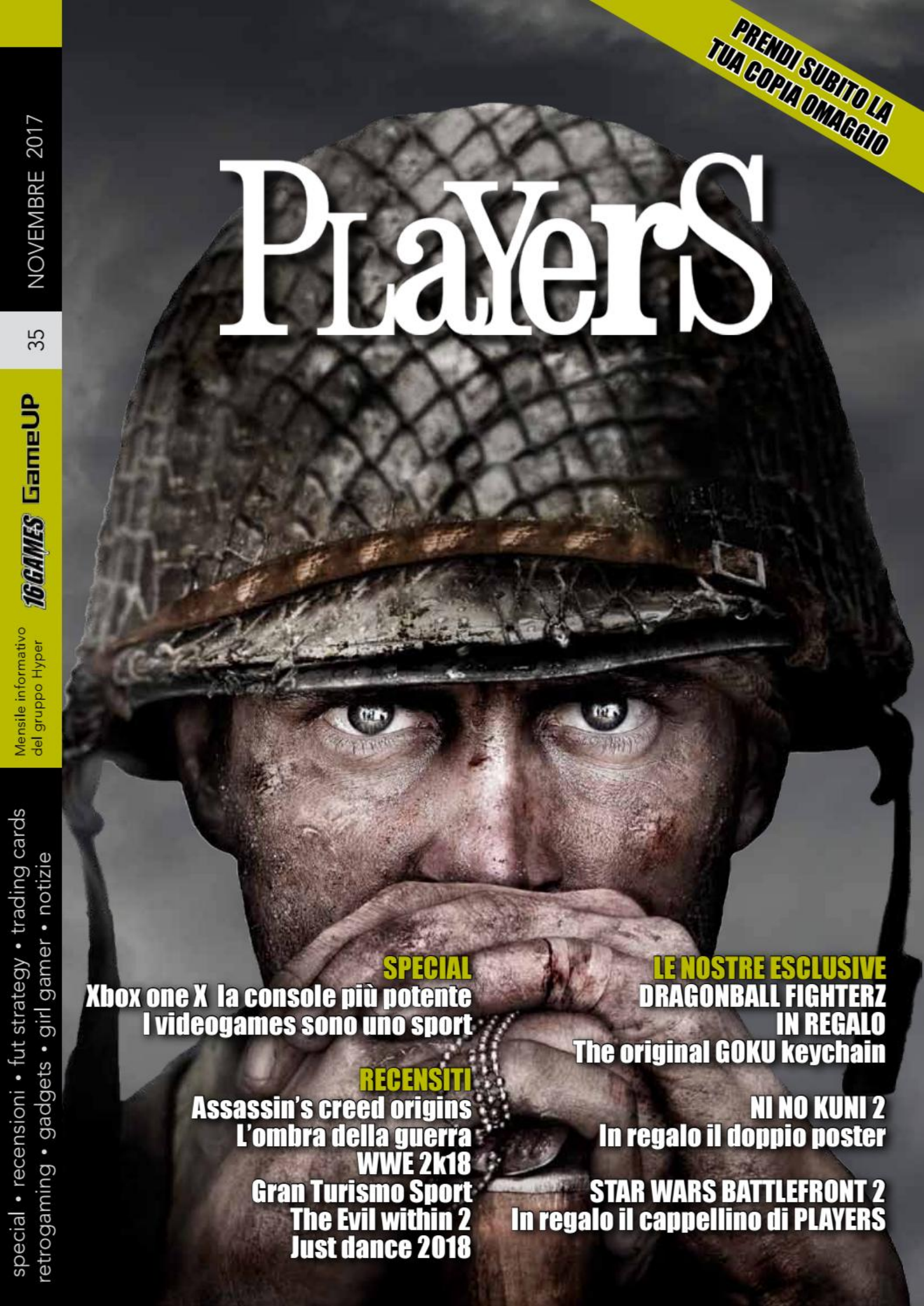
NOVEMBRE 2017
35
GameUP
16GAMES
Mensile informativo del gruppo Hyper

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

PRENDI SUBITO LA TUA COPIA OMAGGIO

PLAYERS



SPECIAL
Xbox one X la console più potente
I videogames sono uno sport

RECENSITI
Assassin's creed origins
L'ombra della guerra
WWE 2k18
Gran Turismo Sport
The Evil within 2
Just dance 2018

LE NOSTRE ESCLUSIVE
DRAGONBALL FIGHTERZ
IN REGALO
The original GOKU keychain

NI NO KUNI 2
In regalo il doppio poster

STAR WARS BATTLEFRONT 2
In regalo il cappellino di PLAYERS

Nintendo

Pokémon Ultra Sole

Pokémon Ultra Luna

UNA NUOVA, IMPERDIBILE AVVENTURA!









PRENOTA ORA!
PER TE UN CODICE PER RICEVERE 12 QUICKBALLS PER CATTURARE NUOVI POKÉMON*



* Disponibile fino ad esaurimento scorte.



7 www.pegi.info

PROVVISORIO

#PokemonUltraSoleLuna
pokemon.it/UltraSoleLuna

The Pokémon Company

©2017 Pokémon. ©1995–2017 Nintendo / Creatures Inc. / GAME FREAK inc.
Pokémon and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo.

NINTENDO 2DS | new NINTENDO 2DS XL

PLAYERS



Pubblicazione informativa - Gruppo Hyper
Anno III n. 35
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
 Matteo Gaudio
 Valerio Turrini
 Vito Francesco Pedone
 Marco Inchingoli
 Giulio Gabrielli

Un novembre 2017 che per quanto riguarda le uscite sembra quello dell'anno scorso con l'ultima cifra cambiata.
Nintendo cambia prefisso e avremo gli ultra pokémon che ad onor del vero hanno un seguito di affezionatissimi, i dati di prevendita in nostro possesso confermano il gradimento continuo se non addirittura crescente.
Quest'anno c'è un vero Call of Duty sullo stile di quelli che hanno contribuito al successo del franchisee. L'attesa è stata veramente notevole. Dio ce ne guardi da altri Infinite Warfare !!
Microsoft lancia la sua risposta a PS4 Pro anticipando caratteristiche di potenza assolute. Per essere sinceri ci sembra potente pure il prezzo come spieghiamo nell'ampio special dedicato.
Ci aspettano il black friday e le offerte natalizie per dar fondo ai risparmi.
E' altresì vero che Babbo Natale qualche soldino lo porterà e, contando sulle casse rimpinguate, vi anticipiamo già qualcosa del prossimo anno.
Da Ni no Kuni 2 per un pubblico particolare, a Dragonball fighterZ per arrivare al tanto atteso Farcry 5. Su tutti abbiamo un regalo e per Goku l'omaggio è addirittura in esclusiva per i nostri lettori.
La stagione autunnale delle uscite incalzanti finisce con questo mese, arrivederci al prossimo che sarà tempo di offerte speciali !!!

Bruno Capolupi

In questo numero

04 | Special — Xbox one X



10 | Review — Assassin's creed origins
L'ombra della guerra
Gran Turismo sport
16 | Coming soon — Xenoblade Chronicles 2
17 | Uscite del mese — I parte
18 | Poster del mese — Star wars Battlefront 2
20 | Uscite del mese — II parte
21 | Retrogaming — King of Dragons
22 | Review — The evil within 2
WWE 2k18
Just Dance 2018
28 | FUT — Manchester Unity





29 | Trading cards — Sultai Energy



30 | Gadgets — OJO per Nintendo switch
31 | Special — Videogames sport olimpici
32 | Girl gamer — Venere



Special

a cura di Valerio Turrini





La risposta di Microsoft

Sony ha aperto le danze con PS4 Pro un anno prima rispetto alla concorrenza e nonostante una partenza relativamente lenta dal punto di vista delle vendite, al momento il modello Pro viene venduto molto più rispetto alla PS4 Slim, grazie anche alle numerose offerte ed iniziative attuate per spingere la versione potenziata della console.

E' arrivato quindi il turno di Microsoft che è finalmente pronta a lanciare sul mercato la console più potente al mondo, Xbox One X. Conosciuta per molto tempo come Project Scorpio (dal cui ne deriva anche un'edizione limitata della console già esaurita), *la nuova ammiraglia di casa Microsoft entra nella famiglia Xbox One e si affianca alle console già presenti, promettendo una potenza mai vista su console e finalmente, il vero gaming 4K.*

Prima di tutto, annoiamoci subito con un po' di numeri importanti per questa console e poi spieghiamo che cosa vogliono dire.

Il cuore pulsante di Xbox One X è lo Scorpio Engine, una scheda unica che in gergo tecnico viene definita SoC (System on chip), che include una CPU AMD 8-core con clock a 2,3 GHz che utilizza una nuova piattaforma (non Ryzen) personalizzata appositamente per Xbox One X ma che allo stesso tempo mantiene la compatibilità con la CPU Jaguar di Xbox One¬.

La scheda grafica è una Radeon con ben 40 Compute Units con clock di 1172 MHz che insieme alla CPU riescono ad erogare 6 teraflop di potenza grafica.

I 12 GB di memoria RAM GDDR 5 di cui 9 GB vengono dedicati ai giochi con larghezza di banda della memoria pari a 326 GB/s e il sistema di raffreddamento a ibrido liquido – ventola (vapor chamber per i più pratici), completano lo Scorpio Engine e permettono ad Xbox One X di essere più potente rispetto a PS4 Pro del 40% e di erogare sufficiente potenza per il vero gaming 4K, perché parliamoci chiaro, il supporto al gaming 4K c'è anche per Xbox One S, ma giocare in 4K senza guadagnare nulla dal punto di vista del dettaglio grafico è un po' inutile.

Se per Xbox One S si parla di upscale delle texture (incredibilmente ottimo considerando la potenza simile all'originale Xbox One), Xbox One X ha un'enormità di potenza in più in uno spazio più piccolo, che permetterà agli sviluppatori di proporre i propri giochi con risoluzione nativa 4K e quindi come accade per PS4 Pro, verranno rilasciate delle patch per migliorare la qualità dei giochi già rilasciati (sempre a discrezione degli sviluppatori), oppure come per Xbox One S i giochi verranno "upscalati" e ne gioveranno i tempi di caricamento e il framerate.

La bontà del gaming 4K offerto da Xbox One X l'abbiamo già potuta testare diverse volte con Forza Motorsport 7, la prima esclusiva che è stata sviluppata in ottica Xbox One X e che supporterà i 4K nativi, HDR10 e che riceve un pesante boost prestazionale con Xbox One X.

