PRENDI SUBITO
LA TUA COPIA OMAGGIO

PLAYERS



SPECIAL
Top e flop del 2017

RECENSITI
Call of Duty WWII
Need for speed payback
Star Wars Battlefront 2

COMING SOON
Dragonball fighterZ
Farcry 5

LE NOSTRE ESCLUSIVE
DRAGONBALL FIGHTERZ

IN REGALO
The original GOKU keychain
NI NO KUNI 2
In regalo il doppio poster

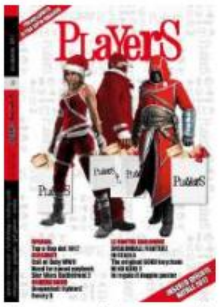
INSERTO OFFERTE NATALE 2017

DIC 17 / GEN 18
36
16GAMES GameUP
Mensile informativo del gruppo Hyper
special • recensioni • fut strategy • trading cards
retrogaming • gadgets • girl gamer • notizie

FARCRY5


IN ARRIVO
IL 28 FEBBRAIO
XBOX ONE
PS4
Only On PlayStation
FARCRY5
18
18
PRENOTA SUBITO
PER AVERE IN REGALO
IL MONTANA CAP

PLAYERS



Pubblicazione informativa - Gruppo Hyper
Anno III n. 36
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

Carissimi Players,
questo periodo è caratterizzato da bilanci e propositi.
Con un ampio special tiriamo le somme del 2017 per quel che ci riguarda ricordando momenti interessanti ma giustamente anche delusioni. Croce e delizia di quest'anno che ci lascia è sicuramente l'hardware, se da un lato Nintendo ha rivoluzionato il concetto di gaming con Switch, vera innovazione del mercato, gli altri (Sony e Microsoft) hanno implementato quanto esistente senza però supportarlo con un adeguato prodotto software. Il VR doveva essere la rivoluzione ma non sappiamo ancora con cosa giocarci, Xbox one X sarebbe la consacrazione del 4K ma anche qui in quanto ad esclusive andiamo piuttosto male.
Non a caso i giochi dell'anno, almeno secondo la critica di settore, sono Zelda e Mario Odyssey a confermare il rientro preponderante della grande N nel mondo videoludico.
Parlando di software ogni anno ci sono i flop ed i top ma teniamo a precisare che per noi, senza dubbio, Horizon Zero Dawn è stato il miglior gioco di quest'anno, acclamato dalla critica e premiato dai dati di vendita. Ma è Natale e tutto va bene, tutto pronto con un mare di offerte per i vostri regali a prezzi speciali, prodotti alternativi e chi più ne ha più ne metta.
Come di consueto non usciremo a gennaio (tutti in ferie) e quindi vi diamo l'arrivederci a febbraio contando di avere novità importanti da annunciare.
Buona lettura, arrivederci alla prossima e buone feste a tutti !!

Bruno Capolupi

In questo numero

04 | Special Top e flop del 2017



08| Review Call of Duty WWII
Need for speed payback
Star wars battlefront 2
16 | Coming soon Farcry 5
17 | Uscite del mese Uscite dicembre
18 | Poster del mese Xenoblade cheronicles 2
20 | Uscite del mese Uscite gennaio
21 | Offerte speciali Catalogo natalizio
26 | FUT Italia anno zero
27 | Retrogaming Daze before Christmas



28 | Trading cards Uw god pharaoh's gift
Iconic masters
Unstable



30 | Coming soon Dragonball fighter Z
31 | Gadgets Hoverboard
32 | Girl gamer Cristina



Top e flop di questo 2017

È stato un anno come sempre intenso, ricco di novità e di grandi giochi, esperienze videoludiche che hanno cambiato la nostra vita e il nostro modo di giocare, ma che come sempre è stato accompagnato anche da lati negativi, delusioni che avremmo preferito evitare e che bene o male ci hanno segnato allo stesso modo delle cose belle.

Stavolta evitiamo di fare la solita lista di top e flop dell'anno, *parliamo direttamente di cosa ci è piaciuto e cosa invece ci ha fatto rimpiangere i nostri soldi* e ci teniamo a precisare che non si tratta di una classifica dei migliori e i peggiori giochi dell'anno (c'è ancora tempo per i Players Awards), ma di un discorso più generale sulle vie intraprese dal gaming durante l'anno in conclusione.

Partiamo subito col parlare del "gadget dell'anno", la nuova console Nintendo che è stata premiata in questa particolare classifica dalla rivista Forbes e che senza ombra di dubbio sta ridefinendo diversi aspetti del videogiocare.

Nintendo è stata capace di stracciare tutti i record di vendita con una console ibrida fissa/portatile, tecnologicamente all'avanguardia, ma allo stesso tempo semplice, immediata e adatta a tutti e con una line-up di lancio che avrebbe fatto imbestialire chiunque se si fosse trattata di un'altra console. I giochi al lancio disponibili erano solo due, un party-game multiplayer (1-2-Switch) e un capolavoro, uno di quei giochi che ci hanno reso l'anno migliore, che hanno insegnato al mondo come si fanno gli RPG open-world e che ha convinto milioni di persone a sborsare i 330,00 € per la console (gioco escluso).

Parliamo ovviamente di The Legend of Zelda: Breath of the Wild, la nuova attesissima avventura di Link che è riuscita a vendere più di 5 milioni di copie (su circa 8 milioni di console vendute) e che ha convinto e appassionato chiunque ci abbia giocato, noi compresi.

Mentre gli altri produttori di console inseguono la grafica in 4K e la forza bruta nelle loro console, Nintendo ha fatto tornare di moda la creatività, si è imposta sul mercato non in competizione con gli altri produttori, ma su un piano completamente diverso, il giusto piano per l'offerta Nintendo dove l'eccellente qualità dei titoli first party può far vendere da sola una console.

Nell'anno abbiamo visto capolavori del calibro di Mario Kart 8 Deluxe, Mario + Rabbids, Super Mario Odissey, Splatoon 2, Arms, è arrivato anche Xenoblade Chronicles 2, tutte piccole perle che stanno spingendo Nintendo Switch al successo che merita.

Riguardo agli altri produttori come dicevamo, nel 2017 c'è stata l'affermazione definitiva del gaming in 4K.

Playstation 4 Pro è attualmente la versione che viene venduta di più tra le varie PS4 e sempre più sviluppatori hanno aggiornato i propri prodotti per sfruttare la potenza maggiore della console.

Microsoft negli ultimi mesi ha rilasciato la sua versione 4K di Xbox One, un concentrato di potenza mai vista su una console casalinga che getta le basi della prossima next-gen e ci permette finalmente di giocare il vero gaming 4K, senza bisogno di nessun compromesso.

Le qualità di Xbox One X sono innegabili, la potenza della console è sufficiente a farci giocare in risoluzione 4K nativa, con un maggior numero di effetti attivi e in maniera





fluida, il tutto proposto sul mercato a un prezzo relativamente onesto, lo stesso proposto al lancio per l'originale Xbox One, leggermente superiore rispetto alla concorrenza, ma incredibilmente superiore in quanto a prestazioni.
I primi confronti diretti mostrano delle differenze sostanziali, non esagerate a dire il vero, ma comunque visibili tra le due console, dove la macchina Microsoft risulta superiore, mentre lo stacco tra le ormai "vecchie" console e le nuove, è visibile facilmente anche ad occhio nudo.
La migliore qualità grafica è data non solo dalla risoluzione in 4K, la maggiore potenza delle console permette di gestire dei motori di gioco più complessi, texture più ricche e un maggior nuemro di effetti grafici attivi, che uniti alla risoluzione 4K nativa e all'HDR, riescono a sorprendere non poco.

Lato software dobbiamo segnalare due capolavori indiscussi che passeranno alla storia, uno di questi è il già citato Zelda, mentre l'altro è Horizon: Zero Dawn, esclusiva PS4 di Guerrilla Games (Killzone), un open world sublime, impeccabile dal punto di vista grafico, ben scritto, artisticamente ispirato e acclamato da critica e utenza.
Al fianco di questi due mostri sacri del 2017, ci sentiamo di mettere anche Nier: Automata non per gli stessi meriti di Horizon, ma per il saper stupire e mixare abilmente vari elementi che lo hanno reso un JRPG senza ombra di dubbio memorabile, un passaggio obbligato per tutti gli amanti del genere.
Parlando invece delle produzioni "minori", quelle con scarso budget che potrebbero essere etichettate come indie, è stato un anno incredibilmente denso e ricco di ottime proposte, ma come sempre ci sono stati alcuni giochi che si sono distinti.
Uno di questi è Cuphead, uno sparatutto a scorrimento vecchio stampo, caratterizzato da una grafica cartoon in stile anni '30 e una difficolta altissima che lo hanno reso famoso e apprezzato da chi ha fuso i cabinati di Metal Slug a suo tempo.
L'altro fenomeno del gaming indipendente risponde al nome di Playerunknown's Battleground, uno sparatutto competitivo che riprende il format del famoso fumetto Battle Royale (o Hunger Games se preferite i paragoni cinematografici) e che ha spopolato su PC, spodestando Dota 2 nella classifica dei giochi più giocati su Steam, facendo registrare qualcosa come due milioni di giocatori connessi in gioco contemporaneamente, infranto tutti *(continua)*







(segue) i record di successo per quanto riguarda i giochi in Accesso Anticipato e che si appresta a fare il suo debutto anche su Xbox One.

