Mensile informativo
Players network
16 GAMES
GameUP
37 | febbraio 2018

PLAYERS

special · [illegible] · [illegible]ng · [illegible]ds retrogaming · gadgets · girl gamer · notizie



concorso
prenota & vinci
la console preferita

esclusive
farcry 5 cover desk
ni no kuni 2
doppio poster

recensiti
dragonball fighterZ
monster hunter world
the inpatient
street fighter arcade
digimonstories cybersleuth

coming soon
a way out
bravo team
a.o.t. 2
yakuza 6

special
players awards
farcry 5

prendi subito
la tua copia
omaggio

FARC

PRENOTA ORA PER RICEVERE AL D1 IL MONTANA CAP

RICEVI INOLTRE IN ESCLUSIVA DESK COVER FARCRY



IN ARRIVO IL 27 MARZO



18 www.pegi.info

PS4 XBOX ONE UBISOFT


CRY5
ESCLUSIVA
PLAYERS
GOLD CARD
ACCESS
PRIORITY
* fino ad esaurimento scorte

IN ARRIVO IL 22 FEBBRAIO

METAL GEAR SURVIVE

IL PRIMO METAL GEAR
SENZA HIDEO KOJIMA
SI RIVELERA' UNA SORPRESA

PRENOTA SUBITO !!!
AVRAI AL DAY ONE IL
PACCHETTO SOPRAVVIVENZA



18 www.pegi.info PS4 XBOX ONE KONAMI

PLAYERS
Pubblicazione informativa Players Network
Anno IV n. 37
Coordinamento Bruno Capolupi
Stampa Esperia Print Evolution Lavis (TN)
HYPER srl
Via Riale 13/ 36100 Vicenza
Tel. 0444 54 33 03 players@16games.it

Hanno collaborato alla realizzazione di questo numero


Francesco Tarquini


Valerio Turrini


Marco Inchingoli


Matteo Gaudio


Giulio Gabrielli

carissimi players

Cosa ci riserverà questo nuovo anno? Sicuramente il piacere di avere sulle nostre console i titoli che attendiamo da tempo immemore.
Talvolta, come nel caso di God of War, gli annunci arrivano repentini, quando meno te l'aspetti e con una data di uscita praticamente imminente.
In altri casi si continua ad aspettare e sperare...
Ma abbiamo motivo di credere che questo 2018 sarà l'anno del definitivo ritorno della grande N.
L'anno scorso l'arrivo della console ibrida Switch ha dapprima destato curiosità per poi incassare lodi sperticate. Se inizialmente si apprezzavano le qualità e soprattutto l'idea dell'hardware, successivamente si ha avuto modo di constatare che sono gli accordi con le terze parti sviluppatrici a riportare definitivamente Nintendo nel posto che gli compete. E poi subito l'altra trovata geniale: Nintendo Labo che vedrà la luce a fine aprile, una nuova coniugazione dei videogames per una nuova generazione di gamers.
Sembra un ritorno al passato ma, a nostro modesto parere, è esattamente il contrario: una proiezione al futuro, un prodotto estremamente innovativo che irrompe nel panorama ormai stantio di realtà virtuale mai decollata, di contenuti digitali infarciti di microtransazioni e di DLC che diventano giochi.
Finalmente qualcosa di veramente nuovo.