Come avevamo già detto per PS4 Pro, la



risoluzione 4K a sé stante non è un enorme passo avanti rispetto al full-HD, la differenza più marcata la fa l'HDR 10 che va ad agire sulla palette cromatica delle immagini, rendendola più realistica e migliorandone l'illuminazione. HDR 10, texture in 4K nativo e una maggiore potenza di calcolo da sfruttare, permettono di fare quel salto di qualità che era atteso già con le precedenti console, ma che purtroppo ha tardato ad arrivare.

Xbox One X è una spanna sopra a PS4 Pro in termini di potenza, al contrario di quanto accadeva con PS4 e l'originale Xbox One, che al contrario della console Sony difficilmente riusciva ad arrivare ai 1080p nativi.

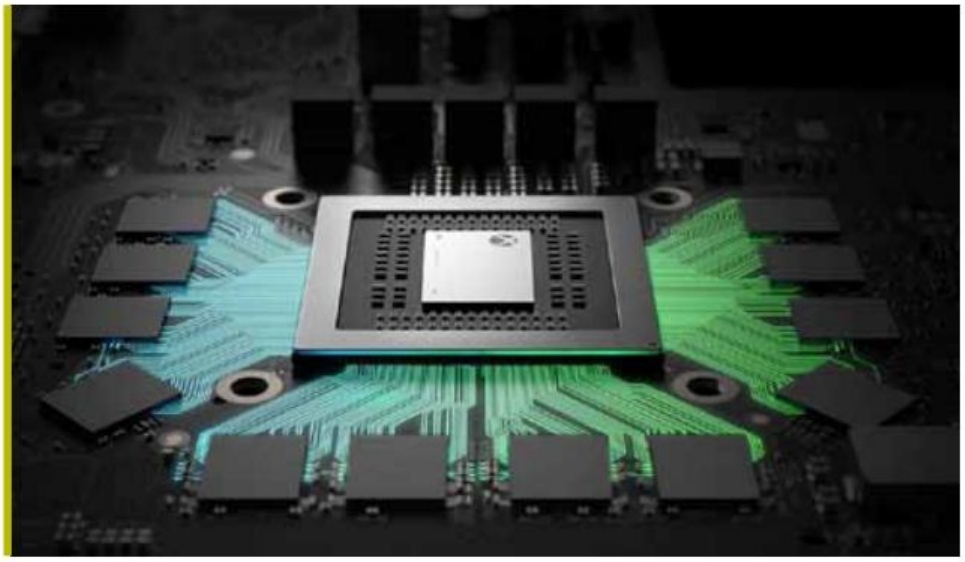
Bisognerà come sempre vedere se gli sviluppatori riusciranno a sfruttarla a dovere visto l'enorme divario hardware tra X e One originale che dovrà comunque essere la piattaforma di riferimento per gli sviluppatori di giochi, dato che attualmente la base installata è lungi dall'essere abbandonata.

La retrocompatibilità tra le due console è stata assicurata da Microsoft ed è stata al centro della campagna marketing e della presentazione di Xbox One X che è stata pensata e rimarrà come una console potenziata e totalmente opzionale.

I giochi (a detta di Microsoft) non peggioreranno su Xbox One, ma saranno di gran lunga migliori su One X.

Le premesse di Xbox One X sono decisa-

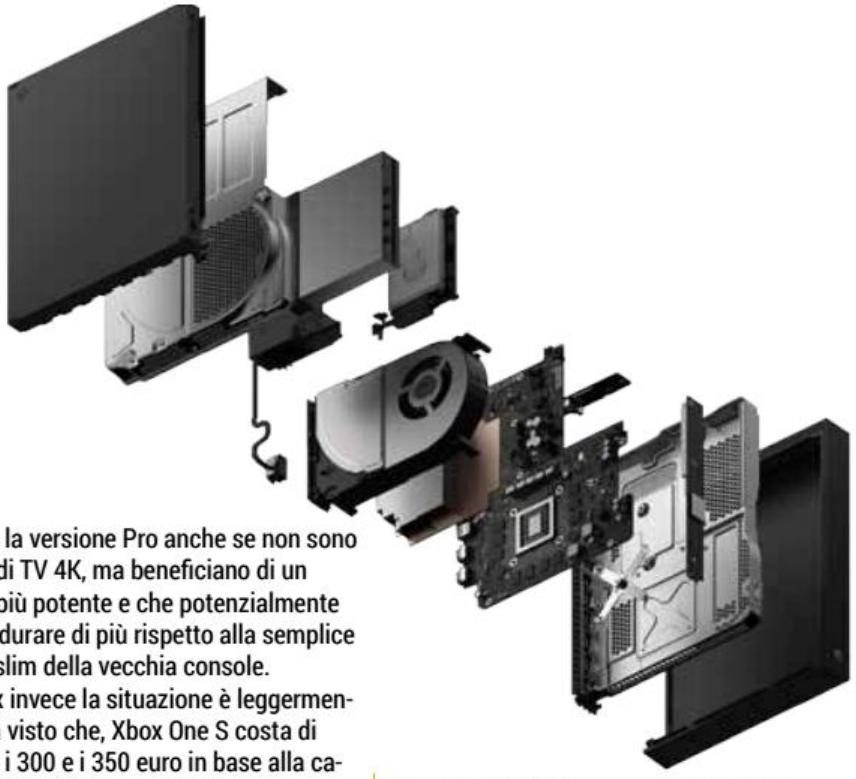







XBO

mente ottime, potrebbe dare un senso alle console di metà-generazione, molto più di quanto ha fatto PS4 Pro sia per l'hardware più potente rispetto all'ammiraglia di casa Sony, ma anche perché si trova ad uscire in un mercato che si è già abituato a dover comprare una nuova console, non è una novità pesante che dovremo faticare a farci piacere, PS4 Pro ha già spianato la strada sotto questo punto di vista.
Ovviamente, una delle prerogative per chi vorrà acquistare Xbox One X è avere un buon TV 4K che supporti la tecnologia HDR 10 altrimenti si andrà a perdere molto dell'esperienza grafica commercailizzata da Microsoft.
Dal canto nostro ci siamo già attrezzati e ne abbiamo potuto saggiare la bontà con PS4 Pro, ma siamo parecchio curiosi di vedere alcuni titoli come si comporteranno su Xbox One X, tra cui troviamo La Terra di Mezzo: L'Ombra della Guerra. Infatti non solo i nuovi titoli saranno ottimizzati per Xbox One X, ma anche alcuni titoli già usciti verranno aggiornati da parte degli sviluppatori e verranno pubblicizzati come giochi "Xbox One X Enhanced" e cioè ottimizzati per la nuova console e quindi per il gaming 4K puro.
L'ultima avventura di Talion guadagna moltissimo nel passaggio tra PS4 normale e PS4 Pro, ma dai primi confronti interni sarà ancora migliore su console Microsoft.
La fiducia è massima, ci aspettiamo molto dalla console e ci aspettiamo ancora di più dagli sviluppatori che dovranno sfruttarne la potenza, anche se siamo ancora convinti che finché i giochi dovranno girare sia sulle console 4K che su quelle non-4K, non ci sarà un enorme passo in avanti, gli sviluppatori saranno comunque obbligati o a sviluppare per le console non-4K e potenziare i prodotti oppure a prendere le console 4K come riferimento e poi castrare i giochi per farli girare sulle "vecchie" console.
Concludiamo con la nota dolente, il prezzo. Sony fin dal principio ha proposto PS4 a 100 euro in meno rispetto a Xbox One (colpa del Kinect dicevano) e questa situazione si ripete anche con PS4 Pro e Xbox One X, ma in un modo che secondo noi potrebbe far perdere un po' di clienti a Microsoft.
PS4 slim costa di listino 299 euro mentre PS4 Pro 399 euro, ma entrambe le console normalmente tra bundle e promozioni varie si trovano a circa 50 euro in meno.
Sono 100 euro di differenza, non tantissimi e perciò molte persone si convincono a



comprare la versione Pro anche se non sono provvisti di TV 4K, ma beneficiano di un prodotto più potente e che potenzialmente potrebbe durare di più rispetto alla semplice versione slim della vecchia console.
Lato Xbox invece la situazione è leggermente diversa visto che, Xbox One S costa di listino tra i 300 e i 350 euro in base alla capienza dell'hard disk, consideriamo sempre i soliti 50 euro di sconti vari, ma Xbox One X costerà ben 499 euro, ben 150/200 euro di differenza rispetto alla versione "slim" di Xbox One, un fattore che potrebbe essere determinante nelle vendite.
200 euro di differenza potrebbero non convincere l'acquirente a preferire Xbox One X a Xbox One S qualora non avesse un pannello 4K e non fosse interessato alla maggiore potenza di One X.
Staremo a vedere come reagirà il mercato, la qualità di Xbox One X e la potenza hardware che Microsoft è riuscita a inserire sotto la scocca è innegabile, il prezzo è giusto, ma è comunque un grosso rischio.
Il 7 novembre 2017 è ormai arrivato e finalmente abbiamo tra le mani la nuova Xbox One X, i preorder sono andati discretamente (la Project Scorpio Edition è già andata esaurita), non ci resta che giocarci e immergerci finalmente nel gaming 4K anche lato Microsoft.



Review

a cura di Valerio Turrini

Sviluppo
UBISOFT
Publisher
UBISOFT
Genere
ACTION
Piattaforma
PS4 - XONE - PC



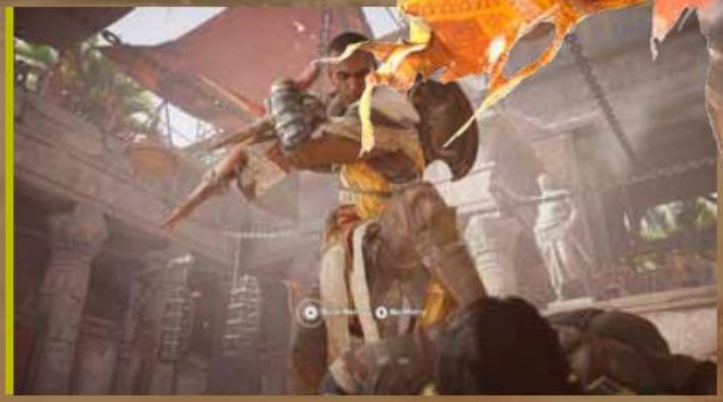
ASSASSIN'S CREED ORIGINS

Viaggio nell'antico Egitto, agli albori del Credo!