Continuano a spopolare inoltre i giochi caratterizzati da un comparto narrativo curato e che spesso tratta dei temi impegnativi come in Hellblade: Senua's Sacrifice, il gioco autoprodotto da Ninja Theory che nasconde temi impegnativi come la psicosi e i conflitti mentali del protagonista in una storia matura e impegnativa dal punto di vista emotivo ambientata nella mitologia norrena, oppure come in What Remains of Edith Finch l'avventura grafica che racconta le tragiche avventure della famiglia Fintch viste dagli occhi dell'ultima sopravvissuta. Ovviamente abbiamo citato solamente i giochi che si sono distinti dalla massa nel 2017, una massa di buona qualità visto che se ci dobbiamo mettere a parlare di ogni singolo gioco di spessore uscito durante l'anno non basterebbero le pagine di questa rivista.

Citiamo velocemente giochi come For Honor, Crash Bandicoot: N'sane trilogy, PREY, Wolfenstein 2, AC Origins, GT Sport, Resident Evil 7, Divinity Original Sin 2 e La Terra di Mezzo: L'Ombra della Guerra in maniera da darvi un quadro più completo di tutto quello che ci è piaciuto di questo 2017, prima di addentrarci in quello che non ci è piaciuto, che nel complesso non è poi molto, ma nel suo piccolo sono cose molto gravi.

Partiamo con la premessa lasciata dal 2016, quel tanto incredibile quanto poco sfruttato Playstation VR che quest'anno avrebbe dovuto consacrarsi ed arrivare in tutte le case dei videogiocatori e che invece risulta ancora un prodotto riservato a una piccola nicchia di appassionati.

Mancano i giochi, non ci sono software che spingano l'utenza ad acquistare la periferica e purtroppo finché non ci sarà una base di utenza decente, la maggior parte degli sviluppatori non investirà enormi budget per produrre giochi in VR. Resident Evil VII è stato un ottimo esempio delle potenzialità del VR, poteva essere fatto meglio sicuramente, ma il fatto di poter giocare l'intera esperienza di gioco in realtà virtuale è fantastico, stessa cosa per quanto riguarda la modalità VR di Gran Turismo Sport, ma gli altri?

Dove sono i titoli VR che dovrebbero far vendere la periferica e spingerla sul mercato?

Nintendo è stata capace di vendere una console sfruttando un solo gioco al lancio, mentre sul lato VR ancora troppo poco si è mosso e pochissimo pare si muoverà nei prossimi mesi. Speriamo vivamente che la tecnologia non faccia la fine del 3D e che gli sviluppatori si impegnino di più, altrimenti i molti utenti che hanno acquistato il visore si ritroveranno con un altro pezzo di plastica impolverato sul mobile.

Se dal lato Sony sono mancati i giochi per il Playstation VR, dal lato Microsoft sono invece mancati i giochi e basta, le esclusive per la console che quest'anno si è arricchita della nuova arrivata.

Xbox One, One S e One X, una famiglia di console pronta ad accontentare tutti ma che alla fine non ha giochi esclusivi che ti portino a preferirla rispetto a Playstation 4. Guardando i giochi previsti per il 2017 si poteva ipotizzare un'annata eccezionale per Microsoft e Xbox One, mentre invece tirando le somme a fine anno ci troviamo solo con Halo Wars 2, Forza Motorsport 7 e Cuphead, tre giochi di ottima fattura, ma di nicchia visto che parliamo di uno strategico, infinitamente più godibile su PC (grazie Xbox Play Anywhere!), di un racing game e di uno sparatutto a scorrimento vecchio stampo.

E gli altri titoli previsti per il 2017 dove sono finiti? Sea of Thieves, State of Decay 2 e Crackdown 3 sono stati rimandati al 2018, mentre Scalebound di Platinum Games è stato addirittura cancellato, alzando un enorme polverone tra i vari utenti Xbox, molti dei quali lo aspettavano fin dal suo annuncio nel 2014. Un'annata decisamente nera per Xbox One, doveva essere l'anno della consacrazione, del salto di qualità sia dal lato software che hardware, ma alla fine togliendo Xbox One X, è stato un anno da dimenticare.

Ultima critica per questo 2017, ma assolutamente la più importante è legata alle microtransazioni, un discorso che nell'ultimo periodo si è fatto parecchio caldo, ma che durante l'anno si è ripresentato in diversi momenti.







Siamo d'accordo che il discorso legato alle microtransazioni è più vasto rispetto a quello che viene recepito dagli utenti ed è legato a doppio filo con il prezzo dei videogiochi, ma forse nell'ultimo periodo si sta esagerando. Il prezzo dei videogiochi al lancio non è aumentato rispetto al passato più recente, mentre invece sono aumentati i costi di produzione a tal punto che i publisher hanno cominciato a valutare nuovi modi per guadagnare, senza vedersi costretti ad aumentare il prezzo dei videogiochi e quindi si iniziò con i DLC, partendo dai costumi extra fino ad arrivare a vere e proprie espansioni del gioco base e al discorso Season Pass, spesso anche in questi casi con diverse polemiche legate ad alcuni giochi, dove venivano venduti a parte alcuni elementi che sarebbero dovuti essere inclusi nel gioco base (vi ricordate la sparizione di Gladio in FF XV?).

Dai DLC alle microtransazioni però, il passaggio è stato più drastico e meno giusto nella nostra personale opinione, tant'è che ultimamente i giochi tripla A includono talmente tante microtransazioni da far invidia a Clash Royale.

Le microtransazioni in un gioco free to play ci stanno bene, investo soldi per avere più contenuti, mentre invece cominciano a dare fastidio quando bisogna pagare per sbloccare determinati contenuti all'interno del gioco altrimenti impossibili da sbloccare semplicemente giocando e cioè quando si parla di giochi pay to win, dove per sbloccare un determinato personaggio devo giocare centinaia di ore, mentre chi è disposto a pagare la "tassa" imposta dagli sviluppatori può averlo subito e avere un vantaggio tangibile nel gioco.

Questa tecnica purtroppo è stata introdotta anche nei giochi tripla A, venduti al pubblico ad un prezzo base di 70€, ma che includono una mole enorme di microtransazioni che favoriscono ovviamente chi è disposto a pagare, rispetto a chi vorrebbe godersi il gioco senza alcun tipo di "trucco".

La polemica è scoppiata definitivamente con Star Wars Battlefront 2, dove le microtransazioni erano talmente troppo legate all'esperienza di gioco che EA è stata costretta non solo a sospenderle, ma anche a ridimensionare i requisiti di sblocco dei personaggi, praticamente irraggiungibili senza pagare.

Battlefront 2 è stato l'esempio più recente, che ha fatto più scalpore, ma è solo la goccia che ha fatto traboccare un vaso dove all'interno troviamo anche NBA 2K18, FIFA 18, GTA V, Forza Motorsport 6 e Forza Horizon 3 e tanti altri giochi dove l'utilizzo delle microtransazioni non è obbligatorio, ma va a influenzare negativamente l'esperienza di gioco, soprattutto online.

È un discorso che speriamo venga recepito nel modo giusto, se ci sono persone che sono disposte a pagare per avere un costume extra va anche bene, ma se pagando si può accedere a determinati contenuti che vanno a favorirci durante il gioco allora non va più bene, il tutto comincia ad assumere delle meccaniche pay to win che non dovrebbero essere presenti all'interno di giochi tripla A e che speriamo vengano eliminate presto. In conclusione, il 2017 è stato un anno dove il picco più alto è stato toccato da Nintendo Switch e da Zelda, mentre il picco più basso dalle microtransazioni, ma tra i due punti più alti e più bassi ci sono stati parecchi ottimi giochi e buoni propositi. Senza dubbio non è stato un anno da buttare, non rivoluzionario o ricco come ci aspettavamo soprattutto dal lato Microsoft, ma nel complesso buono •

a cura di Valerio Turrini

Sviluppo
SLEDGEHAMMER
Publisher
ACTIVISION
Genere
FPS
Piattaforma
PS4 - XONE - PC



CALL OF DUTY WWII

Un gradito ritorno alla Storia!