Bruno Capolupi

in questo numero

06 special players awards

16 review dragonball fighterZ



26 review monster hunter world



35 gadget nintendo labo



09 coming soon yakuza 6 the song of life



20 fut strategy team of the year



29 coming soon bravo team

36 review street fighter V arcade

42 concorso vinci la tua console

12 special anteprima farcry 5



21 inserto
- calendario gamers
- poster del mese

30 review
- digimonstories
- the inpatient

38 magic cards
- UG merfolks
- rivals of ixalan



09 coming soon a way out



25 retrogaming 1997 turok



34 coming soon a.o.t. 2

40 girl gamer margherita



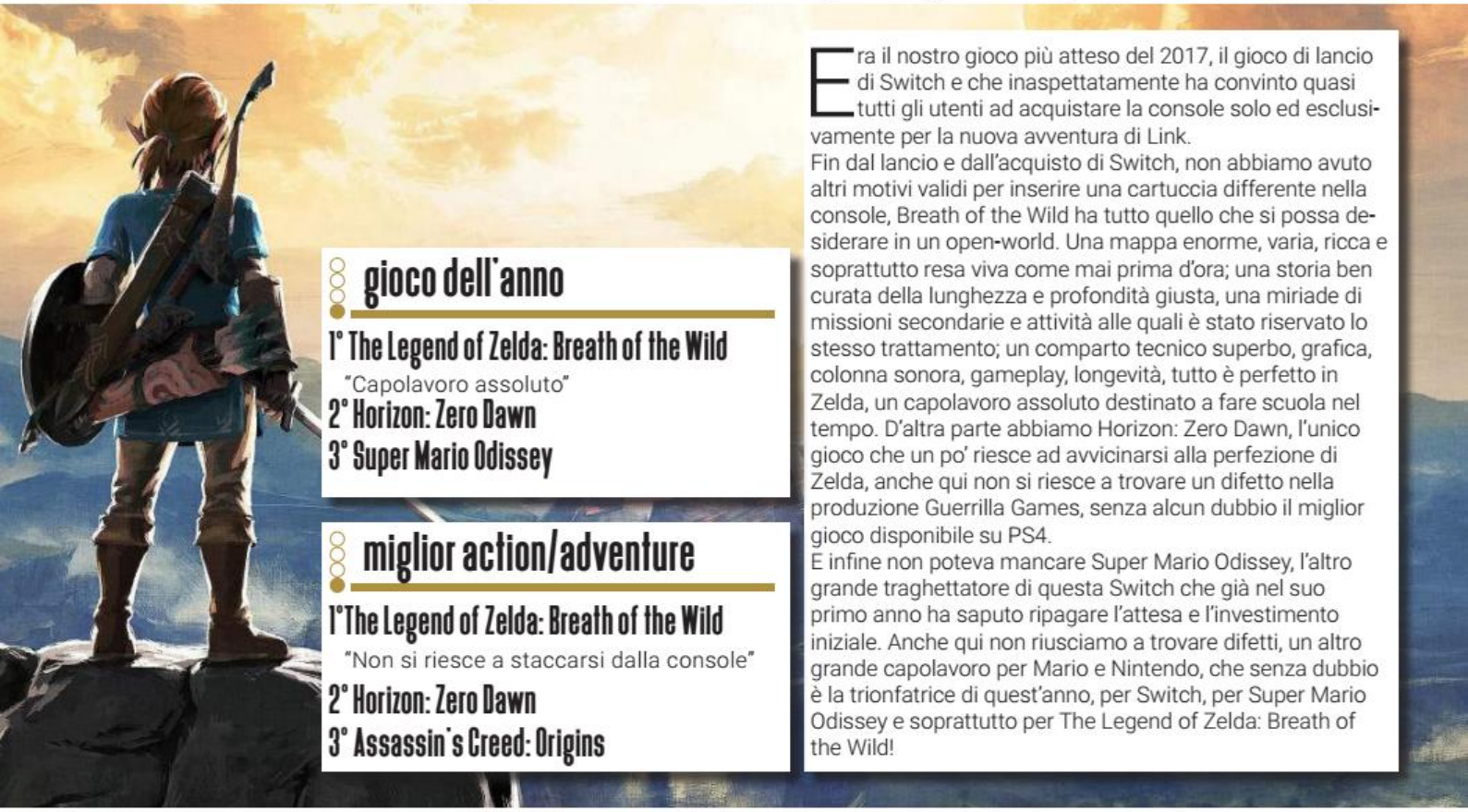


i nostri verdetti

players awards 2017

a cura di Valerio Turrini

un 2017 che si prospettava incredibilmente ricco di grandi nomi e che è stato capace non solo di riconfermare le attese (con qualche rinvio di troppo), ma anche di riservare qualche gradita sorpresa.



gioco dell'anno

1° The Legend of Zelda: Breath of the Wild
"Capolavoro assoluto"
2° Horizon: Zero Dawn
3° Super Mario Odissey

miglior action/adventure

1° The Legend of Zelda: Breath of the Wild
"Non si riesce a staccarsi dalla console"
2° Horizon: Zero Dawn
3° Assassin's Creed: Origins

Era il nostro gioco più atteso del 2017, il gioco di lancio di Switch e che inaspettatamente ha convinto quasi tutti gli utenti ad acquistare la console solo ed esclusivamente per la nuova avventura di Link.
Fin dal lancio e dall'acquisto di Switch, non abbiamo avuto altri motivi validi per inserire una cartuccia differente nella console, Breath of the Wild ha tutto quello che si possa desiderare in un open-world. Una mappa enorme, varia, ricca e soprattutto resa viva come mai prima d'ora; una storia ben curata della lunghezza e profondità giusta, una miriade di missioni secondarie e attività alle quali è stato riservato lo stesso trattamento; un comparto tecnico superbo, grafica, colonna sonora, gameplay, longevità, tutto è perfetto in Zelda, un capolavoro assoluto destinato a fare scuola nel tempo. D'altra parte abbiamo Horizon: Zero Dawn, l'unico gioco che un po' riesce ad avvicinarsi alla perfezione di Zelda, anche qui non si riesce a trovare un difetto nella produzione Guerrilla Games, senza alcun dubbio il miglior gioco disponibile su PS4.
E infine non poteva mancare Super Mario Odissey, l'altro grande traghettatore di questa Switch che già nel suo primo anno ha saputo ripagare l'attesa e l'investimento iniziale. Anche qui non riusciamo a trovare difetti, un altro grande capolavoro per Mario e Nintendo, che senza dubbio è la trionfatrice di quest'anno, per Switch, per Super Mario Odissey e soprattutto per The Legend of Zelda: Breath of the Wild!