L'anno sabatico di Ubisoft si è dimostrato giusto e fruttuoso fin dalle prime apparizioni di Assassin's Creed Origins, il nuovo capitolo di una serie che nel tempo ha perso molto del suo charme e che aveva bisogno di una pausa di riflessione per ripresentarsi sul mercato in una veste aggiornata.

Per prima cosa partiamo con il dire che Assassin's Creed Syndicate non era un brutto gioco anzi, nonostante si portasse dietro molti dei difetti di Unity, tutto il comparto narrativo era superiore al capitolo francese e il gioco risultava non solo più interessante, ma anche più godibile e divertente da giocare.
Assassin's Creed Origins segna un punto di svolta per la serie, un nuovo inizio che va ad esplorare un'epoca narrativa richiesta a gran voce dagli utenti e per la prima volta nella serie canonica (non contiamo i Chronicles) si tratta di un prequel.
In Origins viaggeremo nell'antico Egitto nel periodo tolemaico, agli albori del Credo degli Assassini, in un periodo storico dove non esistevano nemmeno i Templari, i nostri storici nemici. Seguiremo le avventure di Bayek, un Medjay di Siwa, un guerriero il cui compito è proteggere il suo popolo, ma che diviene vittima di una cospirazione che lo trasforma in un feroce animale che si pone l'obbiettivo di vendicare la morte del figlio.
La storyline di AC: Origins ci renderà protagonisti delle origini della lotta tra gli assassini e i precursori dei Templari, una cabala segreta che mira a imporre le proprie regole per mantenere l'ordine e per la prima volta dopo il terzo capitolo, finalmente avremo un nuovo personaggio anche nell'epoca attuale che impersonerà Bayek nell'Animus.
L'antico Egitto proposto da Ubisoft è incredibilmente vasto, con una mappa che a dimensioni è superiore a quella presente in Assassin's Creed IV: Black Flag (mari inclusi) e come da tradizione per la serie è liberamente esplorabile a piedi, a bordo di cavalli e cammelli e anche barche, include diverse città sia piccole come Siwa la nostra città natale, sia vere metropoli antiche come Menfi e Alessandria.
C'è da ricordare che trattandosi dell'antico Egitto, il materiale a disposizione di Ubisoft per ricrearne l'atmosfera in maniera credibile era ben poco, ma ciò nonostante grazie alla consulenza di vari ricercatori e storici specializzati, il risultato è decisamente ottimo.
Il nuovo sistema di combattimento introdotto in Origins è molto differente rispetto a quello visto nei precedenti capitoli, decisamente più profondo e incredibilmente più complesso rispetto al passato.
Gli attacchi sono limitati a leggero e pesante, con il pesante che serve anche a spezzare la guardia del nemico. C'è poi la parata con lo scudo che permetterà anche di fare il parry e









la schivata, in molti casi l'unica opzione per sfuggire ai colpi dei nemici. Il sistema di combattimento ci ricorda quello visto in For Honor, semplificato dall'assenza delle direzioni da gestire con la levetta analogica, ma con la stessa divisione dei combattimenti ad arene, con la possibilità di agganciare solamente un nemico per volta e con la visuale che viene automaticamente bloccata sul nemico agganciato. Questo sistema ci porterà a dover ragionare di più e a preferire un approccio stealth visto che dover combattere contro tre o quattro nemici diventa fin troppo complicato se sono ben equipaggiati.

Il sistema di combattimento necessita di un po' di pratica, all'inizio ci troveremo spiazzati soprattutto se siamo abituati ad affrontare decine di nemici alla volta sfruttando la semplicità del vecchio sistema di combattimento. Dovremo adattarci in fretta perché la sfida è sempre molto alta anche all'inizio del gioco (per la prima volta è possibile scegliere la difficoltà del gioco). E' stata ampliata anche la progressione del nostro personaggio, sia per quanto riguarda le abilità adesso molto più funzionali e inerenti al gameplay, sia per quanto riguarda l'equipaggiamento.

In AC: Origins ogni arma avrà il suo valore in termini di danni e di danni al secondo, ma tra le altre cose ci sarà un moveset differente per ogni tipologia di arma. *Mentre i moveset in Syndicate erano solo tre (kukri, bastone animato e tirapugni), in Assassin's Creed Origins, le tipologie di armi sono molte di più e tra queste troviamo le spade normali, spade ricurve, alabarde, spade doppie, lance e bastoni, ognuno con moveset e bonus/malus a esse legate.*

Tornano anche le battaglie navali e le esplorazioni sottomarine come in Black Flag e le tombe da esplorare, sessioni platform molto simile a quelle affrontate da Ezio Auditore.

Non dimentichiamoci dell'aquila Senu, il nostro drone da ricognizione che ci permetterà di sorvolare sopra i nostri nemici e studiare al meglio le nostre mosse che non sarà il nostro unico animale da compagnia, visto che nelle fasi avanzate di gioco sarà possibile domare un animale felino e farlo combattere al nostro fianco (Far Cry Primal docet).Dal punto di vista grafico, l'Egitto ci regala delle bellissime sorprese con un sistema d'illuminazione certosino che risalta al meglio le ottime texture. I passi avanti rispetto a Syndicate sono visibili ad occhio nudo e non vediamo l'ora di vederlo girare su Xbox One X, a detta degli sviluppatori la versione migliore. Inoltre c'è da dire che questa volta Ubisoft ha fatto le cose per bene, ci troviamo di fronte ad un prodotto rifinito e pulito da ogni bug, mosso da un motore di gioco che negli anni è stato limato e corretto e finalmente si può definire next-gen.

Dal punto di vista della longevità anche qui sono stati fatti diversi passi in avanti, prendendo spunto da altri titoli open world come The Witcher 3.

Le missioni secondarie sono più profonde e ognuna ha un abbozzo di trama a sostenerla (non al livello del titolo CDProjekt RED) e anche se in fin dei conti sono tutte molto semplici e autoconclusive, riescono ad intrattenere anche quando siamo costretti a livellare per procedere nella trama principale.

La nuova rotta tracciata da Ubisoft per la serie parte con il piede giusto, Origins è un titolo solido e un nuovo inizio per una saga che aveva perso parecchia strada negli ultimi tempi e aveva urgente bisogno di una rinfrescata nel gameplay. Il processo di rinnovamento della saga con Assassin's Creed Origins inizia nel migliore dei modi •







a cura di Valerio Turrini

Sviluppo
MONOLITH
Publisher
WARNER
Genere
ACTION/AVVENTURA
Piattaforma
PS4 - XONE - PC-



LA TERRA DI MEZZO
L'OMBRA DELLA GUERRA

La Guerra per la Terra di Mezzo è alle porte di Mordor!

La Terra di Mezzo: L'Ombra di Mordor ha rappresentato una sorpresa per gli amanti del genere e per i fan della saga di Tolkien.

Un titolo introdotto sul mercato in punta di piedi, senza una particolare campagna pubblicitaria che ha saputo guadagnare la sua cerchia di fan grazie alla sua qualità narrativa, perfettamente in linea con la lore della Terra di Mezzo e quindi apprezzata dai fan della saga. Le vicende di Talion, un ramingo del Cancello Nero e Celebrimbor, il fabbro elfo che forgiò gli anelli del potere, sono destinate ad andare avanti e il loro legame di morte è una base veramente ottima dal quale far partire una storia che ci porterà in questo nuovo capitolo a forgare un nuovo Anello, un anello del potere unico nel suo genere, forgiato dall'elfo e da Talion e mai toccato dall'Oscuro Signore e dalla sua malvagità.
In L'Ombra della Guerra, Sauron sta radunando il suo esercito e si appresta a conquistare la Terra di Mezzo e il nostro compito sarà cercare di impedirglielo radunando a nostra volta un nostro personale esercito di orchi, convincerli a stare dalla nostra parte grazie al potere dell'Anello.
Il gioco riprende in pieno il gamreplay del precedente capitolo, riproponendo l'ottimo sistema di combattimento in stile Batman: Arkham adattato all'arma bianca e alle movenze tipiche della Terra di Mezzo, ripropone diverse mosse iconiche di Talion che abbiamo apprezzato nel primo capitolo, risulta più fluido e preciso nelle animazioni, più reattivo e incredibilmente più spettacolare, soprattutto nelle esecuzioni multiple, dove il personaggio di Talion si sdoppia da quello di Celebrimbor.
Torna ovviamente anche il sistema Nemesis, il vero punto di forza della serie di Monolith che crea gli orchi nemici in maniera casuale, combinando diversi fattori che vengono evoluti nel tempo in base alle esperienze dei vari orchi e ai combattimenti con Talion.
Un semplice schiavo potrà diventare un temibile combattente in seguito ad una fortunata vittoria e sviluppare specifiche abilità in base all'esperienza che matura in-game. Il sistema Nemesis sarà ancora più importante per poter sviluppare dei comandati ancora più potenti e reclutarli nel nostro esercito.
In L'Ombra della Guerra viene introdotta una lato strategico dedicato al nostro











esercito, che dovremo sviluppare sconfiggendo e reclutando gli orchi più temibili, potremo impartire ordini e mandarli in missione al fine di migliorare ulteriormente i propri attributi, una meccanica decisamente interessante e importantissima che sfocia negli assedi alle roccaforti, che dovremo conquistare per poter sconfiggere l'Oscuro Signore di Mordor.

Tra le altre migliorie apportate da Monolith al nuovo capitolo della saga, troviamo un sistema delle abilità più vasto e una gestione dell'equipaggiamento e loot che include sia armi che armature, che non solo miglioreranno le statistiche di Talion e Celebrimbor, ma che ci permetteranno di personalizzare il nostro personaggio dal lato estetico.

Essendo La Terra di Mezzo: L'Ombra della Guerra un titolo finalmente sviluppato esclusivamente per le console di nuova generazione, gli sviluppatori hanno potuto finalmente sbizzarrirsi sia dal punto di vista grafico (pur mantenendo lo stesso ottimo motore del primo capitolo), ma anche soprattutto nei contenuti, proponendo una mappa enorme divisa in più regioni che andranno a sbloccarsi con il susseguirsi delle vicende, ognuna caratterizzata in maniera unica e artisticamente ricca.