Si torna al passato, alle origini che hanno reso Call of Duty una pietra miliare del gaming, quella seconda guerra mondiale trita e ritrita, ma che non passa mai di moda e si ricomincia a dare attenzione al singleplayer.

Diciamocelo, i jetpack e le armi viola avevano iniziato a stufare già da prima che gli sviluppatori se ne accorgessero e ne è stata la conferma il fallimentare Call of Duty: Infinite Warfare, sparatutto con la credibilità di un Dragon Ball che le vendite invece hanno premiato. Perché diciamocelo, guardare i dati di vendita ha fatto sorridere Activision senza dubbio, la serie non è in crisi anzi, continua ad incassare milioni di dollari con ogni capitolo, ma l'identità che ha fatto amare questa serie attraverso gli anni l'ha persa.

E' innegabile che gli ultimi COD abbiano perso molto anche dal punto di vista della campagna singleplayer che difficilmente è riuscita a tornare all'epoca d'oro di Modern Warfare (si salva in corner Advanced Warfare), in funzione di un multiplayer sempre più rapido, frenetico e aereo che ha costretto i veterani della serie ad approdare su altre spiagge più adatte al loro stile di gioco, tra cui ovviamente Battlefield, che con il suo ultimo capitolo ha intuito di dover tornare ai periodi storici più significativi della nostra storia e ci è riuscito alla grande con Battlefield 1.

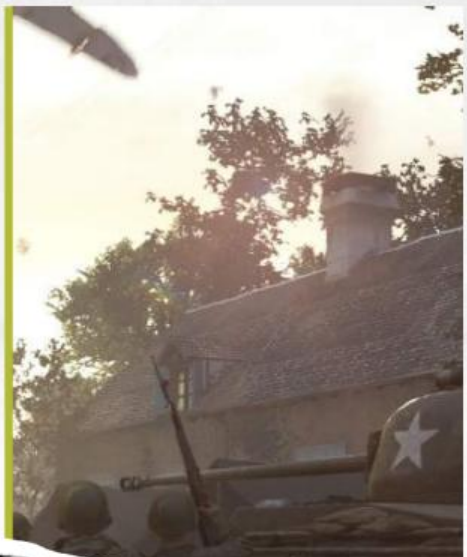
Con Call of Duty WWII si torna alla Seconda Guerra Mondiale e si riparte ovviamente dalla battaglia più iconica del conflitto, vista in centinaia di altri media tra cui anche i precedenti Call of Duty e l'allora competitor Medal of Honor, lo sbarco in Normandia.

Già da questa prima iconica missione si capisce che gli sviluppatori hanno fatto sul serio stavolta e si sono concentrati moltissimo sulla campagna in singolo. Regia, effetti speciali, colonna sonora, tutto è al posto giusto e l'atmosfera è stata resa come mai prima d'ora in un videogioco. Il livello di epicità va a posizionarsi al pari con l'ottima campagna in singolo di Battlefield 1 e anche se continuiamo a preferire l'impostazione a episodi proposta nello sparatutto di DICE, la campagna di Call of Duty WWII è ottima e scorre bene, come sempre si concentra sull'esercito americano, dipinto al solito come il salvatore del mondo e di nuovo ci ritroveremo a controllare un soldato onnipotente, ma si è lavorato molto per rendere importante non solo il singolo, ma anche la squadra. Dovremo interagire molto di più con i nostri compagni che ci daranno medikit e munizioni quando ne avremo bisogno, oppure forniranno il fuoco di copertura per raggiungere una copertura migliore e attaccare meglio i nostri nemici.

La novità più pesante nell'ecosistema di gioco è l'abbandono totale della rigenerazione della vita, adesso affidata all'utilizzo dei medikit con la conseguenza di costringerci a ragionare meglio sui nostri atti di eroismo. Gettarsi in mischia senza medikit









a disposizione potrebbe metterci in una situazione scomoda, dove raggiungere i compagni per avere un medikit stando sotto il tiro dei nemici sarà complicato e potrebbe portarci al game over. La campagna come sempre non è lunghissima, scorre bene ed è frenetica, alterna sparatorie in spazi stretti a battaglie in campo aperto e c'è spazio anche per alcune fasi stealth, nel complesso ci ha soddisfatto.

Riguardo al multiplayer anche qui il cambio è stato radicale, un'inversione di marcia netta rispetto agli ultimi COD che passa dalle mappe piccole ad orientamento verticale (da sfruttare tramite doppi saldi e jetpack) a mappe più vaste, con visuali più aperte e interamente sviluppate in orizzontale, senza la possibilità di trasformarci in novelli Spider-man e arrampicarci sui palazzi (non ne sentiremo la mancanza).

Di base contano ancora moltissimo i riflessi e la frenesia è massima, le partite sono ancora molto veloci e l'impostazione del gioco è come sempre molto arcade, con respawn corti e le solite ricompense per le serie di uccisioni, ma nonostante si sia in un certo senso tornati al passato, ciò che trasmette questo Call of Duty WWII è che l'inversione di marcia lo abbia portato a fare diversi passi avanti nel gameplay, che potrebbe riportare un gran numero di giocatori a sfidarsi nei server e magari allontanare qualche bambino di troppo che dovrebbe dedicarsi a giochi be più consoni alla sua età (ricordiamo che il PEGI è 18+).





Tra le modalità presenti in questo Call of Duty WWII troviamo i vari Deathmatch, Uccisione Confermata, Cattura la Bandiera, Cerca e Distruggi, Dominio ma anche nuove proposte come Football (praticamente identica a Uplink) e la modalità Guerra, dove ci saranno due squadre che dovranno alternarsi tra la conquista e la difesa di determinati obbiettivi per accumulare punti e vincere la partita. Guerra è una modalità ben struttura, molto varia ed è particolarmente adatta a team di persone che amano collaborare, dove sarà fondamentale un'assidua comunicazione durante la partita.
Non manca ovviamente la modalità Zombie, da sempre un punto cardine del gioco che per l'occasione si tinge a tema nazista e viene rinominata Nazi Zombies, ma rimane la solita solida modalità, caratterizzata da un cast di gran livello e da un gameplay che non viene stravolto, ma solo migliorato da alcune aggiunte minori.
Dal punto di vista tecnico l'impatto visivo è quello giusto, soprattutto nella campagna in singolo dove in più di una volta ci siamo ritrovati a bocca aperta ad ammirare gli scorci devastati dalla guerra proposti, mentre nel multiplayer il gioco perde un po' di fascino, tutto in funzione della fluidità e dei 60 fps che vengono messi in risalto soprattutto con le console maggiorate di Sony e Microsoft (e ovviamente PC), dove oltre ai 60 fps troviamo anche il 4K. L'esperienza offerta da Call of Duty WWII è quella che ci si aspetterebbe da una serie storica come COD, sempre frenetica e con la tensione alta sia in singolo che in multiplayer, ma soprattutto senza dover combattere contro soldati fucsia che saltano come grilli. Finalmente si torna alla Guerra, quella vera •

BANDAI NAMCO Entertainment

IN ARRIVO IL 25 GENNAIO

DRAGONBALL FighterZ

IN
TH
G
KE




BALL
Z
PRENOTA ORA E OTTIENI
SBLOCCO ANTICIPATO
DI 2 PERSONAGGI E
2 AVATAR ESCLUSIVI
OMAGGIO
E ORIGINAL
OKU
YCHAIN
ESCLUSIVA
PLAYERS

a cura di Marco Inchingoli

Sviluppo
GHOST GAMES
Publisher
ELECTRONIC ARTS
Genere
GUIDA
Piattaforma
PS4 - XONE - PC



NEED FOR SPEED PAYBACK

Tornano ancora una volta le corse clandestine !

Gli sviluppatori di Ghost Games hanno pubblicato di fatto il loro terzo capitolo dedicato al brand più veloce e tamarro dell'universo videoludico.