miglior gioco playstation

1° Horizon: Zero Dawn
"Guerrila Games ha fatto le cose in grande, l'avventura di Aloy è eccezionale, anche qui parliamo di un vero capolavoro"
2° Gran Turismo Sport
3° Persona 5



miglior gioco xbox

1° PlayerUnknown's Battlegrounds
"Esclusiva temporanea su console, ha riscosso un enorme successo nel gioco online, di pari passo con la versione PC"
2° Forza Motorsport 7
3° Halo Wars 2

miglior multiplayer

1° PlayerUnknown's Battlegrounds
"Non è perfetto, ma è senza dubbio la novità multiplayer del 2017"
2° Gran Turismo Sport
3° Splatoon 2



il più atteso nel 2018

1° Red Dead Redemption 2
"E' quasi giunto il momento di tornare nel Far West!"
2° The Last Of Us: Part 2
3° Kingdom Hearts 3
4° God Of War
5° Marvel's Spider-Man



miglior action/shooter

1° Wolfenstein 2: The New Colossus
"Uno sparatutto degno del nome che porta"
2° Prey
3° Nioh



miglior picchiaduro

1° Tekken 7
"L'attesissimo ritorno del King of the Iron Fist non ha deluso le alte aspettative"
2° Injustice 2
3° Marvel Vs Capcom: Infinite



miglior sportivo

1° fifa 18
"Le tante novità lo hanno reso ancora più completo rispetto al precedente, un acquisto obbligato per tutti gli amanti del calcio"
2° Pro Evolution Soccer 2018
3° NBA 2K18



miglior rpg

1° Persona 5
"Uno dei migliori JRPG di sempre per gameplay, direzione artistica e storia"
2° Nier Automata
3° Final Fantasy XV



miglior gioco di strategia

1° Mario + Rabbids Kingdom Battle
"Un'accoppiata perfetta, uno stile eccezionale e un gameplay inedito per entrambi brand, scommessa vinta da Ubisoft!"
2° Halo Wars 2
3° Total War: Warhammer II



migliore narrativa

1° What Remains of Edith Finch
"Una storia matura raccontata in maniera sublime"
2° Hellblade: Senua's Sacrifice
3° Horizon: Zero Dawn

Trovare un gioco che avremmo potuto definire veramente brutto quest'anno è veramente difficile. Ovviamente non si prendono in considerazione tante produzioni di serie B, ma tra i titoli maggiori, la qualità è stata mantenuta sempre piuttosto alta e di questo ne siamo rimasti piacevolmente sorpresi. In questa classifica non ci sono giochi brutti anzi, sono tutti giochi molto belli che avrebbero meritato un destino migliore. Prey è l'esempio lampante quando si parla di un gioco bellissimo, che tutti dovrebbero provare e amare alla follia, ma che per vari motivi non è riuscito a lasciare il segno. Prey è un gioco fantastico in tutto, parliamo di un'avventura horror ben strutturata, con diversi spunti interessanti e originali, un gameplay che funziona alla perfezione, storia curata al pari del comparto grafico eppure è un gioco che ha venduto pochissimo, che dopo pochi mesi dal lancio era possibile trovarlo nel classico cestone degli sconti, al pari di un partygame per Wii del 2009. Prey ha avuto un destino indegno, meritava un successo decisamente maggiore e tuttora ci stiamo divertendo moltissimo a giocarlo, quindi vi consigliamo caldamente di recuperarlo al più presto, non ve ne pentirete.
Discorso opposto invece per For Honor e Mass Effect Andromeda, due ottimi giochi che hanno venduto parecchio al lancio e che successivamente sono stati vittima di una perdita di interesse da parte degli utenti. Entrambi furono vittime di diverse polemiche durante il periodo del lancio, il primo era afflitto da problemi ai server e mancava di ottimizzazione tra i vari personaggi, il secondo invece fu criticato per la scarsa cura nelle animazioni e le espressioni facciali, ma nel complesso sono due ottimi titoli che tuttora varrebbe la pena giocare. Semplicemente ci si aspettava molto di più da entrambi. For Honor è stato da sempre al centro delle conferenze durante vari eventi e l'attesa era alle stelle, ma vuoi per la complessità del sistema di combattimento, vuoi per alcuni problemi appunto nelle partite online (al centro dell'esperienza di gioco), ha perso velocemente tutto l'interesse iniziale, arrivando a dimezzare gli utenti online dopo appena un mese dal lancio. Mas Effect Andromeda invece era attesissimo proprio per il nome pesante che porta e purtroppo non riuscito a lasciare il segno come per la trilogia di Sheppard. Seriamente, creare una trilogia tanto bella come quella di Mass Effect è quasi impossibile, ci si aspettava qualcosina in più da questo Andromeda, ma nel complesso anche qui parliamo di un bel gioco che ha deluso le nostre forse troppo alte aspettative.