La quantità va a pari passo con la qualità in L'Ombra della Guerra e se nel primo capitolo le missioni rischiavano di annoiare relativamente presto il giocatore, in questo nuovo capitolo della serie si è lavorato molto sulla varietà, riuscendo ad affiancare alle missioni principali numerose missioni secondarie, varie e interessanti che si collocano comunque nella trama principale e aiutano a vedere il quadro completo della situazione.

Dal punto di vista grafico, come abbiamo detto i passi in avanti sono stati parecchi rispetto a L'Ombra di Mordor, le texture risultano più complesse e ricche di dettagli, le ambientazioni più ricche, gli effetti più convincenti e una palette di colori più accesa riesce a rendere al meglio negli scorci più suggestivi.

Rimane purtroppo la scarsa espressività dei volti, in particolare non ci riesce proprio a convincerci Talion (somiglianza con Antonio Conte a parte), né gli altri personaggi umani, mentre invece risulta di tutta un'altra categoria la caratterizzazione degli orchi e di Celebrimbor.

Menzione speciale per la versione PS4 Pro, uno dei primi multipiattaforma a sfruttare al meglio la potenza della nuova console e la qualità ne guadagna a vista d'occhio sia se si sceglie di prediligere la risoluzione, che la qualità grafica.

Attendiamo con ansia di vedere come si comporterà su Xbox One X, a detta di molti la versione migliore del gioco, che otterrà un ulteriore miglioramento nelle texture rispetto a PS4 Pro.

Da sottolineare il comparto audio, ottimo sia nel doppiaggio in italiano, che nella colonna sonora che include musiche orchestrali in stile Signore degli Anelli, epiche e perfette per accompagnare le nostre avventure nella Terra di Mezzo.

Ripetere il successo del primo capitolo non era affatto facile, ma La Terra di Mezzo: L'Ombra della Guerra riprende la strada del primo capitolo, ne amplia i contenuti e migliora in tutto senza sbavature.

Un titolo solido, ricco e indispensabile per i fan della saga e dei buoni giochi d'azione •


DRAGONB
Fight
XBOX ONE
PS4
Only On PlayStation
DRAGONBALL FighterZ
12
12
IN ARRIVO
IL 25 GENNAIO
BANDAI NAMCO
Entertainment


PRENOTA ORA E OTTIENI
SBLOCCO ANTICIPATO
DI 2 PERSONAGGI E
2 AVATAR ESCLUSIVI
IN OMAGGIO
THE ORIGINAL
GOKU
KEYCHAIN
ESCLUSIVA
PLAYERS

Review

a cura di Valerio Turrini

Sviluppo
POLYPHONY DIGITAL
Publisher
2K GAMES
Genere
SIMULAZIONE
Piattaforma
PS4



GT SPORT

Driving for Everyone!

Quando si parla di Gran Turismo si parla della storia non solo di Playstation, vista l'esclusività del titolo per le console Sony fin dal principio, ma anche di storia delle corse automobilistiche, sia nei videogiochi che nella realtà.

Da sempre il prodotto di Polyphony Digital è riuscita a gettare le fondamenta per i moderni racing game e nel tempo è riuscita persino a influenzare il mondo delle corse automobilistiche reali, grazie alle recenti iniziative come la GT Accademy che permette ai migliori giocatori di Gran Turismo nel mondo, di sfidarsi nella realtà a bordo di potenti supercar. Lo stesso creatore della serie Kazunori Yamauchi è un pilota professionista e la sua esperienza in pista ha da sempre influenzato pesantemente l'esperienza riportata in Gran Turismo. L'abbandono della numerazione progressiva che da sempre ha contraddistinto la serie non è casuale, l'approdo di Gran Turismo su Playstation 4 (finalmente) rappresenta un punto di svolta per la serie, una nuova strada da intraprendere a tutta velocità che potrebbe avvicinare molto le gare videoludiche con quelle reali.

Gran Turismo Sport si propone come il racing game di nuova generazione, abbandonando i canoni della serie classica che si presume sia terminata con il sesto capitolo su PS3 e intraprendendo la via dell'e-sport e della competizione online in un modo mai testato prima.

Questo vuol dire rinunciare a parecchi contenuti che la serie ci ha sempre proposto, primo fra tutti la Modalità GT che per intenderci era la vasta carriera offline che fin dalla prima Playstation ci ha divertito e intrattenuto a dovere. L'esperienza in singolo per GT Sport si limita a due modalità, forse un po' troppo risicate a lungo andare, ma compensate a dovere dall'enorme componente multiplayer. La prima di queste modalità è Arcade, niente di più classico, potremo gareggiare a piacere contro la CPU oppure con un amico in locale. La modalità Carriera potrebbe ingannare l'utente all'inizio, ma purtroppo non è nulla a che vedere con la vecchia e ormai defunta Modalità GT, bensì si tratta di un enorme tutorial composto dalle solite patenti e dalle Missioni, l'unica modalità che un po' si avvicina alla GT, propone diverse gare specifiche, il tutto mirato a prepararci al mondo delle gare competitive.



C'è anche una sezione apposita per imparare al meglio i circuiti del gioco, prima percorrendo brevi tratti e poi il giro completo, ottimo per affinare le nostre tecniche.

Una volta istruiti sulle etichette di gara tramite due video che ci spiegano un po' di regole e buone maniere in pista, siamo pronti per gettarci nella mischia e accedere alle gare della modalità Sport, il vero fulcro del gioco. Mai come in Gran Turismo Sport si cerca di insegnare le regole delle gare reali e impartirle (con successo) ai videogiocatori, affinché le gare risultino quanto più possibile vicine alle realtà.

In Sport andremo a competere online con altri giocatori partecipando ad eventi giornalieri competitivi come i campionati Gran Turismo (partiti il 4 novembre) e i campionati ufficiali FIA, che non solo saranno riconosciuti dalla FIA, ma permetteranno ai videogiocatori di accedere a numerosi premi a livello nazionali e poi in futuro avere la possibilità di gareggiare nella realtà, come accade appunto per la GT Accademy.

Innanzitutto sono sempre disponibili delle gare da affrontare contro la CPU per allenarci e guadagnare la







reputazione necessaria per partecipare ai campionati, ci sarà una rotazione per le gare che sarà gestita internamente da Polyphony (necessaria sempre la connessione ad internet sia per accedere a Sport che per giocare all'interno della modalità) e in base al nostro stile di guida e alla nostra abilità, verranno poi scelti i nostri avversari nel match-making. I due fattori determinanti per il match-making sono il nostro punteggio CP (Classificazione Pilota) che tiene conto delle nostre prestazioni e dei nostri tempi e ancora più importante il CS (Classificazione Sportività) che tiene conto del nostro rispetto per le regole e per l'avversario. In entrambe partiremo dal livello E il più basso e dovremo scalare le classifiche per arrivare al livello S, per entrare nel circolo dei campioni, i piloti di Gran Turismo migliori al mondo.

Il sistema di match-making è quindi ottimo, studiato appositamente per mettere in competizione piloti che guidano con il nostro stesso stile, evitando di trovarci a competere con giocatori sleali che mirano solo a mandarci fuori pista, ma solo con giocatori che seguono il nostro stile di guida, che puntano a guidare pulito e a rispettare le regole, affinché prevarrà l'abilità del pilota.



Come avrete capito, il grosso dell'esperienza di Gran Turismo Sport è quasi interamente online e competitiva, magari ci sarebbe stato spazio per ulteriori contenuti nel singleplayer, più auto e circuiti (circa 150 auto e 27 circuiti).

Dal punto di vista grafico, è una vera gioia per gli occhi, soprattutto se giocato su PS4 Pro e su una buona TV 4K HDR, visto che finora è il primo gioco a sfruttare appieno la tecnologia HDR 10, che migliora ulteriormente il già ottimo sistema di illuminazione. Menzione speciale per la modalità VR, decisamente più ricca rispetto a quella presente in Driveclub e graficamente impressionante, sperando che sia solo il primo di ulteriori passi avanti riguardo a questa tecnologia. Ottimo anche il sonoro, con i rombi dei motori realistici e ben riprodotti che vengono enfatizzati da un buon sistema Home Theater.

In conclusione Gran Turismo Sport è un gioco atipico, il primo di un nuova serie si potrebbe definire, ma che porta sulla copertina un nome importante e pesantissimo nel panorama videoludico. Giustamente rievoca determinati fattori che hanno contraddistinto la serie, ma che in GT Sport sono stati messi da parte in funzione di una formula nuova, più incentrata sull'e-sports e sulla componente multiplayer online e secondo noi è la strada giusta. In un mercato sempre più saturo la cosa migliore da fare è tracciare una nuova strada e GT Sport come i suoi predecessori, ha le potenzialità per essere il prossimo passo evolutivo per i racing game •

Coming soon

in arrivo sulle nostre console

XENOBLADE CHRONICLES 2

Data di uscita
1° DICEMBRE
Sviluppo
MONOLITH SOFT
Publisher
NINTENDO
Genere
RUOLO JAPAN
Piattaforma
NSW



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



Xenoblade Chronicles 2



Da quanto emerso dal gameplay, è innegabile come Xenoblade Chronicles 2 sia chiaramente una fusione tra i due capitoli precedenti. Abbiamo da una parte una struttura open world ambiziosa senza caricamenti, dall'altra un sistema di combattimento e di esplorazione assolutamente in linea con l'episodio su Wii. Ci sono però delle differenze, anche se forse è meglio iniziare la disamina dalla storia. Protagonista della storia è Rex, un Driver, ovvero un umano con la capacità di impugnare le Blade, speciali forme di vita create ed evocate tramite cristalli chiamati Core Crystal.



Abbiamo quindi già una caratteristica distintiva molto forte rispetto al passato, una sorta di dicotomia tra personaggi che evocano e personaggi che sono invece evocati. Il sistema è molto interessante, in quanto compone un campo di battaglia variegato, arricchito da coppie di combattenti - il Driver e la sua Blade - ognuno con una propria intelligenza artificiale e in grado di collegare attacchi e abilità speciali.