Episodio caratterizzato dagli elementi classici della serie tra cui tuning, corse clandestine e molto altro.
E' chiaro fin da subito che il team di sviluppo abbia provato a ricalcare la formula più apprezzata da sempre dai videogiocatori, aspetto che ha senza dubbio saputo colpire nel segno, seppur con qualche riserva.
Prima di entrare nel vivo della trama, Need for Speed Payback propone una serie di gare in grado da fungere da introduzione.
I tre protagonisti, Tyler "Ty" Morgan, Sean "Mac" McAlister e Jessica "Jess" Miller, riescono a rubare un bolide a uno degli



uomini di Fortune Valley (praticamente Las Vegas), auto che viene però requisita dalla traditrice Lina Navarro. La ragazza ha infatti stretto accordi con La Loggia, organizzazione criminale pronta a truccare i risultati delle gare clandestine. Messo alle strette dalla polizia, Tyler decide di stringere un patto con il proprietario del bolide sparito e impegnarsi così nella più classiche delle vendette. L'eroe di turno riunisce la banda e disturba una gara organizzata dalla Loggia, mossa che fa perdere cifre importanti ai nemici del momento.
Da qui ha inizio la storia narrata in Need for Speed Payback. Durante le diverse competizioni, gli eroi del momento si troveranno



ad affrontare tipologie di gare differenti, collegate praticamente alle abilità dei piloti stessi. Ty è un esperto di gare tradizionali e accelerazione mentre Mac è abile nelle sfide in derapata e offroad. Jess è invece la specialista di fughe e inseguimenti.
Per completare la modalità Campagna sono necessarie circa una ventina di ore di gioco, senza contare però le missioni aggiuntive e il multiplayer online con sessioni di un massimo di otto giocatori nella stessa lobby. La presenza della struttura open world trasforma l'esperienza in un'avventura fitta di compiti addizionali.
Tra le sub quest troviamo gare classiche, record di velocità da far registrare agli autovelox, raccolta di oggetti collezionabili e sessioni a bordo di auto praticamente a pezzi, da rimettere a nuovo. Alla stregua di una caccia al tesoro, l'utente dovrà viaggiare in lungo e in largo per riuscire a riparare i potenti bolidi per poi sfruttarli a dovere. Come facilmente prevedibile, il modello di guida proposto da Ghost Games non si discosta da quanto visto in precedenza. L'approccio arcade si nota fin da subito, soprattutto durante gli impatti e le derapate, soluzione che comunque riesce a dare la possibilità di divertirsi a ogni genere di videogiocatore grazie a una curva di apprendimento abbastanza rapida.
Scorrazzando per la città ci si accorgerà fin da subito che il traffico è di contorno, di conseguenza difficilmente vi troverete a fare a pugni con automobilisti in grado di rallentare la vostra corsa. Non manca, purtroppo, l'effetto elastico tra le auto in gara,







elemento di cui avremmo fatto volentieri a meno. Presente anche il turbo (nitro), fondamentale in determinati frangenti soprattutto se si sta affrontando una gara con bolidi più potenti di quello a nostra disposizione.
Spicca la presenza di una mappa particolarmente varia. Si passa da una rumorosa città a zone desertiche e montuose, le quali vanno a donare al gioco una serie di scorci visivi davvero accattivanti. All'esterno della Las Vegas fittizia creata da Ghost Games si possono affrontare gare di off-road, momenti caratterizzati da salti, derapate e scorciatoie e molto altro ancora.



Il gameplay di Need for Speed Payback è inoltre stato arricchito dalla presenza delle Speed Card.
Dopo ogni vittoria, il giocatore può contare su una speciale carta in grado di sfruttare il nuovo sistema di tuning. Ogni card va infatti a migliorare fino a tre aspetti della vettura, voci come Velocità Finale, Capacità della Nitro, Lunghezza del Salto, Efficacia dei Freni e molto altro ancora. Potenziando questi sarà possibile quindi aumentare il livello del veicolo e renderlo sempre più efficace e competitivo.
Ovviamente è possibile recarsi nelle officine e utilizzare la moneta in game per acquistare nuovi pezzi per il proprio bolide. Per aumentare i guadagni è possibile inoltre accettare scommesse e portare a termine i compiti aggiuntivi durante la gara stessa.
Come ormai di norma, i giocatori possono customizzare l'auto anche a livello estetico, a patto di sbloccare i vari pezzi durante le prove proposte dal gioco. I giocatori meno pazienti possono valutare di lanciarsi nelle microtransazioni, in modo da non spendere troppo tempo all'interno dell'open world. E' bene sottolineare che non si tratta di una soluzione invasiva, di conseguenza ogni elemento del gioco può essere sbloccato semplicemente affrontando le diverse competizioni proposte, a patto però di investire una buona quantità di tempo.

non propone alcun elemento davvero evocativo, cosa che non accade invece nelle zone esterne, sempre davvero belle da ammirare. Se da un lato i modelli poligonali delle auto risultano di buon livello, dall'altro la simulazione dei danni è solo parziale.
Scordatevi quindi auto accartocciate e incapacitate. Assente il supporto all'HDR, Need for Speed: Payback gira a 30fps in maniera quasi granitica.
Ottimo il comparto audio.
La soundtrack è piacevole da ascoltare mentre il doppiaggio completamente in italiano viene proposto in maniera convincente. Need for Speed: Payback è senza dubbio un buon titolo.
L'Open World vasto propone un numero di attività davvero elevato, mentre il gameplay si basa praticamente su quanto visto nei capitoli precedenti.
Ottimo il nuovo sistema di tuning legato alle card, come del resto la trama scritta per l'occasione, non proprio brillante e originale





Il comparto tecnico di Need for Speed Payback non fa gridare al miracolo. L'effetto pop-up è persistente e colpisce sia le vetture che gli scenari, aspetto negativo che si ripropone anche durante le cut scene proposte con il motore grafico del gioco. La zona cittadina risulta quasi anonima e ma comunque in grado di tenere il giocatore incollato allo schermo. I problemi legati al motore grafico fanno invece storcere il naso. La presenza di dettagli visivi scarni e poco incisivi non convince, come del resto la gestione dei danni, praticamente assente •

a cura di Valerio Turrini

Sviluppo
DICE
Publisher
ELECTRONIC ARTS
Genere
SPARATUTTO
Piattaforma
PS4 - XONE - PC



STAR WARS BATTLEFRONT II

Tanto tempo fa, in una galassia lontana lontana…

Le Guerre Stellari non finiscono mai e siamo di nuovo chiamati alle armi in questo nuovo sparatutto targato DICE, che promette di far dimenticare il mezzo scivolone preso con il primo reboot di una saga storica, che ha saputo divertire milioni di giocatori nei primi anni 2000.



Star Wars Battlefront non era un brutto gioco anzi, dal punto di vista tecnico è fin da subito risultato incredibile e il gameplay ha saputo divertire parecchio nell'immediato, senza però riuscire a durare molto, ne sono la conferma il repentino calo di prezzo che ha subito il gioco a poche settimane dal lancio e la moltitudine di giocatori che ha perso velocemente interesse nel gioco e ha virato il proprio gaming online su altri lidi. DICE ha voluto dare ascolto a tutte le segnalazioni dei giocatori e si è ripresentata sul mercato con un nuovo gioco che mira a colmare le evidenti lacune del predecessore e a non sfigurare nei confronti dell'altro Battlefront 2, quello uscito nel 2005 e sviluppato dall'ormai defunta Pandemic Studios.

Tra le tante novità introdotte in questo Star Wars: Battelfront II troviamo un'interessante campagna in singleplayer che ci narrerà una storia inedita dell'universo di Star Wars.

Il protagonista di questa storia è il Comandante Iden Versio, il capitano della Squadra Inferno, una sorta di forza speciale d'elite dell'Impero Galattico. La campagna sarà ambientata sul finale de Il Ritorno dello Jedi e per un breve momento il nostro ruolo sarà persino ricollegato ad alcuni eventi di Episodio VI, fino ad arrivare alla distruzione della Morte Nera, da cui prenderanno il via le nostre vicende. Durante la campagna ci ritroveremo a controllare non solo Iden Versio, ma anche diversi Eroi disponibili nel gioco, tra cui Luke Skywalker, Leia Organa, Lando Calrissian e Han Solo, mentre non mancheranno alcune missioni a bordo dei Caccia Tie, Ala X, AT-AT e ovviamente il Millennium Falcon. La campagna funge da ottimo tutorial per il gioco online, ma riesce a divertire anche chi è in cerca di una buona storia, curata e adrenalinica al punto giusto, che ci porterà ad esplorare i luoghi più iconici della serie come Endor e Naboo, passando anche per il Castello di Maz Kanata su Takodana nei vesti di un giovane ma barbuto Han Solo. La regia è ben fatta, spesso le transizioni tra una scena e l'altra sono







create ad-hoc per ricordare quelle dei film e anche la colonna sonora aiuta, mischiando diversi pezzi storici con alcuni inediti.
L'unica cosa che non convince è la longevità, visto che si completa in circa 5-6 ore di gioco anche ai livelli più alti e non offre molti spunti per rigiocarla, ma consigliamo a tutti di completarla per sbloccare diversi contenuti importanti nel gioco multiplayer.
Passiamo al fulcro del gioco, il multiplayer. Iniziamo subito col dire che come per gli originali, in Star Wars: Battelfront II sarà finalmente possibile cambiare tra la visuale in terza persona e quella in soggettiva, permettendo ad ogni giocatore di scegliere quella che più gli piace.
Inoltre, finalmente è stato introdotto un sistema di classi per differenziare i personaggi, che ovviamente va a bilanciare il gameplay in maniera totalmente diversa.