gli incompresi

1° Prey
"Se non compriamo questi giochi, vuol dire che non ce li meritiamo"
2° For Honor
3° Mass Effect Andromeda



miglior colonna sonora

1° Cuphead
"Sonorità prese direttamente dal jazz e swing anni '30, come nei cartoni di Max Fleischer"
2° NieR: Automata
3° The Legend of Zelda: Breath of the Wild

miglior direzione artistica

1° Cuphead
"I disegni cartoon anni '30 sono degni del miglior Walt Disney"
2° The Legend of Zelda: Breath of the Wild
3° Horizon: Zero Dawn

la sorpresa

1° Cuphead
"Un platform Run n' gun vecchio stampo con disegni e colonna sonora ispirati ai cartoni animati degli anni '30, a quanto pare è un mix perfetto"
2° Hellblade: Senua's Sacrifice
3° What Remains of Edith Finch



miglior racing

1° Gran Turismo Sport
"La nuova era delle corse multiplayer parte da qui"
2° Forza Motorsport 7
3° Project CARS 2



miglior gioco e-sports

1° Overwatch
"Si riconferma ancora il titolo più significativo nell'e-sports"
2° DOTA 2
3° PlayersUnknown's Battlegrounds



miglior gioco VR

1° Resident Evil 7
"La migliore esperienza VR mai vista, per grafica, gameplay e coinvolgimento"
2° Robo Recall
3° Lone Echo

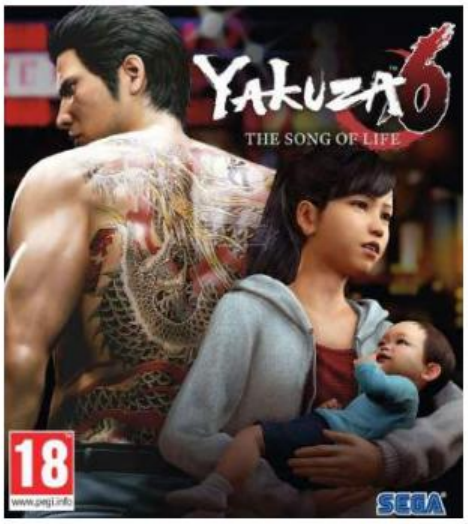
coming soon

in arrivo sulle nostre console



yakuza 6 the song of life

20.03.18
SEGA
SEGA
PICCHIADURO
PS4



Il gioco venne annunciato durante il Tokyo Game Show 2015 da parte di Toshihiro Nagoshi, padre della saga.
Il capitolo si configura come concludente dell'arco narrativo del protagonista Kazuma Kiryu.
Il gioco comprende un cast di attori reali giapponesi, i quali forniscono volto e voce ai vari personaggi del gioco: l'attore Nipponico Takeshi Kitano venne subito annunciato come parte del cast.
L'attore impersonerà il malavitoso Toru Hirose.
Il 26 luglio del 2016 venne annunciata la data di uscita, fissata per l'8 dicembre del medesimo anno per il mercato giapponese mentre per il mercato occidentale è in uscita il 20 Marzo 2018 distribuito da Deep Silver.
Yakuza 6 sarà ambientato nel quartiere a luci rosse di Tokyo, Kabukicho, accuratamente ricostruito e rinominato in Kamurocho, e nella cittadina storica di Onomichi, nei pressi della città di Hiroshima.
Il sistema di combattimento resta il medesimo, con un'aggiunta di maggiori effetti speciali e con la possibilità, non appena riempita un'apposita barra dell'energia, di attivare una modalità denominata Ultimate Hit Mode, che permette al giocatore di effettuare ulteriori Heat Actions sugli avversari e di combattere con l'ausilio di innumerevoli oggetti.
I combattimenti potranno svolgersi anche all'interno di negozi e mini market, consentendo al giocatore di devastare l'ambiente circostante.
Kazuma Kiryu dovrà anche edificare una propria gang per respingere gli attacchi dei clan rivali e detenere il controllo delle varie aree. Per quanto riguarda l'attiva di svago, Yakuza 6 introduce numerose attività come il baseball, le sale giochi (Club Sega), le live chat, le freccette e il cacciatore subacqueo.
All'interno dei Club Sega, sarà possibile giocare alla versione completa di Virtua Fighter 5: Final Showdown (compresa la modalità multigiocatore per un massimo di 2 giocatori) e ad una vasta gamma di videogiochi retro come Puyo Puyo, Space Harrier, Out Run, Super Hang-On e Fantasy Zone.
Per la prima volta nella saga, il giocatore potrà accedere alle aree internet ed interagire con alcune cam girls via webcam: la conversazione con la ragazza sarà resa possibile dall'esatta selezione di tasti da parte del giocatore. Ovviamente si potrà anche frequentare gli Host Club e i locali karaoke.
Kiryu, disponendo di un moderno smartphone, potrà scattare delle foto e dei selfie.



da non perdere se ti sei divertito con...







FINALMENTE IN ARRIVO IL 22 MARZO!

La storia del re deposto e del suo viaggio alla ricerca di alleati per costruire un nuovo regno e riunire l'intero mondo.