L'elemento Affinità giocherà un ruolo molto importante: sarà uno dei maggiori fattori di crescita della profondità del gameplay poiché permetterà l'avanzamento e la scoperta di nuove mosse e combo durante l'avventura. Negli spezzoni di combattimento, il substrato è simile a Xenoblade Chronicles, con mosse automatiche e l'incapacità di schivare gli attacchi se già sferrati da parte del nemico. Una menzione, anche se quasi superflua, merita il ritorno del già apprezzato sistema di mosse speciali a tempo e di quick time event tipici del franchise.
Torniamo per un attimo alle Blade. Tratto unico di Xenoblade Chronicles 2 sono proprio loro, queste forme di vita evocate dai cristalli. Ogni spada può essere però scambiata tra personaggi, sbloccando così nuove direzioni di sviluppo. Un sistema ambizioso e capace di incrementare in maniera importante la bellezza del completismo.
Tutta l'ambizione di Xenoblade Chronicles 2
L'obiettivo del team e del suo direttore è stato espressamente quello di porre un accento forte sul sistema di relazioni tra Driver e Blade, creando così una fitta rete evolutiva che permetta all'ossatura ruolistica di acquisire una propria autonomia. Rex non è naturalmente l'unico Driver dell'ambientazione: interessante notare come sarà possibile sfidare e combattere altri Driver, in possesso a loro volta di altre Blade, arricchendo così - in caso di vittoria - il bottino con nuovi ramificazioni. Fortunatamente, parte dello streaming si svolge anche in città: il level design è rimasto assolutamente valido, con belle espressioni di verticalità in un contesto tipicamente da gioco di ruolo giapponese, ricco di personaggi non giocanti con i quali interagire e ambienti da esplorare. Il sistema delle combo sembra ancora più strutturato: nella demo viene mostrato un albero della concatenazioni tra Driver e Blade in combattimento particolarmente interessante e siamo sicuri appena spizzicato. Insomma, Monolith Soft. ha lavorato duramente per riempire Xenoblade Chronicles 2 di una quantità immane di elementi; se a questo sommiamo una colonna sonora a firma Yasunori Mitsuda, c'è molto materiale di che essere esaltati.



Novembre 2017

il calendario dei gamers

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

Etrian odyssey v beyond...

3 novembre



3DS

Kirby battle royale

3 novembre



3DS

.hack//gu last recode

3 novembre



PS4

Call of Duty WWII

3 novembre



PS4 - XONE - PC

Crackdown 3

7 novembre



XONE

Sonic forces bonus edition

7 novembre



PS4 - XONE- NSW

Ben 10

9 novembre



PS4 - XONE- NSW

Football manager 2018

10 novembre



PC

Need for speed payback

10 novembre



PS4 - XONE- PC

Snipperclub plus ...

10 novembre



NSW

Farming simulator 2017 platinum

14 novembre



PS4 - XONE

L.A. noire

14 novembre



PS4 - XONE- NSW

17 novembre

17 novembre

17 novembre

17 novembre

17 novembre



PLAYERS



16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30

Pokemon Ultrasole



3DS

Pokemon Ultraluna



3DS

Lego marvel super heroes 2



PS4 - XONE

Star Wars battlefront 2



PS4 - XONE- PC

The elder scrolls v skyrim



NSW

lunedì

22 novembre

The inpatient



PS4

24 novembre

Let's sing 2018



NSW

24 novembre

MXGP 3



NSW

24 novembre

WWE 2K18



NSW

24 novembre

New style boutique 3



3DS

domenica

lunedì

martedì

28 novembre

Battle chasers nightwar



NSW

30 novembre

The elder scrolls v skyrim VR



PS4

mercoledì

giovedì

Retrogaming

a cura di Marco Inchingoli

THE KING OF DRAGONS
Sviluppo CAPCOM
Publisher CAPCOM
Genere Action/RPG
Piattaforma COIN-OP SNES



1991

Un cabinato leggendario di una Capcom ai tempi d'oro



Gli anni '90, i più vecchiotti tra voi ricorderanno senz'altro quegli anni rimembrando con nostalgia quel periodo e i titoli videoludici che hanno dominato quell'era, tra cui i mitici coin-op, i cosiddetti cabinati da sala giochi che spopolavano all'epoca, ora purtroppo sempre più in via d'estinzione.
In quegli anni Capcom dominava completamente in ambito arcade, soprattutto nel genere dei picchiaduro a scorrimento, sfornando pietre miliari del calibro di Final Fight, Captain Commando, Cadillacs & Dinosaurs, Dungeons & Dragons, Knights of the Round e il mai dimenticato The King of Dragons. È proprio di quest'ultimo che vogliamo parlarvi oggi; si tratta di un picchiaduro a scorrimento ad ambientazione fantasy, uscito nel 1991 in formato arcade e portato in seguito su Super Nintendo.
Il titolo miscela meccaniche tipiche del genere con elementi da RPG, un po' come accadeva anche in altri titoli simili, come ad esempio i già citati Knights of the Round e Dungeons & Dragons. Come in un classico gioco di ruolo, nei panni di uno dei cinque eroi a disposizione saremo chiamati a viaggiare nel regno di Malus al fine di fronteggiare ed eliminare i mostri che l'hanno invasa, capeggiati dal potente dragone rosso Gildiss.
I cinque personaggi rispecchiano quelli che sono i tipici eroi all'interno dei giochi di ruolo di stampo fantasy, ovvero il classico Guerriero, il Nano, il Chierico, l'Elfo e il Mago, ma stick o pad alla mano erano tutti abbastanza simili tra loro, se non per alcune caratteristiche.
Sostanzialmente il Guerriero, il Nano e il Chierico sono piuttosto simili, a parte una leggera differenza di agilità, inoltre sono gli unici personaggi dotati di scudo e dunque in grado di bloccare gli attacchi nemici; il Mago e l'Elfo invece si discostano dai primi tre per la possibilità di attaccare alla distanza grazie alle magie e all'arco e a una maggior agilità.
Come abbiamo menzionato in precedenza il titolo miscela elementi da RPG al suo interno, dunque procedendo di livello in livello saremo in grado di potenziare gradualmente il nostro personaggio, con tanto di upgrade di armi e armature, anche a livello estetico. Tra le altre cose segnaliamo inoltre la possibilità di scatenare dei potenti attacchi elementali colpendo apposite sfere che potremo trovare nel corso dell'avventura all'interno di forzieri o dai nemici sconfitti.
The King of Dragons, visivamente parlando è ancora tutt'oggi splendido, inoltre il mondo di gioco offre una varietà di ambientazioni e creature davvero ampia attingendo a piene mani dall'intero universo fantasy, come draghi, scheletri, orchi, arpie, ciclopi, boschi maledetti, navi pirata, caverne misteriose e via discorrendo. Non bisogna poi dimenticare la colonna sonora firmata da Yoko Shimomura, compositrice di Kingdom Hearts e non solo, in grado di incantare il giocatore e in perfetta sintonia con gli scenari che andremo ad affrontare.
Insomma se non lo avete mai provato non potete lasciarvi sfuggire questo piccolo capolavoro arcade, inoltre il titolo è stato anche riproposto sulle varie Capcom Classics Collection rilasciate su PSP, PS2 e Xbox, dunque non avete proprio scuse per non rispolverare questa pietra miliare •

Review

a cura di Marco Inchingoli

Sviluppo
TANGO GAMEWORKS
Publisher
BETHESDA
Genere
SURVIVAL /HORROR
Piattaforma
PS4 -XONE - PC



THE EVIL WITHIN 2

Torna l'horror di Shinji Mikami

Dopo tre anni di attesa finalmente è arrivato The Evil Within 2, sequel che riprende le solide basi del predecessore promettendo un'esperienza meno lineare.

All'inizio di questa terrificante avventura, ambientata qualche anno dopo i fatti narrati in The Evil Within ritroviamo Sebastian Castellanos.
E' diverso, visibilmente provato dagli eventi del primo capitolo, ormai solo e che cerca invano di dimenticare cosa ha vissuto. Ritroviamo anche Juli Kidman, che coinvolge nuovamente Sebastian per indagare su quanto fa l'organizzazione Mobius, anch'essa con tanti punti di contatto con una storica organizzazione che gli amanti di Resident Evil conoscono bene: l'Umbrella Corporation.
Sinistri esperimenti, analisi e raccolta di dati su cavie. Una di esse è proprio la figlioletta di Castellanos e proprio per questo Sebastian accetta malgrado di ritornare nuovamente nello STEM. STEM, una sorta di "radice" neurale, già presente nel primo The Evil Within, e che stavolta ha come obiettivo la cittadina fittizia di Union. Ciò che inizialmente doveva essere un ambiente idilliaco è stato trasformato in una visione distorta di una cittadina americana di provincia. Questo è successo perché l'intera cittadina di Union è stata creata nello STEM usando una mente pura e incontaminata come base (o Nucleo): Lily, proprio la figlia di Sebastian. Ma quando Lily scompare nello STEM, il mondo virtuale perde il suo Nucleo e la distruzione ha così inizio.
Toccherà a Sebastian trovare sua figlia e portarla fuori dallo STEM, prima che il sistema collassi. La trama di The Evil Within 2, rispetto a quella del predecessore, risulta essere più lineare e meno confusa andando non soltanto ad approfondire le vicende di Sebastian, della sua famiglia ormai distrutta e di Lily ma coinvolgendo la Mobius e i malcapitati impiegati della stessa che si trovano all'interno della "radice" neurale. Il plot narrativo mantiene gli stessi canoni del primo capitolo, inizialmente il ritmo sarà abbastanza compassato, per poi diventare sempre più frenetico e ritmato, coinvolgendo il giocatore fino alla fine.
Se ricercate però un'avventura survival-horror pura, ci dispiace dirlo ma Tango Gameworks con The Evil Within 2 ha deciso di sperimentare. Il ritmo infatti verrà "spezzato", c'è da dire fortunatamente in pochissimi momenti, giusto il tempo di intercettare, attraverso un nuovo strumento: il comunicatore che rileva voci dal passato, una trasmissione e andare a raccogliere utili provviste o dare una mano a qualche membro del Mobius.
Tale scelta però, riduce drasticamente quel senso di angoscia e di ansia che The Evil Within ci aveva dato, portando il sequel ad essere un prodotto più accessibile al grande pubblico e non soltanto





indirizzato, a quella schiera di fan, anche se davvero fitta, amanti dei classici survival. Quindi se volete, quasi, vivere un'esperienza horror classica, dovrete per forza di cose selezionare sin da subito il livello più elevato. Quando avrete completato il gioco potrete accedere al new game plus, che come altri titoli, anche non per forza horror, ci metterà davvero alla prova, con scorte limitate, nessun potenziamento o abilità e salvataggi striminziti. Ma passiamo al gameplay. È cambiato rispetto a The Evil Within? Per niente.