Ogni personaggio sarà equipaggiato con 3 abilità attive che potranno essere utilizzate con i tasti dorsali del controller e richiederanno un tempo di ricarica ogni volta che le utilizziamo.
Queste abilità saranno diverse in base alla classe scelta che andrà a cambiare anche l'arma a nostra disposizione ovviamente.
Un Assaltatore avrà un blaster adatto alla media distanza, mentre invece un Ufficiale è simile al medico, avrà l'abilità di curare i nostri compagni e un'arma con cadenza ridotta, ma una buona potenza e perciò principalmente adatta alle retrovie.
Una volta raggiunti i punti battaglia necessari, sarà possibile scendere in campo con un soldato speciale come quello equipaggiato con il jetpack oppure con un Eroe.
In Star Wars: Battelfront II sono inclusi i 6 Eroi del primo capitolo (Boba Fett, Imperatore Palpatine, Darth Vader, Luke Skywalker, Principessa Leila e Han Solo) e inoltre, vengono introdotti dei nuovi personaggi legati alla nuova trilogia come Rey e Kylo Ren, ma anche alcuni dal passato come Yoda, Darth Maul e il caro Chewbecca (tradotto in italiano Ciubecca, inguardabile) più ovviamente la protagonista di questo gioco, Iden Versio.
Tra le modalità multigiocatore disponibili, non mancano il solito Deathmatch a squadre, ma le più interessanti sono senza dubbio Assalto Galattico e Caccia Stellari all'Assalto. In Assalto Galattico ci sfideremo a squadre per un totale di 40 giocatori sulla mappa (sempre di grandissime dimensioni) e in ognuna di queste mappe avremo degli obbiettivi diversi da centrare per conquistare la vittoria.
In Caccia Stellari all'Assalto invece le nostre battaglie si sposteranno nello spazio e ci divertiremo a bordo dei velocissimi caccia stelalri di Star Wars tra cui i caccia TIE, X-Wing e l'intercettatore TIE (simile a quello di Kylo Ren), mentre tra gli Eroi in questo caso troveremo il Millennium Falcon (versioni e abilità diverse per Rey e Chewbe che Han e Chewbe), lo Slave I di Boba Fett, la Scimitar di Darth Maul e l'X-Wing Nero 1 di Poe Dameron visto in Episodio VII.
A completare il pacchetto, non manca Eroi contro Malvagi per sfidarsi solamente tra Eroi e una modalità Arcade da giocare anche in singolo per affinare le nostre tecniche.
Dal punto di vista tecnico Star Wars: Battlefront II è ancora una volta impressionante, mosso dall'ottimo Frostbite che permette degli scorci veramente magnifici, un sistema di illuminazione eccellente e un'attenzione speciale agli effetti.
L'unica critica che ci sentiamo di muovere è stata in parte arginata, le microtransazioni. Il gioco ha un'economia che ha fatto discutere parecchio, a tal punto da costringere EA a ridurre i requisiti di sblocco per tutti i personaggi (alcuni giudicati esagerati) e poi a disattivare tutte le microtransazioni. Prima con molta fortuna e abilità, erano necessarie circa 40 ore di gioco per sbloccare Darth Vader oppure, si poteva ovviamente acquistare il personaggio nello store del gioco, mentre ora con circa 25 ore di gioco potremo sbloccare tutti i personaggi.
Il gioco è finalmente godibile ed è veramente molto divertente e ben fatto, uno sparatutto di grande livello che divertirà chiunque, sia gli amanti della serie che le nuove reclute •



Coming soon

in arrivo sulle nostre console

FARCRY 5

Data di uscita
28 FEBBRAIO
Sviluppo
UBISOFT
Publisher
UBISOFT
Genere
FPS
Piattaforma
PS4-XONE-PC



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



FARCRY5



Guida la resistenza contro una setta di fanatici in una piccola città negli Stati Uniti d'America, dove la libertà, le armi e il Progetto dell'Eden's Gate la fanno da padroni.

MONDO ESPLORABILE MULTIGIOCATORE

Il destino di Hope County è nelle tue mani. Affronta la setta in singolo o in squadra con altri combattenti in modalità coop e semina il panico tra Joseph Seed e i suoi seguaci. Nel più grande Far Cry di sempre, avrai tutto a tua disposizione, dai mercenari umani a quelli animali, oltre all'arsenale più letale del circondario.

UN MONDO CHE NON PORGE L'ALTRA GUANCIA

Quando colpisci, il nemico contrattaccherà con forza.

L' IA dinamica di Far Cry 5® tiene traccia degli effetti che hai sulla tua partita e cambia le strategie dei nemici.

Preparati: la setta intensificherà gli sforzi, quando da un semplice fastidio diventerai una minaccia concreta.

PROGETTO DELL'EDEN'S GATE

Il Progetto dell'Eden's Gate, guidato dal Padre, crede che il Collasso sia imminente. I suoi seguaci sono in missione per salvare la vostra anima... che lo vogliate o no.

FAITH SEED LA SIRENA

Chi si fa incantare da Faith è perduto. Faith è la voce di Joseph, uno strumento divino del caos che tiene la congregazione in uno stato di perenne gaudio.

JOHN SEED L'INQUISITORE

John ricorre all'intimidazione, la fede e la violenza per recuperare le risorse necessarie alla sopravvivenza della setta, che siano case o persone.



JACOB SEED IL SOLDATO

Il fratello maggiore dei Seed, ex tiratore nell'esercito, si occupa delle nuove reclute. Il suo compito è proteggere il Progetto dell'Eden's Gate.

LA RESISTENZA

Tra le colline, le valli e le cittadine di Hope County, i civili hanno unito le forze per lottare contro la setta e liberare la loro terra dal caos, una volta per tutte.

Ma non sarebbe altrettanto divertente se non avessero qualche nuovo giocattolo. Boom boom boom boom

MODALITÀ DI GIOCO

Far Cry 5 è un FPS di avventura dinamica ambientato a Hope County, Montana. Il gioco si sviluppa in un open world in cui il giocatore in singleplayer o in modalità cooperativa con più giocatori può muoversi liberamente e esplorarla scoprendo nuovi luoghi. In questo gioco inoltre, a differenza degli altri giochi della serie si potrà modificare l'aspetto del protagonista a piacimento. Ci sarà inoltre una gamma più vasta di armi per combattere i propri nemici, come alcune nuove armi bianche.Sarà introdotto anche un sistema di pesca e la possibilità di modificare le mappe.

TRAMA

Il giocatore interpreterà il nuovo vice assistente dello sceriffo di Hope County. Questa città ospita una comunità di persone comuni, ma anche una setta di fanatici conosciuta come Eden's Gate, guidata dal profeta Joseph Seed.

Tuttavia l'arrivo del vice sceriffo scatenerà un piano malvagio rimasto segreto per anni, Il Progetto dell'Eden's Gate.

Il giocatore, insieme agli abitanti di Hope County (che formeranno La Resistenza) dovrà quindi lottare contro questa setta che ha intenzione di conquistare a ogni costo l'intero territorio.

Per eliminare la setta, il giocatore avrà a disposizione un vasto arsenale, una serie di veicoli personalizzabili (tra cui ci saranno combattimenti aerei) e la possibilità di assumere mercenari tra persone e animali feroci. Ogni decisione che il giocatore prenderà cambierà il corso della storia.



Dicembre 2017

il calendario dei gamers

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

1° dicembre



Xenoblade chronicles 2

NSW

5 dicembre



Dead rising frank's big pack

PS4

5 dicembre



Steep: Road To The Olympics

PS4 - XONE

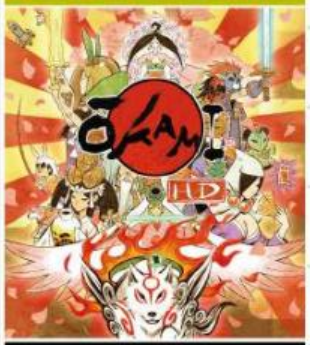
6 dicembre



Horizon zero dawn compl. ed.