PRENOTA SUBITO !

NI NO KUNI™ II
IL DESTINO DI UN REGNO

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



In omaggio l'esclusiva mini figure



In omaggio doppio



ESCLUSIVA





o l'esclusivo
poster

Prenota e ricevi
"speciale pacchetto di armi"

BANDAI NAMCO Entertainment

special

anteprima

a cura di Valerio Turrini

in far cry 5 c'è veramente di tutto!

dalle ambientazioni esotiche al profondo degli states, il nuovo capitolo della fortunata serie pronto per affermarsi come l'ennesimo successo



Far Cry 5 è l'attesissimo nuovo capitolo della fortunata serie Ubisoft, che a partire dal terzo capitolo è riuscita a inanellare un successo dopo l'altro e a proporre in ogni nuovo gioco della saga, una formula ben definita e che funziona, riuscendo ad amalgamare le nuove features meglio riuscite dalle produzioni Ubisoft degli ultimi anni, che siano caratteristiche prese da Rainbow Six Siege o da Ghost Recon: Wildlands, in Far Cry 5 c'è veramente di tutto!

In Far Cry 5 ci troviamo a Hope County, una località del Montana e quindi per la prima volta ci allontaniamo dalle ambientazioni esotiche che da sempre hanno caratterizzato la serie, per avvicinarsi ad un mondo a noi più vicino, visto in centinaia di altri prodotti di intrattenimento e quindi a noi più comune.

Il Montana rappresentato in Far Cry 5 è quanto di più distante possano essere gli Stati Uniti d'America, ma allo stesso tempo il gioco sfrutta il paradosso creato nella contea di Hope County per mettere in luce alcuni elementi che caratterizzano la cultura americana, primo fra tutti la liberta legata alle armi, dove in alcuni stati più ancorati alle tradizioni (come appunto il Montana) c'è davvero un'arma in ogni casa.

Ed è perciò verosimile che a Hope County la gente comune abbia formato una resistenza e si armi per combattere la malvagità di Joseph Seed, Il Padre alla guida della setta che controlla il luogo. Il Progetto dell'Eden's Gate, questo il nome apocalittico scelto da Joseph Seed e dai suoi Messaggeri per l'organizzazione criminale che andremo ad affrontare in Far Cry 5, rappresenta il nemico principale nel gioco, non quindi un solo individuo con i suoi scagnozzi al seguito, ma un'organizzazione con un suo capo, i suoi consiglieri più fidati e un'ideologia da sradicare dal territorio di Hope







County per ristabilire l'ordine. Ubisoft ha finalmente capito che in uno sparatutto in prima persona come Far Cry, serva a poco caratterizzare ogni millimetro del nostro personaggio visto che passeremo il 99% del gioco senza poterlo vedere, mentre invece è molto importante dedicare tempo e risorse alla caratterizzazione dei nemici. Pagan Min non è stato all'altezza di Vaas Montenegro e del nemico di Far Cry Primal facciamo fatica persino a ricordarne il nome, perciò speriamo che Joseph Seed e i suoi consiglieri risultino essere più memorabili rispetto ai precedenti capitoli.
Riguardo al nostro personaggio, poco si sa dell'anonimo vicesceriffo che impersoniamo in Far Cry 5, di cui per la prima volta potremo personalizzarne l'aspetto, mentre invece i riflettori sono stati puntati sulla colorata schiera di personaggi locali che dovremo reclutare durante la nostra avventura e che ci aiuteranno a sconfiggere l'Eden's Gate.
Tra i coloriti mercenari che si uniranno alla Resistenza, troviamo il parroco armato di bibbia e pistola, il pilota di aerei per la disinfestazione, la barista del classico pub on the road, l'ex cecchino dell'esercito e il cane. Si esatto, in Far Cry 5 avremo anche un cane che potremo richiamare in battaglia! C'è da dire che dalle prime prove del gioco, l'IA dei nostri compagni non è stata particolarmente brillante e visto l'aumento nella difficoltà generale del gioco, l'introduzione della modalità cooperativa persistente per l'intera durata della campagna, è un fiore all'occhiello dell'esperienza di gioco.

Ci siamo divertiti un mondo a giocare le missioni in co-op di Far Cry 4 e non vediamo l'ora di poter giocare l'intera campagna di Far Cry 5 con un amico, viste e considerate le nuove introduzioni dal punto di vista del gameplay.