Poiché il sistema di gameplay si era dimostrato già molto solido all'epoca, Tango Gameworks, ha deciso di non stravolgerlo mantenendolo così com'era. Il buon Sebastian continua ad avere movenze impacciate soprattutto quando per forza di cose dovremo darci alla fuga e proprio da questo punto di vista si percepisce come la scelta sia stata voluta dal team di sviluppo. Non si tratta quindi di un limite tecnico, ma di volontà intrinseca nel team di sviluppo.

Fra le tante promesse decantate in questi mesi, una su tutte aveva incuriosito i fan: meno linearità e più libertà esplorativa. Sarà stata mantenuta? Ci sono ancora sezioni lineari e sbarramenti evidenti, ma sono presenti anche aree esplorabili. L'idea degli sviluppatori, riabbraccia l'intento di offrire un prodotto più su vasta scala, quindi meno cupo e meno teso del predecessore. Ecco quindi che la libera esplorazione abbassa un po' il ritmo e inoltre permette la raccolta di utili file oltre al poter compiere le già citate quest secondarie. Inoltre, la scelta di spezzare il ritmo, si ripercuote sul gameplay anche per un altro aspetto, infatti sarà il giocatore a decidere come e in che modo proseguire. Se evitare quella zona o se rischiare di trovarsi svariati nemici alle calcagna. Migliore risulta essere il sistema di copertura, fondamentale se vogliamo conservare qualche pallottola o purtroppo abbiamo poche munizioni a disposizione.

Attenzione, utilizzatele sempre con cautela, quando potete, datevela a gambe, eviterete di sprecare munizioni inutilmente. Rimanere a secco sarà comunque difficile, a meno che non iniziate a sparare all'impazzata. Il titolo comunque a più riprese fa capire al giocatore, praticamente dai primi istanti, di gestire oculatamente le risorse e di utilizzare le azioni furtive. The Evil Within 2 spinge molto sugli attacchi alle spalle e dai ripari per eliminare un'eventuale minaccia. Utilizzare anche l'ambiente a nostro favore sarà fondamentale, non tanto contro i nemici standard, mai pericolosi e piuttosto "facili" da uccidere ma contro i boss (molto ispirati), individuare bidoni esplosivi, scie di benzina e opportunità ambientali, sarà importantissimo per rimanere vivi.

Oltre a tali aspetti, è stato migliorato anche il sistema di progressione del protagonista e di sviluppo delle armi. Nel primo caso, attraverso una melma verde, ottenibile sconfiggendo le orrende creature, Sebastian potrà migliorare la sua prestanza fisica, danni subiti, fatica, scatto, abilità combattive, furtività, nel secondo caso invece, ci sono delle strutture inaccessibili ai mostri, un po' come le stanze in cui era possibile salvare tramite la macchina da scrivere in Resident Evil e qui Sebastian, su un comodo banco da lavoro, potrà migliorare il proprio arsenale e creare utili munizioni e oggetti.

Il comparto tecnico di The Evil Within funziona bene. L'evoluzione dell'id Tech 5 si chiama STEM Engine. Sono state eliminate le fastidiose bande nere a favore di un'azione a tutto schermo. Il sistema di illuminazione e gli effetti particellari, sebbene non facciano gridare al miracolo, sono sicuramente stati realizzati meglio rispetto al primo capitolo. Le ambientazioni, soprattutto interne, hanno davvero tanti dettagli e nel complesso, salvo alcune eccezioni, risultano essere buone. L'Engine ha permesso al team di sviluppo di sbizzarrirsi con illusioni ottiche, cambi repentini, giochi di luce, tutti elementi che uniti alla direzione artistica, fanno di The Evil Within 2, un bel gioco, tetro, oscuro e oppressivo. Buono il lavoro svolto sui modelli poligonali dei personaggi e dei boss, anche se, a tratti, presentano ancora alcune espressioni poco convincenti. Doppiaggio e sonoro, il gioco è interamente doppiato nella nostra lingua, il recitato è apprezzabile. Ottimi infine gli effetti audio e la colonna sonora, davvero ispirata.

Gli estenuanti caricamenti del primo capitolo sono stati ottimizzati e risultano esser quasi fulminei. The Evil Within 2, rappresenta un bel passo in avanti per il brand. È un survival-horror convincente, sicuramente meno angoscioso e tetro del precedente capitolo, in quanto pensato più per il "grande pubblico", ma sicuramente i fan del genere e non solo lo apprezzeranno e non poco. Il nostro consiglio è dunque quello di dare assolutamente una chance al nuovo capitolo dell'horror di Mikami •





Review

a cura di Marco Inchingoli

Sviluppo
YUKE'S
Publisher
2K SPORTS
Genere
SPORTIVO/
PICCHIADURO
Piattaforma
PS4 - XONE - NSW



WWE 2K18

Il wrestling non manca mai all'appuntamento

La nuova edizione si è presentata sul ring con una forma fisica più pompata rispetto alla precedente.

WWE 2k18 è più pompato mostrando i muscoli grazie soprattutto ad alcune nuove modalità e alle nuove meccaniche di gioco che stravolgono la WWE videoludica che siamo abituati a conoscere, troppo ferma e arrestata negli ultimi 10 e passa anni. Dopo anni di leggera monotonia, siamo finalmente giunti all'esperienza di wrestling definitiva, che nelle sue prossime edizioni non potrà fare altro che migliorare nella sola parte tecnica, dato che a livello di contenuti proposti abbiamo finalmente il nostro campione. Così come tanti altri franchise di stampo annuale, è illecito aspettarsi dei cambiamenti significativi nel gameplay di WWE 2K18, che di fatto resta per un buon 80% uguale a quello proposto nella passata edizione del gioco. Il picchiaduro propone dei combattimenti "reali" tra le WWE Superstar che affollano i roster degli show principali targati WWE, ovvero Raw, SmackDown Live e NXT, oltre a molte leggende del ring. Di fatto ci troviamo davanti al roster più corposo che si potesse mai realizzare e quelli di Yuke's sono stati incredibilmente bravi a ricreare fedelmente ogni singolo atleta maschile e femminile sotto contratto con la WWE. Ogni personaggio ha un proprio livello di forza, che nella maggior parte dei casi rispecchia quello della sua controparte reale, il proprio move-set ricreato fedelmente, tutti fattori che si riflettono sulle azioni compiute sul ring. Gli atleti sono provvisti di una barra dell'energia che si consuma a ogni mossa d'impatto o sottomissione subita, ma al tempo stesso le mosse messe a segno ci permettono di caricare la nostra mossa speciale, che se eseguita a dovere, permette a sua volta di sferrare la mossa finale per ottenere l'uno, due, tre vicente. Delle meccaniche principali nulla è però cambiato: la nuova meccanica per le sottomissioni promessaci dagli sviluppatori non è presente nel gioco, la meccanica dei contrattacchi è rimasta invariata e quindi dovremo rifare i conti con le "barre a ricarica" che stabiliscono il numero di "reverse" a nostra disposizione. Anche il mini-gioco dello schienamento è rimasto lo stesso delle precedenti edizioni, con i giocatori che devono liberarsi dal conteggio dell'arbitro beccando la barra verde con il proprio indicatore prima di essere schienati dall'avversario. Le poche novità sul gameplay si concretizzano nella possibilità di imbracciare l'avversario e portarlo a spasso nel ring, oppure prenderlo per la testa e portarlo in giro verso le corde o l'angolo del ring. Se dunque vi aspettavate un gameplay rinnovato rispetto alle passate edizione del titolo, resterete molto delusi. Noi delusi non lo siamo, dato che il difficile sport-intrattenimento quale è il wrestling è stato simulato alla perfezione in quel di WWE 2K18. La grande novità del gioco è in realtà qualcosa che scombussola il "videogioco" come lo conoscevamo prima. La barriera dei sei wrestler sul ring è stata infatti abbattuta in WWE 2K18 (tranne che nella versione Switch, precisiamo): il numero di atleti presenti sul ring è infatti aumentato di due, passando da un massimo di sei a un massimo di otto wrestler sullo schermo. Tutto ciò rende il titolo ancora più reale. L'esibizione "8-Man" permette di accedere a incontri Tag Team quattro contro quattro, Ladder Match con otto contendenti e Battle Royale con otto wrestler sul ring. Ancora più caotico! Purtroppo tutto ciò ha anche un lato della medaglia (o della cintura) non proprio luccicante, dato che il gioco risente della