PS4

12 dicembre



Okami HD

PS4 - XONE

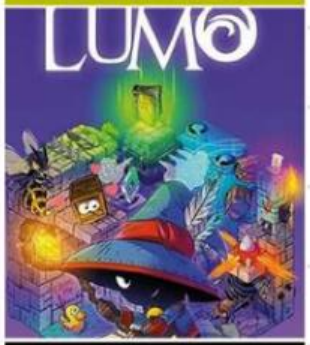
12 dicembre



Resident evil 7 Gold edition

PS4 - XONE

12 dicembre



Lumo

NSW

12 dicembre



88 Heroes

NSW



PLAYERS



Gennaio 2018

il calendario dei gamers

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

18 gennaio



Ni No Kuni 2

PS4

24 gennaio



The impatient

PS4

25 gennaio



Dragonball fighterZ

PS4 - XONE

30 gennaio



Final fantasy dissidia NT

PS4



l'incredibile si regala questo Natale

catalogo offerte valide dal 8 al 24 dicembre



FIFA 18 STANDARD ED.
PS4 - XONE
49.99

GTA V
PS4
39.99

RESIDENT EVIL 7
PS4
29.99

F1 2017 SPECIA
PS4 - X
49.99

SOTTOCOSTO
CALL OF DUTY WWII
PS4 - XONE
49.99

SOTTOCOSTO
CRASH BANDICOOT
PS4
29.99

VALENTINO ROSSI
PS4 - XONE
19.99

DIRT 4
PS4 - XONE
34.99

DRAGONBALL FUSIONS
NINTENDO 3DS
29.99

RIDE 2
PS4 - XONE
19.99

MOTOGP 17
PS4 - XONE
39.99



IL ED.
ONE
9



SKYRIM SPECIAL ED.
PS4 - XONE
29.99



STAR WARS BATTLEFRONT 2
PS4 - XONE
94.99



RAINBOW SIX SIEGE.
PS4 - XONE
19.99



GRAN TURISMO SPORT
PS4
29.99



DESTINY 2
PS4 - XONE
49.99



HORIZON ZERO DAWN
PS4
29.99



PLAYSTATION 4 PRO
FIFA 18
399.99



PLAYSTATION 4 PRO
GT SPORT
399.99



NINTENDO SWITCH COLOR
+ SUPERMARIO ODYSSEY

349.99



STEREO HEADSET 2.0
SONY

89.99



DUALSHOCK 4 V2
SONY

49.99





NACON REVOLUTION
BIG BEN

99.99





PAD PRO POWER
TWO DOTS

29.99



GLYBOARD 2.0

199.99





ONE-TWO SNAP DRONE

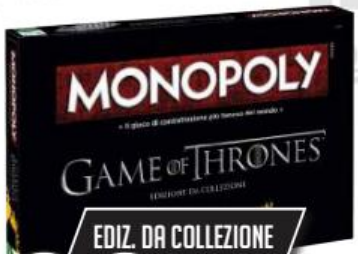
49.99





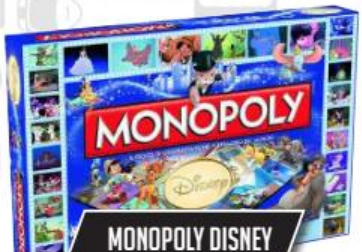
MONOPATTINO ELETTRICO ONEKICK ONE

249.99



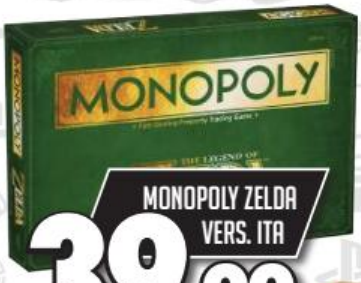
EDIZ. DA COLLEZIONE VERS. ITA

39.99



MONOPOLY DISNEY VERS. ITA

39.99



MONOPOLY ZELDA VERS. ITA

39.99



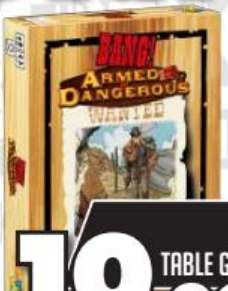
EDIZ. DA COLLEZIONE VERS. ITA

39.99



EDIZ. DA COLLEZIONE VERS. ITA

39.99



BANG TABLE GAME

19.99



MUNCHKIN TABLE GAME

19.99



SUICIDIUM TABLE GAME

19.99



DRINKOPOLI TABLE GAME

29.99



KINGDOMINO TABLE GAME

19.99



a cura di Matteo Gaudio

ITALIA ANNO ZERO

Dopo il disastro nazionale, l'umiliante sconfitta con una squadra di nibelunghi e dopo esserci fatti prendere in giro da tutti, giustamente, francesi intesta, non ci rimane che rifondare tutto.
Oltre ad un normale ricambio di giocatori è soprattutto auspicabile anche un totale rinnovamento dei quadri dirigenziali e dei sistemi in essere. Sul nuovo CT ci sarà da ridere.
Si è già congedato un grande capitano, lo hanno seguito Chiellini, Barzagli e per i prossimi mondiali sarà giunto presumibilmente al capolinea anche Bonucci.
Cominciamo con un modulo normale e non con un improbabile 4-2-4 Venturiano che non si vedeva dai mondiali del 1966 e inseriamo giovani talentuosi che in Italia ce ne sono !
Il passaggio del testimone in porta a Donnarumma è avvenuto in diretta televisiva, in difesa Rugani e Caldara affiancati da un papabile Astori .
A centrocampo sarà Marchisio a ricoprire il ruolo di giocatore esperto in compagnia Verratti che se gioca nel PSG e lo vuole il Barcellona, un motivo ci sarà.
Laterali: El Shaarawy e Bernardeschi che hanno talento e velocità da vendere.
Insigne non si discute mai: deve giocare e basta (rimane comunque un mistero fitto il suo mancato utilizzo).
In attacco Belotti e Insigne, se fatti giocare come sanno, rappresenteranno una garanzia.
Ci sono altri giovani che vorremmo entrare nel giro della nazionale, da Verdi a Romagnoli c'è da pescare bene.
La delusione è ancora cocente e magari coi toni ci siamo fatti prendere la mano ma questa sarà (lo è già) una buona squadra.
Buon FUT a tutti e alla prossima.

VALORI	
ATT	82
MID	83
DEF	79
PAC	75
SHO	62
PAS	65
DRI	76
DEF	55
PHY	69
INTESA	100



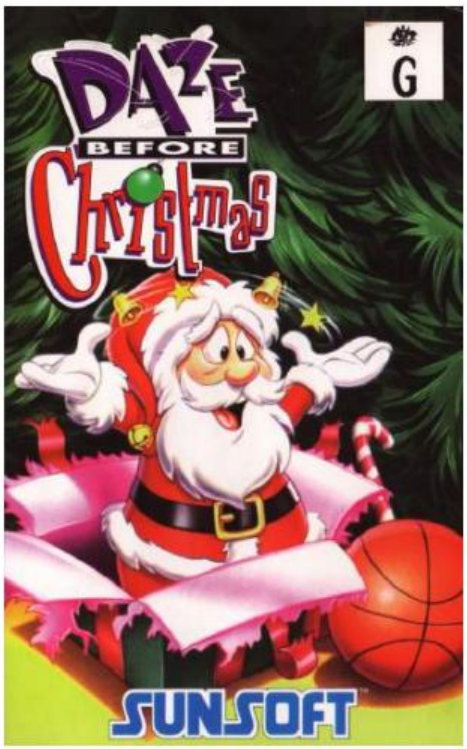
a cura di Marco Inchingoli

DAZE BEFORE CHRISTMAS

Sviluppo	FUNCOM
Publisher	SUNSOFT
Genere	Platform
Piattaforma	SEGA MEGA DRIVE SUPER NINTENDO