Partendo dallo shooting, in Far Cry 5 è molto simile a quanto visto in Ghost Recon Wildlands, con il proiettile che impiega il suo tempo per arrivare a destinazione e che regala una grandissima soddisfazione quando si riesce a centrare il bersaglio, soprattutto in caso di headshot.
Rimanendo in tema armi, quest'anno Ubisoft ha voluto esagerare soprattutto gli esplosivi. Sempre presenti i vari archi e fucili già visti in Far Cry 4, ovviamente rapportati *(continua)*



(segue) alle versioni americane e più moderne rispetto a quelle che riuscivamo a rimediare nel Kyrat, ma in aggiunta sono state introdotte delle armi molto tipiche della cultura americana come la mazza da baseball e soprattutto la dinamite.
Far Cry 5 è ancora più esplosivo, adrenalinico e frenetico dei precedenti capitoli, senza dimenticare la possibilità di approcciare le missioni in maniera stealth.
A supportare la nostra voglia di furtività troviamo un nuovo tipo di binocolo che ci permetterà di taggare i nemici anche attraverso le pareti e viene potenziato l'uso del rampino, adesso con la possibilità di aggrapparsi al tetto di un edificio e irrompere da una finestra in puro stile Rainbow Six Siege.

> *In Far Cry 5 non si scherza neanche dal punto di vista dei veicoli, dove la mappa sconfinata e incredibilmente più varia rispetto al precedente Far Cry 4, ha richiesto l'introduzione di nuovi mezzi aerei come elicotteri, aerei e idrovolanti che potremo usare liberamente nel gioco e che aprono le porte ai combattimenti aerei.*

Adesso potremo finalmente rispondere al fuoco dei vari elicotteri anche in aria visto che metteremo le mani su elicotteri di ben altra taglia ed armamento rispetto ai giocattolini di Far Cry 4 e inoltre non vediamo l'ora di provare anche le battaglie aeree viste nel trailer, un'aggiunta più che gradita nel già caotico universo di Far Cry.
Anche gli altri veicoli sono stati "americanizzati", con l'introduzione dei tradizionali camion americani (con tanto di fiamme e aquile disegnate sul fianco) e delle muscle car.
Ci sono ancora molte cose da capire su questo Far Cry 5, ma la parola chiave è senza dubbio "esagerazione". Ubisoft ha voluto strafare, creando un Far Cry più chiassoso, caotico e frenetico rispetto al passato, molto simile a un Just Cause se vogliamo, ma più con i piedi per terra.
Manca ormai veramente poco e i dubbi che ci attanagliano non sono poi molti, la formula del gioco è sempre la stessa di base ed ha saputo dimostrare che funziona a meraviglia non solo nei classici Far Cry, ma anche in esperimenti inediti come Far Cry Primal. Ubisoft inoltre si è presa del tempo extra per rifinire il titolo visto che l'uscita iniziale era prevista per il 27 febbraio 2018, è stata invece posticipata al 27 marzo 2018 per avere un po' più di tempo per pulire il codice dai vari bug, inevitabilmente presenti in un gioco così grande.
La cura come sempre non manca da parte di Ubisoft, ci aspettiamo un grande gioco e nonostante le aspettative siano molto alte, pensiamo che possa uscire fuori una bellissima sorpresa per questo 2018 •





in arrivo sulle nostre console



a way out

23.03.18
HAZELIGHT
ELECTRONIC ARTS
AZIONE
PS4 XBOX ONE PC DVD ROM



da non perdere se ti sei divertito con...



Qualcuno ti guarda le spalle.
Un'avventura pensata per essere giocata sul divano o in cooperativa online dai creatori di Brothers – A Tale of Two Sons.
Affronta un'avventura in cooperativa unica.
Ecco Leo e Vincent, due uomini che non si conoscono ma che dovranno imparare a tutti i costi a lavorare insieme. Troveranno un modo per evadere di prigione e proseguire insieme la fuga oltre le mura.
Scopri una grande varietà di stili di gioco.
Insieme, cominceranno un viaggio che li porterà a vivere momenti d'azione memorabili: inseguimenti in macchina, passaggi furtivi, combattimenti corpo a corpo, sparatorie e molto altro.
Impara a conoscere Leo e Vincent.
Nel loro viaggio verso un obiettivo comune, scoprirai di più sulle loro vite, le loro storie e le persone che hanno a cuore.
Sin dal suo annuncio A Way Out aveva incuriosito non poco critica e pubblico. Un titolo narrativo incentrato completamente sulla co-op a due giocatori dai creatori di Brothers: A Tale of Two Sons non può, d'altronde, che attirare l'attenzione.
In occasione dei The Game Awards 2017 c'è stato spazio per un nuovo trailer incentrato sui protagonisti del titolo, Vincent e Leo, e per l'annuncio della data d'uscita ufficiale. A Way Out sbarcherà su PC, PS4 e Xbox One il 23 marzo del 2018 e proporrà un'iniziativa davvero curiosa dato che chi acquisterà il gioco otterrà un "pass amico" che permetterà a un amico di giocare gratuitamente in cooperativa.
Al di là della data d'uscita e del trailer incentrato sui protagonisti c'è anche stato spazio per un curioso intervento di Josef Fares, scrittore e director di del gioco. Fares è conosciuto per le sue dichiarazioni senza peli sulla lingua e anche in questo caso non ha di certo deluso.
A un certo punto Fares ha letteralmente affermato "fuck the Oscars" sottolineando in un certo senso il poco peso e il poco senso di cerimonie come gli Oscar e la controparte videoludica rappresentata proprio dai The Game Awards. Successivamente Fares ha continuato discutendo di EA e degli errori che la compagnia ha commesso in queste



ultime settimane sottolineando comunque che il suo rapporto con la compagnia (A Way of Out è pubblicato da EA) è stata assolutamente positivo.
A Way Out fa parlare di sé per la sua particolare natura ma anche per un creatore dalla personalità tutt'altro che banale.



