO E' CON MARIO

FIDANZATA ?
UFFICIALMENTE NO ...

SE ANDASSI IN UN ISOLA DESERTA CHI O COSA PORTERESTI ?
SOLO UN LETTINO ... PER L'ABBRONZATURA






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.



STAR WARS
BATTLEFRONT II
EA



PRENOTA PER AVERE IL NOSTRO CAPPELLINO ORIGINALE

IN REGALO PER I NOSTRI LETTORI

PRENOTA PER OTTENERE I LOOK TEMATICI ESCLUSIVI* ISPIRATI A STAR WARS: GLI ULTIMI JEDI E ABILITA' POTENZIATE**



KYLO REN
- Look Tematici Esclusivi ispirati a Star Wars : Gli Ultimi Jedi
- 2 Modificatori Abilità Epici che consentono di usare la Forza per immobilizzare e attirare gli avversari
- 1 Modificatore Abilità Epico peruna nuova nave eroica del Primo Ordine



REY
- Look Tematici Esclusivi ispirati a Star Wars : Gli Ultimi Jedi
- 2 Modificatori abilità epici che consentono di controllare la mente dei nemici
- 1 Modificatore Abilità Epico che aggiorna il Millennium Falcon al Millennium Falcon di Star Wars: Gli Ultimi Jedi

16 PS4 XBOX ONE PC DVD ROM

DICE LUCASFILM EA