1994

Il platform natalizio per eccellenza







In occasione delle festività natalizie abbiamo deciso di dedicare il retrogaming di oggi a Daze Before Christmas, il platform natalizio per eccellenza.
Uscito su SNES e Sega Mega Drive nel 1994, il titolo ci mette nei panni di Babbo Natale in persona, intento a salvare il Natale da un malvagio pupazzo di neve che ha catturato tutti i suoi elfi e le sue adorabili renne.
Babbo Natale dovrà quindi farsi strada tra ratti giganti, giocattoli animati e malvagi pupazzi di neve usando i suoi poteri magici.
Nei livelli potremo usare la magia di Babbo Natale anche per aprire i pacchi regalo, questi potranno celare power-up come ad esempio palle di fuoco o bombe esplosive, o semplicemente nemici in agguato pronti a rovinarci la festa.
Altra particolarità di Daze Before Christmas è l'abilità di trasformare Babbo Natale nel suo gemello cattivo : "L'Anti-Natale".
Con un aspetto decisamente più malvagio e demoniaco il nostro Babbo Natale sarà invincibile per un breve periodo di tempo e potrà scacciare i suoi nemici colpendoli con il suo pesante sacco dei regali.
Daze Before Christmas non è tuttavia un classico platform, difatti tra un livello e l'altro ci saranno delle sessioni di volo a bordo dell'iconica slitta in cui dovremo lanciare i regali nei camini delle case in varie parti del mondo.
Concludiamo con un accenno anche alla colonna sonora, composta dai classici canti di Natale rimasterizzati in 16-bit, e la splendido stile grafico che incornicia il tutto rendendo difatti Daze Before Christmas un platform davvero godibile, che sia Natale o meno. Il nostro consiglio dunque è quello di recuperarlo tramite emulazione o magari reperire la cartuccia originale, così da poter scoprire un piccola perla del retrogaming, magari davanti ad una bella tazza di cioccolata calda e una fetta di panettone.
Buon Natale e buon retrogaming a tutti voi!





a cura di Giulio Gabrielli

Ogni mese un nuovo deck
e le strategie per vincere



UW GOD PHARAOH'S GIFT

MAIN

22 Terre
4 Fortezza Glaciale
2 Rivolo Ipnu
3 Colture Irrigate
7 Isole
6 Pianure

16 Creature
4 Angelo dell'Invenzione
4 Campionessa d'Ingegno
4 Ministro delle Inchieste
4 Gatto Sacro

14 Istantanei/Stregonerie
4 Tracciare la Rotta
2 Opzione
4 Restaurare
4 Piano Strategico

8 Altre Magie
2 Espellere
4 Dono del Dio Faraone
2 Alla ricerca di Azcanta

SIDE

3 Angelo delle Sanzioni
1 Autorità dei Consoli
4 Guardiano della Fiera
2 Fumigare
2 Sconfitta di Jace
4 Negare
1 Sdegno del Fiume

STRATEGIA DEL MAZZO

Il mazzo di questo mese è un archetipo particolare che mi intriga parecchio, vale a dire Reanimator.
UW Gift è un mazzo complicato da giocare e da fronteggiare ma nasconde un potenziale veramente unico. Tutta la lista è strutturata in funzione di meccaniche che fanno pescare e scartare come Campionessa d'ingegno, Pieno Strategico e Tracciare la Rotta che sono il motore principale.
Il nome di questo mazzo deriva dei colori Bianco e Blu e da Dono del Dio Faraone che è il modo per vincere le partite, questo enorme artefatto costa 7 pesantissimi mana incolori ma grazie "Restaurare" riusciremo a metterlo in campo (avendolo precedentemente scartato) fin dal quarto turno di gioco.
Ormai il campo il Dono saprà regalarci "Campionessa D'ingegno" ," Gatto Sacro" ," Ministro dell'inchiesta" ma soprattutto" Angelo dell'Invenzione" che è la creatura più forte dell'intero reparto ed è lei che ci dona un respiro di sollievo quando la vediamo cadere nel cimitero che sia per un Ipnu Rivulet o per un trigger di Azcanta!
Il mazzo è ornato da carte come "Opzione" per aggiustarci la mano in situazioni difficili, "Alla Ricerca di Azcanta" per gonfiare il cimitero e per cercare Restaurare o carte di Side in late game e infine" Espellere " che è il più classico dei removal per qualsiasi cosa.
La Sideboard è studiata per gestire l'hate che i nostri avversari metteranno contro di noi con "Negare" e "Sconfitta di Jace", gestisce mazzi Aggro grazie a "Autorità dei Consoli", "Fumigare" " Guardiano della Fiera" e "Sdegno del Fiume" ed Infine gestisce il Mirror con counter e con "Angelo delle Sanzioni".
La particolarità che mi ha sorpreso di questo mazzo è che in pochi turni riesci a pescare/vedere più di metà mazzo, ciò ci fa capire che modificare la lista con qualche 1x tattici può portare i suoi frutti!
Alla prossima e buone feste•



ICONIC MASTERS

Iconic Master ha raggiunto i nostri punti vendita, ci ha divertito e ci ha portato tante carte di difficile reperibilità, ma andiamo ad analizzarla per bene.
L'espansione è la classica a tiratura limitata che ci viene incontro con un prezzo più alto del solito a fronte del suo contenuto.
Le carte all'interno di Iconic Master sono per la maggior parte ristampe di grande importanza che hanno finalmente fatto crollare il prezzo delle singole.
La top 3:
1° Tempesta D'Agitazione
Questa carta venne stampata all'interno di un edizione Commander e vide subito un grande margine di gioco nei formati Legacy e Vintage divenendo una delle carte più ricercate viste le sue poche copie al mondo. Ora non avremo problemi a contrastare Storm!
2° Fronde dell'Orizzonte
Una terra dalla forza unica vede la ristampa,accompagnata da Fiume di Lacrime e Labirinto di Nembi, rende felici tantissimi giocatori che finalmente possono averla a disposizione!
3° Bolla di Mishra
Il terzo porto se lo guadagna una Non-comune che però con questa uscita vede il suo prezzo calare del 200% e diventare di nuovo abbordabile per la maggior parte dei giocatori!
La serie Master mette un nuovo punto sulla sua storia, anche se non molto Iconica questa espansione ha donato un'esperienza di draft unica con un power level veramente incredibile.



Dicembre è il mese del Natale, dei regali, dei dolci ma soprattutto è il mese di Unstable!!!
La terza edizione scherzo della casa Wizard sta finalmente arrivando, le aspettative dentro i negozi sono alle stelle e non si vede l'ora di poter giocare magie di dubbia utilità solo per condividere risate e momenti unici insieme ad amici e compagni!
A differenza dei soliti articoli qui non parlerò di carte singole perché sarebbe impossibile sceglierle e non riuscirei a renderle divertenti quanto sono.
Per guarnire per bene questa espansione Jhon Avon ci ha fatto dono di terre base Full-Art Bord-less di un io fascino veramente unico!
Consiglio infine di non saltare questo draft perché sarà una delle esperienze di magic più divertenti in assoluto! A Gennaio con la prossima espansione!



Coming soon

in arrivo sulle nostre console

DRAGONBALL FIGHTERZ

Data di uscita
25 GENNAIO
Sviluppo
ARC SYSTEM
Publisher
BANDAI NAMCO
Genere
PICCHIADURO
Piattaforma
PS4-XONE-PC



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





Dietro a questa nuova incarnazione di Dragon Ball si cela il nome di Arc System Work, assoluti veterani del settore, noti per aver dato vita a mostri sacri del genere come la grande saga di Guilty Gear e BlazBlue: un motivo in più per interessarsi al progetto sulla fiducia, senza conoscere alcunché del gioco.
Grazie al periodo di beta chiusa allestito da Bandai Namco, però, siamo riusciti ad assaporare un po' della bontà di FighterZ, tra problemi ai server e matchmaking claudicante, grattacapi che comunque non pregiudicano la qualità dell'esperienza, anche perché il test mirava proprio ad analizzare l'infrastruttura online.
La lobby iniziale, dalla quale potremo cominciare uno scontro, guardare replay e molto altro, vanta un look a dir poco accattivante, con personaggi super-deformati e caricaturali. Un'idea simpatica, soprattutto perché si viene immersi in un modo diverso, ma veloce ed efficiente, per la gestione delle operazioni organizzative, ma c'è da ammettere che i pochi modelli a disposizione rendevano confusionario il tutto: preghiamo affinché la personalizzazione estetica sia maggiore a prodotto finito, magari collegata a collezionabili ottenibili con le vittorie.
Giunti in partita, si viene travolti dalla stessa, meravigliosa potenza visiva che avevamo pregustato nei filmati promozionali.
Il divario tra cartone animato e videogioco è ormai ridotto a tal punto da essere difficile distinguerli. Se volessimo fare i pignoli, i fondali non godono della stessa cura maniacale dei personaggi e delle loro animazioni, ma alla fine il tempo per migliorare non manca affatto.
Dal punto di vista delle meccaniche, non ci sentiamo ancora pronti nell'esprimere un giudizio quantomeno completo, ma possiamo dirvi che Dragon Ball FighterZ, gamepad alla mano, sembra avvicinarsi alla stessa stratificazione già riscontrata in King of Fighters XIV, con quel pizzico di accessibilità a-la-Marvel vs. Capcom che male non fa, poiché, peraltro, i combattimenti si focalizzano su sfide tre-contro-tre.
Il gameplay pare non contemplare il premere i tasti a casaccio nella speranza che sullo schermo avvenga qualcosa, eppure riesce ad addolcire la pillola concentrandosi sui classici quarti di luna per l'esecuzione delle mosse speciali. Quella che stupisce è senz'altro la diversità dei vari personaggi, a differenza dei vari Xenoverse, nei quali gli stili di lotta si somigliavano abbastanza: attacchi di energia, combo, parate riflettenti, super mosse, spezza parate, insomma, i tasselli per delle battaglie ben più articolate di ciò a cui siamo abituati con Dragon Ball sono moltissimi, condensati in una giocabilità che sembra difficile da padroneggiare.