review

videogames ai raggi x

a cura di Marco Inchingoli

25.01.18

ARC SYSTEM WORKS

BANDAI NAMCO

PICCHIADURO

PS4 XBOX ONE PC DVD ROM



il picchiaduro definitivo di Dragon Ball

è stato presentato come il gioco definitivo della serie Dragon Ball Z. ma le cose si sono evolute rapidamente (o erano già state progettate dall'inizio). in virtù dell'enorme successo che in Giappone ed in Occidente sta riscuotendo Dragon Ball Super.

Davvero potevamo aspettarci che un picchiaduro non avesse nel suo roster Goku Black, Zamasu, Lord Beerus e le trasformazioni in Super Sayan God Super Sayan? Anche dette più semplicemente Super Sayan Blue dal laconico Vegeta.
Del resto personaggi di Dragon Ball Super apparivano già in Dragon Ball Xenoverse 1 e 2 come contenuti più o meno aggiuntivi.
Dal punto di vista della trama, tuttavia, Dragon Ball FighterZ non segue il nuovo anime e manga della serie, ma semplicemente Dragon Ball Z. In questo modo, ma molto più rapidamente del solito per fortuna, ripercorreremo i momenti più importanti della serie, con la Saga dei Sayan, di Namecc, del Torneo di Cell e infine di Majin Bu. Per l'occasione, è stato realizzato dal creatore del brand anche un contenuto esclusivo proprio per Dragon Ball FighterZ. Si tratta della Trama degli Androidi con l'aggiunta di un personaggio inedito per la serie: Androide 21. Non vi faremo spoiler di sorta, e sicuramente il tutto non brilla per una trama da premio oscar, ma siamo sicuri che il boss finale del titolo vi colpirà di sorpresa. Non solo durante la battaglia, ma proprio a livello di ideazione del personaggio. Sempre che non ve lo siate spoilerato prima del lancio: male, in caso.

Dragon Ball FighterZ non presenta un livello mostruoso di difficoltà, né comandi così astrusi da richiedere mesi prima di essere assimilati adeguatamente.
E' un fighting game all'antica, ma pensato per un tipo di fruitore moderno, che non ha tempo né voglia per sentirsi frustrato da un gioco che ha pagato settanta euro.





La curva di apprendimento per le mosse è rapida e indolore, lo dimostra un tutorial striminzito che dura pochi minuti e ci lancia direttamente in battaglia contro avversari potentissimi. La gestione del personaggio è affidata naturalmente al nostro controller con cui impartire attacchi a distanza o ravvicinati, potenti o leggeri, ma soprattutto da due barre a schermo. Una indica la Salute, l'altra la Stamina: quest'ultima si compone di barre, necessarie per eseguire le potentissime mosse Super dei personaggi.

Una mossa Super scatena il KI del personaggio in questione, e sarà più o meno potente a seconda di quante barre di energia avrete scelto di consumare (o avrete a disposizione) per lanciarla. Ma la semplicità dei comandi non tradisce un titolo realizzato in modo superficiale.

Per chi avrà tempo e voglia da dedicargli, Dragon Ball FighterZ può rivelarsi

(continua)





(segue) estremamente appagante, e una vera e propria sfida (soprattutto online). Ogni personaggio è diverso dall'altro, in un bilanciamento studiato davvero con intelligenza. All'inizio le risposte non sono semplici, ma dopo aver trascorso il giusto tempo col personaggio ne svilupperete il potenziale latente: vi assicuriamo che ognuno di essi è forte in qualcosa, e che la strategia è uno dei punti forti del titolo.

Dragon Ball FighterZ permette scontri di 3 VS 3, online o contro l'intelligenza artificiale. Ogni giocatore controllerà quindi tre personaggi, che potranno avvicendarsi in campo in un certo ordine ma anche scambiarsi di posto (più o meno) in ogni momenti. Quelli che restano nelle retrovie possono aiutare gli eroi in campo mediante assist predefiniti.