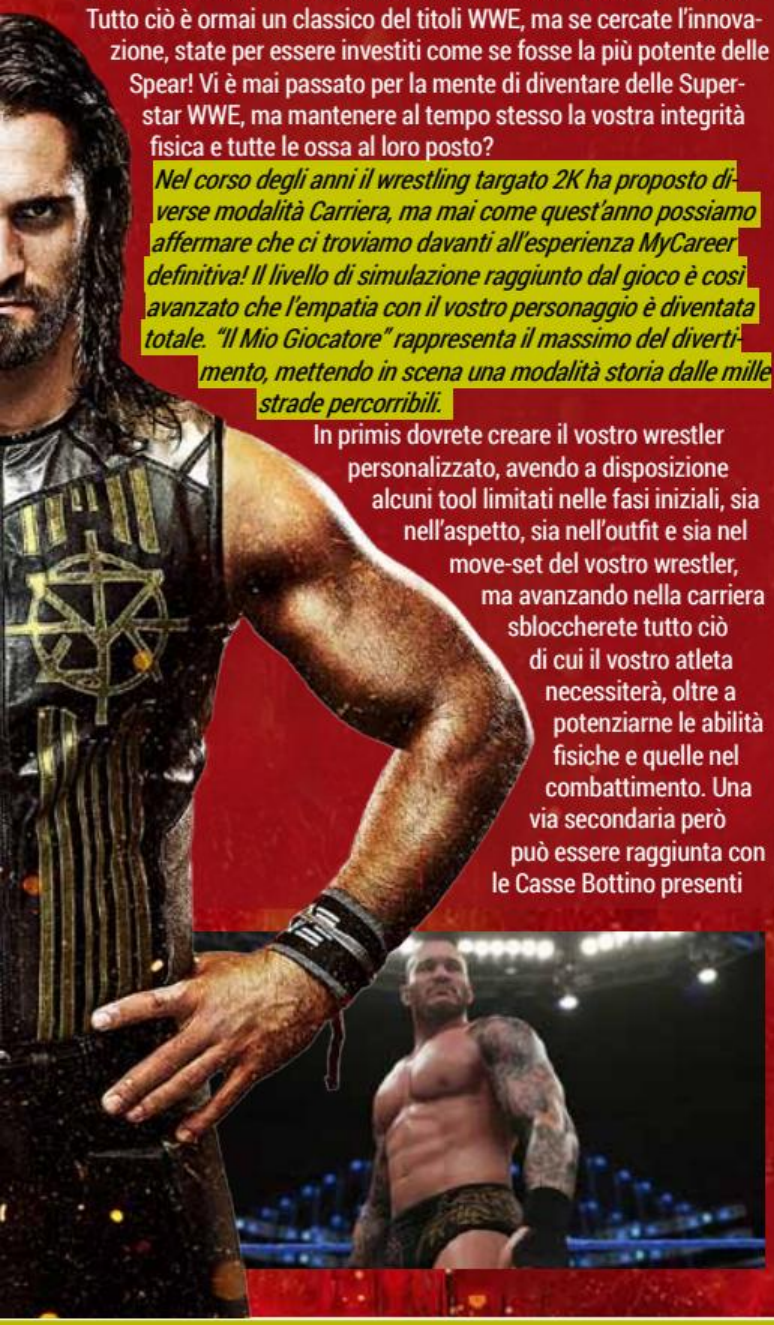
presenza di tutti questi atleti sul ring, portando a un gameplay che tende a essere troppo al rilento, con un conseguente abbassamento dei frame. Ciò non si verifica per fortuna negli altri incontri con meno wrestler sul ring, riportando l'azione a quella frenesia che da sempre contraddistingue sia il wrestling vero che quello simulato su WWE 2K. Per quanto riguarda le altre tipologie di match, ce ne sono di tutti i tipi: uno contro uno, due contro due, tre contro tre, handicap match, Triple Threat, Fatal 4-Way, match a sei uomini, Ladder Match, Battle Royale, Royal Rumble Match, Street Fight Match, incontri estremi, tavoli, sedie, Hell in a Cell e persino combattimenti con botte da orbi nel backstage o nel parcheggio, dove l'ospite d'onore è un'ambulanza che non darà sicurezza a chi le starà nelle vicinanze. Tutto ciò è ormai un classico del titoli WWE, ma se cercate l'innovazione, state per essere investiti come se fosse la più potente delle Spear! Vi è mai passato per la mente di diventare delle Superstar WWE, ma mantenere al tempo stesso la vostra integrità fisica e tutte le ossa al loro posto?

Nel corso degli anni il wrestling targato 2K ha proposto diverse modalità Carriera, ma mai come quest'anno possiamo affermare che ci troviamo davanti all'esperienza MyCareer definitiva! Il livello di simulazione raggiunto dal gioco è così avanzato che l'empatia con il vostro personaggio è diventata totale. "Il Mio Giocatore" rappresenta il massimo del divertimento, mettendo in scena una modalità storia dalle mille strade percorribili.

In primis dovrete creare il vostro wrestler personalizzato, avendo a disposizione alcuni tool limitati nelle fasi iniziali, sia nell'aspetto, sia nell'outfit e sia nel move-set del vostro wrestler, ma avanzando nella carriera sbloccherete tutto ciò di cui il vostro atleta necessiterà, oltre a potenziarne le abilità fisiche e quelle nel combattimento. Una via secondaria però può essere raggiunta con le Casse Bottino presenti nel gioco, che non rappresentano un sistema di microtransazioni dato che possono essere ottenute con la valuta in game, oppure online vincendo determinati numeri di match. Dopo la creazione del personaggio è tutta una strada in salita che va dal centro addestramento della WWE fino ad arrivare al punto più alto della carriera, ovvero il main event di Wrestlemania. Questo tragitto però è lungo e passerà prima da NXT e poi presso uno degli show principali (Raw o SmackDown). A differenza delle passate MyCareer, in WWE 2K18 ci viene data una certa libertà d'azione: potremo camminare nel performer center e nel backstage, interagire con gli altri wrestler e i dirigenti e accedere perfino a missioni secondarie. Davvero una vasta scelta, che aumenterà a dismisura il nostro divertimento.

L'altra novità presente nel gioco è la modalità "Road to Glory", modalità online che ci permette di utilizzare il nostro atleta personalizzato in eventi pre-impostati dal gioco contro altri giocatori (e i loro atleti personalizzati). La Road to Glory offre la possibilità di farci un nome anche online, garantendo gradi, ricompense, moneta in-game e potenziamenti. Immancabile è anche la presenza della modalità "WWE Universe", che ci trasfomerà negli gestori degli show principali della WWE, permettendoci di giostrare i match, le rivalità tra gli atleti e perfino i PVP mensili.

Mentre a noi verrà offerta la possibilità di diventare General Manager di Rawn SmackDown ed NXT, simulando tutti i match della serata oppure giocandoli per cercare di indirizzarli a nostro piacimento, i wrestler vittoriosi accederanno a incredibili power-up morali che li porteranno a vincere match su match. Una cosa è certa: WWE 2K18 non vi annoierà mai! Dopo aver parlato degli infiniti contenuti offerti dal picchiaduro, dobbiamo doverosamente soffermarci su tutti gli aspetti tecnici del gioco. La prima cosa che salta all'occhio è l'incredibile dettaglio grafico proposto dagli atleti, che come detto prima sono stati quasi tutti realizzati in maniera magistrale. Il livello grafico è davvero eccellente soprattutto durante le entrate dei wrestler e il loro avvicinamento verso il ring, mentre tali dettagli calano leggermente durante il gamepaly vero e proprio. WWE 2K18 è dunque il miglior titolo wrestling mai pubblicato prima d'ora. Il suo roster corposo, il dettaglio grafico raggiunto, le tante esibizioni disponibili e le nuove modalità introdotte, pongono il gioco nell'elite dei picchiaduro e dunque, lo consigliamo sia ai fan WWE, sia a chi cerca un picchiaduro a metà tra i combattimenti divertimento e i massacri vecchio-stile •





Review

a cura di Valerio Turrini

Sviluppo
UBISOFT
Publisher
UBISOFT
Genere
RHYTM
Piattaforma
PS4 - XONE - NSW
PS3 - X360 - WII -WIIU



JUST DANCE 2018

Si balla sulle hit dell'anno! Let's Dance!!

Torna il più ballato dei party game che l'era Kinect e motion control ci ha lasciato in eredità.

Come sempre il titolo viene rilasciato sia sulle console di vecchia generazione dove guadagna il solito aggiornamento nella tracklist, mentre sulle console di nuova generazione ci sono diverse novità da considerare. Come sempre sarà possibile giocare con tutti i motion control disponibili sul mercato, partiamo con il Kinect disponibile su Xbox 360 e Xbox One, Playstation Move per Playstation 3 e Playstation 4 e ovviamente i WiiMote per Wii e WiiU, mentre parliamo nel dettaglio della versione per Nintendo Switch che sfrutta i controlli di movimento integrati nei Joycon e aggiunge il feedback di vibrazione tramite l'HD Rumble, che riesce a regalare ottime sensazioni durante il gioco, con le vibrazioni a ritmo della traccia in maniera da dettarci i tempi giusti nell'eseguire la coreografia.
Tra le altre novità incluse nella versione Nintendo Switch ci sono delle coreografie esclusive, tra cui una dedicata al nostro caro Mario.
Per chi è sprovvisto dei Playstation Move, può utilizzare il proprio smartphone tramite l'app ufficiale del gioco, che permette di trasformare il nostro iPhone o dispositivo Android in un controller, ovviamente il nostro smartphone dovrà essere provvisto di giroscopio.

La tracklist di quest'anno include 40 nuovi brani tra cui la hit del 2017 Despacito, 24K Magic di Bruno Mars, Chantaje di Shakira e tante altre hit, tra cui spiccano anche delle proposte K-pop come Bubble Pop di Hyuna.
A partire da quest'anno inoltre, viene introdotto il nuovo servizio Just Dance Unlimited, un servizio di streaming online che sulla falsa riga di Guitar Hero TV, permetterà di accedere a una tracklist enorme di oltre 300 brani che verrà aggiornato ogni mese con nuovi contenuti.
Il servizio ha un costo di € 3,99 per 24 ore, € 4,99 per un mese, € 9,99 per 3 mesi e € 29,99 per 1 anno, ma per i nuovi utenti ci sono ben 3 mesi di prova gratuiti per divertirsi con l'enorme catalogo senza spendere un centesimo.
Conclude l'offerta di Just Dance 2018 la modalità Kids, caratterizzata da un'interfaccia intuitiva e semplice che permetterà di far giocare i bambini in completa autonomia, include coreografie semplici appositamente sviluppate per i più piccoli e un sistema di valutazione che non da voti negativi, ma solo incoraggiamenti a fare meglio.