Hoverboard il gadget dell'anno

Se ne vendono cinquantamila al mese, da 199 euro in su. Guai a scegliere i no-brand



L'invasione è già iniziata, agli italiani piacciono da pazzi gli hoverboard, gli skateboard elettrici a due ruote. Secondo le stime se ne vendono oltre cinquantamila al mese. Dati ufficiali non ce ne sono, ma i grandi operatori non nascondono la soddisfazione

Un hoverboard costa da199 euro in su, e il business si aggira sugli 8 milioni al mese, cento all'anno, solo in Italia.

Il mito delle due ruote segue i tempi, gli "Easy Rider" oggi cercano l'esperienza del viaggio su piccole ruote elettriche ed ecologiche, skateboard orizzontali e verticali a batteria. Guidarne uno è un po' come "amplificare" le capacità del nostro corpo, dopo aver preso confidenza questi mezzi diventano quasi un'estensione fisica: si muovono seguendo l'inclinazione e il bilanciamento del pilota, la sensazione è di planare fluidi sulla strada.



Ma la mobilità elettrica personale non si declina solo con l'hoverboard: ci sono le "ruote elettriche" (mono e bi), i monopattini, ecc. Mezzi che corrono a dieci chilometri orari, interdetti però all'uso delle carreggiate stradali; anche se in realtà si vedono circolare nelle aree pedonali dovrebbero rimanere confinati in zone private. La passione arriva oggi in Italia, due anni dopo il boom negli Usa.

Dove il mercato è stato rapidamente invaso da prodotti a basso costo. Che hanno creato non pochi problemi: decine di prodotti cinesi senza certificazione sono letteralmente esplosi in fiamme.

Colpa delle batterie di scarsa qualità che, saldate direttamente sulla scheda elettronica, causarono dei cortocircuiti. Una situazione a rischio, tanto che Amazon ha completamente rimosso i prodotti dal suo store americano.

In Italia i marchi riconosciuti vendono solo prodotti certificati, e il consiglio è di lasciar perdere i no-brand anche se più economici.

Ma non è l'unica cautela che deve ricordarsi chi monta sulle due ruote, c'è bisogno di equilibrio e capacità di controllo muscolare. E il rischio di sbucciarsi le ginocchia, soprattutto per i più piccoli, c'è.

È un mezzo che generalmente non ha appoggi, i traumi più frequenti potrebbero essere a livello di caviglie e ginocchio, i danni possibili vanno dalla storta alle fratture, ma queste ultime sono improbabili a basse velocità

Si possono scegliere, per i più piccoli i mezzi più avanzati che hanno spesso dei limitatori di velocità.

Sicuramente non parliamo del solito gadget destinato a sparire allo scemare della moda, in città potrebbe rappresentare una rivoluzione nella mobilità.Sicuramente un regalo di Natale apprezzatissimo da chi lo riceve.



Girl gamer

le ragazze di PLAYERS









Buone fe
a tutti i p


ste
layers
Cristina



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



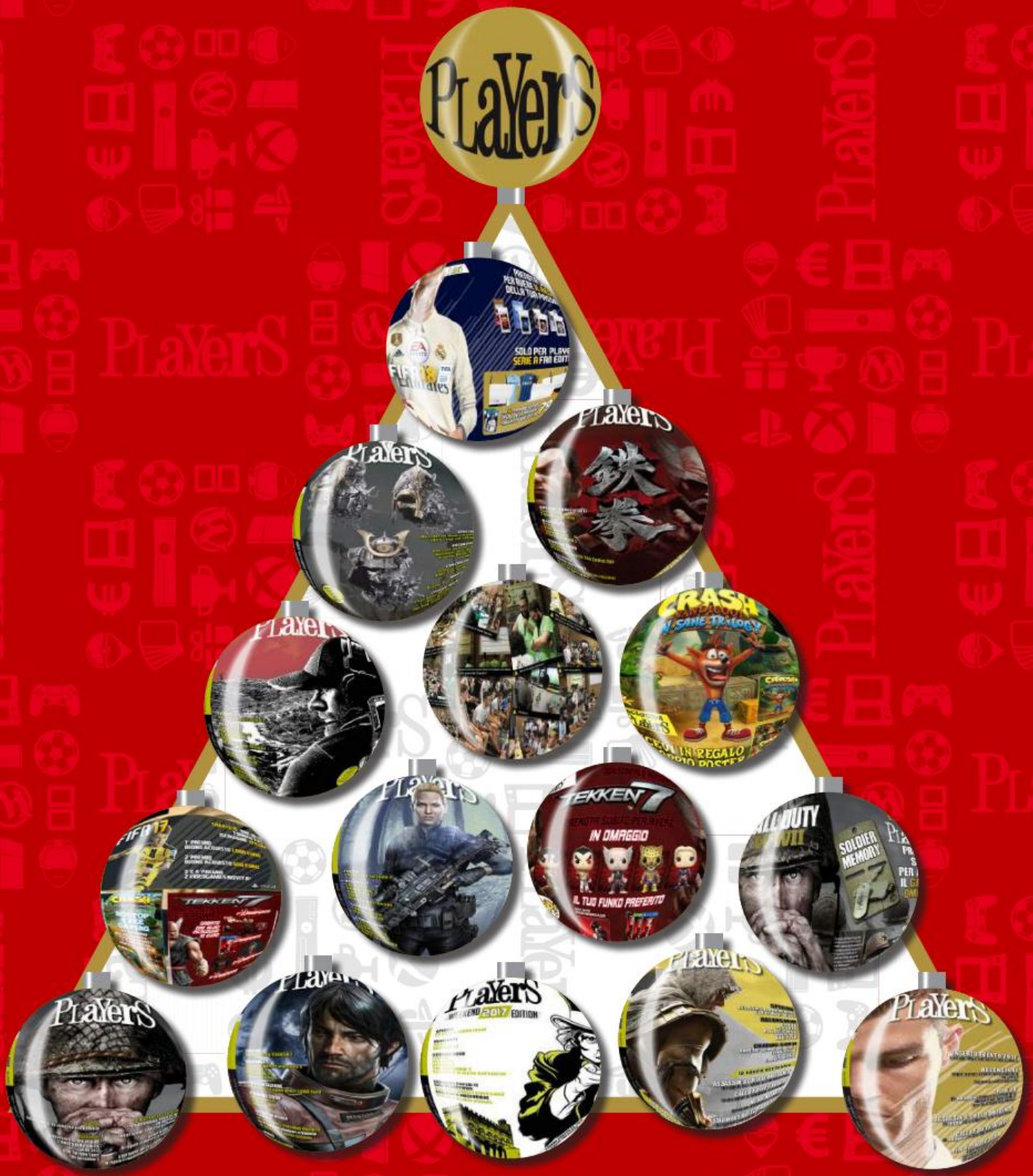




In omaggio l'esclusiva mini figure

e ricevi
hetto di armi"

BANDAI NAMCO Entertainment


PLAYERS
SOLO PER PLAYER
SERIE A FINE EDIT
PLAYERS
鉄拳
CRASH
N. SANE TRILOGY
PLAYERS
PLAYERS
TEKKEN 7
IN OMAGGIO
IL TUO FUNKO PREFERITO
SOLDIER MEMORY
FIFA 17
TEKKEN 7
PLAYERS
PLAYERS
PLAYERS
PLAYERS
PLAYERS

Buone Feste