Inoltre viene eliminata qualsiasi possibilità di in-app purchase, per evitare che per errore i nostri piccoli ci scaricano la carta di credito. La grafica colorata completa il quadro di Just Dance 2018, il party game più amato e venduto che anche quest'anno sarà capace di divertire grandi e piccini, un gioco che verrà amato da tutta la famiglia. Come sempre il gioco permette fino a 6 giocatori in contemporanea, sia che essi utilizzino i motion control, sia con l'app per smartphone.
Per tutti gli amanti del genere non può davvero mancare questo Just Dance 2018 •





FARCRY5



IN ARRIVO IL 28 FEBBRAIO

PRENOTA SUBITO PER AVERE IN REGALO IL MONTANA CAP

a cura di M. Gaudio

MANCHESTER UNITY



Mettere assieme Mourinho e Guardiola è come fare un cocktail a base di acqua santa e diavolo ma noi ci siamo divertiti a farlo.
Ovviamente non può che risultare una formazione fortissima in ogni reparto, infarcita di fuoriclasse e di giovani che faranno parlare di se.
In porta una sicurezza: De Gea.
La difesa è composta da tre uomini molto fisici e veloci, Bailly, Smalling e Kompany che contribuisce anche con la giusta dose di esperienza.
Sugli esterni due velocisti veri e propri, a destra Sterling e a sinistra Martial.
A centrocampo due fenomeni, Kevin De Bruyne (questo è l'anno della consacrazione) e Paul Pogba che sembra ritornare ad essere quello che ricordano i tifosi bianconeri dopo un anno non facile di adattamento.
Davanti a loro la giovane promessa brasiliana Gabriel Jesus a supporto della coppia Aguero-Lukaku, il primo dotato di una velocità e tecnica individuale impressionante, il secondo (il belga) è un attaccante vero e proprio, veloce, fisico e un tiro incredibile, dentro l'area di rigore sono tutte sue.
Buon divertimento e forza Manchester Unity •

VALORI	
ATT	88
MID	85
DEF	85
PAC	81
SHO	72
PAS	72
DRI	78
DEF	54
PHY	78
INTESA	97



a cura di Giulio Gabrielli

Ogni mese un nuovo deck
e le strategie per vincere



MAIN

CREATURE:27
4x costrittore sinuoso
4x convogliatrice Bracciolucente
4x raffinatore Fuorilegge
1x Rishkar, rinnegato di Peema
4x Balista Mobile
1x Lo Scarabeo Divino
4x Cucciolo di Zannalunga
4x Sequestratrice di Ostaggi

STREGONERIE: 4
4x Armonizzarsi con L'etere

ISTANTANEI: 9
4x Spinta Fatale
3x Difesa Sbocciata
2x Perforamagie

TERRE: 21
4x Palude Fiorente
4x Santuario Botanico
4x Centro dell'etere
2x Pozze Fetide
4x Foresta base
2x Palude base
1x Isola base

SIDE

2x Disprezzo di Vraska
1x Lo Scarabeo Divino
3x Negare
4x Saprofago Sbranamorte
1x Vraska, Cercatrice di Reliquie
4x Costrizione

STRATEGIA DEL MAZZO

Il mazzo di cui vogliamo parlarvi questo mese è Sultai Energy, un mazzo che non nasconde per nulla la sua "indole" aggro visto l'altissimo numero di Creature, ben 27. Nonostante sia un mazzo aggro, dopo l'inizio esplosivo è in grado proseguire la partita anche nel late-game grazie a carte come Convogliatrice di Bracciolucente, Lo Scarabeo Divino e Sequestratrice di Ostaggi!
Le interazioni tra le carte di questo mazzo sono veramente devastanti, basti pensare al Cucciolo di Zannalunga contemporaneamente in campo al Costrittore Sinuoso, il primo diventerà gigantesco e quindi difficile da gestire ed ovviamente lo stesso vale per la Balista Mobile.
La caratteristica di questo mazzo inoltre è il costo di mana delle carte, la sua curva molto bassa gli permette di gestire mazzi control proponendo più di una minaccia ogni turno! Spinta Fatale è il nostro unico Removal ma è tutto ciò di cui abbiamo bisogno, Difesa Sbocciata è la carta in grado di farci gestire situazioni difficile e infine Perforamagie è la chicca che nessuno si aspetta che riuscirà a counterare un Incagliare il Relitto oppure un Fumigare e a garantirci la vittoria!
La Sideboard è facilmente leggibile, Costrizione e Negare ci aiuteranno a reggere i mazzi Controllo come UB control o UW Approach.
I Saprofaghi e i Disprezzo di Vraska saranno fondamentali contro Monored e infine Lo. Scarabeo Divino è Vraska saranno inseriti in Mirror-Match.
Alla prossima e buon Magic a tutti •

OJO il primo proiettore per nintendo switch

OJO è il primo proiettore portatile pensato nello specifico per Nintendo Switch da Yesojo.
Proietta da 80 cm a 3 mt un display a 200 lumen.
Con una batteria interna ricaricabile di 20.400 mAh, OJO supporta fino a 4 ore di proiezione e può essere utilizzato anche come power bank per la tua Nintendo Switch e altri dispositivi digitali: può supportare tutti i tuoi dispositivi via HDMI.
Il proiettore è davvero portatile: OJO può essere ripiegato a misura di viaggio ed entrare in una piccola borsa.
I tuoi giochi e video possono essere proiettati in alta qualità con un rapporto di contrasto 1000:1, supportando l'input full HD fornito dall'ultima tecnologia DLP della Texas Instruments.
Supporto input HDMI, con cavo HDMI compreso, permette di vivere i tuoi video preferiti contenuti in altri dispositivi attraverso OJO.
Il proiettore è pensato per ottimizzare il tuo divertimento. Nessun lag viene riscontrato quando il video viene proiettato.
Inoltre, quando non sta proiettando, OJO può essere utilizzato per caricare la tua Switch o altri dispositivi.



SPECIFICHE TECNICHE
· Tecnologia Display: Texas Instruments DLP 0.2" DMD LED projection
· Luminosità: 200 Lumens
· Risoluzione: 854*480 Pixel
· Contrast Ratio: >1000:1
· Rapporto proiezione: 16:9 Projection
· Dimensione schermo: 30"-120"
· Interfaccia: HDMI input, 2 USB 3.0, USB Type-C per input e carica Nintendo Switch,
· Output, 3.5" Line out.
· Output speaker: 5W
· Batteria: Panasonic High Capacity Lithium Battery – 3.7V 20400mAh
· Tempo di gioco: 4 ore a carica
· Corrente per la carica: 15V 2.6 A
· PowerBank: 5v/2A output
· Dimensioni: 172*80*70 mm
· Ventola di raffreddamento per proiettore DMD: 11000 RPM turbo fan
· Ventola di raffreddamento per NS:7600 RPM fan





Special

a cura di H. China



Olimpiadi, la svolta Cio i videogiochi sono sport

La motivazione: "I giocatori si allenano al pari delle altre discipline"

Cuffie e joypad, gli attrezzi con cui allenarsi. Uno schermo come campo di gioco.
Andare alle Olimpiadi stando seduti su un divano potrebbe diventare presto realtà.
Il Comitato olimpico internazionale (Cio) ha aperto ai videogame come futura disciplina olimpica.
Una novità contenuta nel comunicato uscito dopo il summit di Losanna. Si tratta dell'inizio di un percorso, con l'obiettivo, magari, di sbarcare a Parigi 2024.



Nel testo, il Cio prende atto della crescita esponenziale del movimento dei cosiddetti eSport nelle giovani generazioni ed eleva l'uso del joypad a disciplina agonistica, in quanto «i giocatori si allenano



con un'intensità paragonabile a quella degli atleti delle discipline tradizionali».
Il fenomeno non può essere più ignorato. E, dunque, nonostante il presidente del Cio Thomas Bach si fosse detto in passato contrario, l'apertura è arrivata.
Non mancano i paletti: per essere ammessi gli eSport «non dovranno infrangere i valori olimpici» (i fan di Call of Duty e degli spara-tutto possono rinfoderare le armi...), e dovranno rispettare i valori olimpici, «dotandosi di strutture per combattere il doping e di norme contro il rischio scommesse».
Eccessivo? Dipende: i pro-gamer, ovvero i giocatori professionisti tra i 15 e i 25 anni, sono capaci di allenarsi anche 14 ore al giorno e di sfidarsi in tornei interminabili.
E, per tenersi su, c'è chi non ha nascosto di fare un uso eccessivo di energy drink o di mix di farmaci contro i deficit di attenzione.
Anche le scommesse sono una piaga tutt'altro che virtuale: la Gambling Commission inglese avverte che le 'puntate' negli eSport presentano «rischi simili ad altre forme di competizioni», come quello di «truccare le partite».
Quando entrano in ballo i soldi – i professionisti del joypad asiatici e americani sono capaci di incassare decine di migliaia di dollari di premi –, il gioco si fa duro.
E anche il Cio non deve essere rimasto indifferente al detto follow the money. L'apertura alle discipline virtuali, del resto, era nell'aria.
Gli eSport saranno testati già il prossimo anno nei Giochi Asiatici



che si svolgeranno in Indonesia, per poi diventare protagonisti dell'edizione 2022 in Cina.
Si tratta dell'evento sportivo numericamente più grande dopo, appunto, le Olimpiadi. L'area asiatica è quella dove i videogame crescono maggiormente e il pro-gaming è più sviluppato, ma è anche uno dei mercati a cui il Cio ha più interesse ad aprirsi. Gli sponsor non mancano.
E neanche i campioni appassionati di consolle, da Totti a Usain Bolt passando per Neymar: tutti superfan dei giochi di calcio, 'Fifa' e 'Pro evolution soccer' in testa, sempre più avanzati e vicini a riprodurre gli schemi reali delle partite.
Si tratta di titoli che vendono milioni di copie l'anno, soprattutto in Europa, e sono saldamente in testa alle classifiche italiane.
In Italia tra i primi a fiutare le possibilità di questo mercato, ci sono due società di calcio, la Sampdoria e la Roma.
I due club hanno tesserato rispettivamente uno e tre pro-gamer che li rappresenteranno nei tornei di eSport di tutto il mondo.
Nella speranza che vincere lo scudetto virtuale sia più semplice di trionfare nel campionato reale.

Venere



24 anni
Vergine

Cosa fai di bello nella vita?
Lavoro come accompagnatrice turistica presso un'importante impresa croceristica.
Vivo una vita intensa, piena di emozioni.

Hobby?
Sono un'amante del viaggio, ma questa non è la mia unica passione. Sono un'ex atleta di arti marziali, una ballerina di danze caraibiche e qualche volta mi cimento nel canto e nella recitazione.

Sogno nel cassetto?
Uno dei miei sogni nel cassetto sarebbe quello di fare il giro del Mondo.

Il tuo idolo?
Nella vita reale Pink, in quella "parallela" Lara Croft, in cui mi ci rivedo molto grazie alla passione per il viaggio, la cultura ed i misteri...

Fidanzata?
Single... Si accettano pretendenti belli, bravi, ballerini... ma soprattutto brillanti! In realtà, lascio fare molto al destino

Videogames?
Ribadisco la mia passione per Tomb Raider ma non escludo giochi più prettamente "maschili" come Driver, Street Fighter, Max Payne. In generale preferisco i giochi d'avventura.

Musica?
Ascolto un po' di tutto e spazio dal Pop e Rock alla musica Latina.

Cosa porteresti su un'isola deserta?
Sicuramente porterei il mio cane, un letto comodo ed un coltello per la sopravvivenza.


LEGRAM
6 PAGES — FOUR
GINS ON
NCH COAST
Drive
ads
ops
WWII



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



In omaggio l'esclusivo doppio poster







In omaggio l'esclusiva mini figure

e ricevi
hetto di armi"

BANDAI NAMCO Entertainment

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