Le modalità di gioco, inoltre, non si fanno certo desiderare.
La Modalità Storia presenta 3 archi narrativi predefiniti, non è molto longeva ma neppure inserita come mero contentino per i giocatori.
E poi, avevate davvero voglia in fondo di ripercorrere l'ennesima volta la storia dall'arrivo di Nappa e Vegeta sulla terra? C'è poi la Modalità Scontro Libero in cui affinare le proprie abilità contro il PC, e la modalità Multiplayer sia Online che in Locale.
Come dicevamo all'inizio, i server di Dragon Ball non sono al momento la cosa più stabile del pianeta, ma comunque il comparto online, a fronte di modalità tutto sommato riciclate dai precedenti capitoli della serie, fa il suo dovere aumentando a dismisura la longevità del titolo.
Eccezionale, senza mezzi termini, il comparto grafico e tecnico realizzato da Bandai Namco.
Dragon Ball FighterZ sembra il più bell'episodio dell'anime che si sia mai visto, e possiamo gustarlo giocando e combattendo in prima persona, sul televisore di casa.
Insomma siamo di fronte al picchiaduro definitivo di Dragon Ball Z, dunque se siete dei fan della serie e amate il genere arraffatelo ad occhi chiusi •



GRAVEL

PRENOTA ORA E RICEVI*
DLC PORSCHE RALLYE PACK



Porsche 959 Rallye



Porsche 924 GTS Rallye

IL DLC INCLUDE

- La Porsche 924 GTS Rallye
- 2 livree ufficiali tratte dagli eventi del 1981 e del 1982
- La Porsche 959 Ralyye
- La livera ufficiale del 1986



DISPONIBILE DAL 27 FEBBRAIO

www.gravelvideogame.com
#StealTheShow

PS4 XBOX ONE STEAM

MILESTONE

3 www.pegi.info

Gravel © 2018. Published and Developed by Milestone S.r.l. All rights reserved. All manufacturers, accessory suppliers, names, tracks, sponsors, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners.Under License of Porsche AG.

*Salvo esaurimento scorte

le formazioni per divertirsi

a cura di Matteo Gaudio

FUT 18 SQUADRA DELL' ANNO

squadra dell'anno ea sports fifa

votata da un'accurata selezione di giornalisti, atleti e membri della community di ea sports fifa. Il collettivo dei votanti è stato scelto per rappresentare milioni di giocatori di ea sports fifa in tutto il mondo

È il coronamento di una stagione stellare per Cristiano Ronaldo, nell'anno in cui ha conquistato il quinto Pallone d'Oro personale e ha guidato il Real Madrid alla vittoria della sua dodicesima Champions League, della Liga, della Supercoppa UEFA e della Coppa del Mondo per Club.



Tra i più votati anche Leo Messi, che con il portoghese si contende il titolo di miglior attaccante del mondo. La pulce ha condotto i blaugrana alla vittoria della loro ventinovesima Copa del Rey, la terza consecutiva per il Barcellona.



A chiudere il terzetto Harry Kane, premiato per una stagione incredibile al Tottenham e per essere stato il miglior marcatore della Premier League con 29 reti.



Membro importante della più grande fucina di talenti nella storia della nazionale belga, De Bruyne è anche uno dei centrocampisti più completi di questo sport: il fuoriclasse del Manchester City può difendere, creare occasioni e segnare gol fondamentali. Praticamente può fare qualsiasi cosa.



Esempio perfetto di centrocampista centrale della vecchia guardia, Kanté è uno dei più duttili centrocampisti in circolazione. Che si tratti di intercettare attacchi pericolosi, di eseguire delicati contrasti al limite dell'area, o di infilare passaggi millimetrici in mezzo alla difesa, Kanté è il tipo di giocatore che chiunque vorrebbe nella propria squadra.



Forse il miglior calciatore croato di sempre, Luka Modrić si è fatto un nome a Madrid come centrocampista infaticabile e versatile, in grado di adattarsi a qualunque tattica o avversario. Sia attaccando dietro alle punte che controllando il gioco dei blancos da posizione più arretrata, Modrić è un centrocampista meraviglioso.



Pilastro che da un decennio regge la difesa del Real Madrid, Marcelo è un esterno bilanciato: oltre a poter contare su contrasti incredibili e su un'eccellente difesa 1 contro 1, la sua velocità e la sua tecnica lo rendono un incubo anche per i difensori avversari.



Tra i difensori più titolati della storia, Sergio Ramos vanta una versatilità e un'intelligenza calcistica che lo hanno reso un elemento chiave nei successi del Real Madrid e nella Selección spagnola per oltre un decennio.



Unico italiano nel Team of the Year, Bonucci è approdato al Milan a inizio stagione dopo aver lasciato la Juventus, chiudendo un capitolo costellato di successi durato sette stagioni.



Dani Alves ha impressionato ad alti livelli per quasi un decennio nei più prestigiosi club europei e, a giudicare da quanto mostrato dopo il suo trasferimento a Parigi in estate, sembra non avere alcuna intenzione di smettere.



FUT 18 FUTHEAD

De Gea è ormai una risorsa irrinunciabile tra le fila dello United e ha giocato un ruolo importante in campionato e nella conquista dell'Europa League del 2017.



PLAYERS

febbraio 2018

calendario gamers

- PICCHIADURO
- SPORTIVO
- AZIONE/AVVENTURA
- FPS
- CASUAL GAME
- RPG



02

ELECTRONIC ARTS
ELECTRONIC ARTS
PS4 XBOX ONE NINTENDO SWITCH



07

JAPAN STUDIOS
SONY
PS4



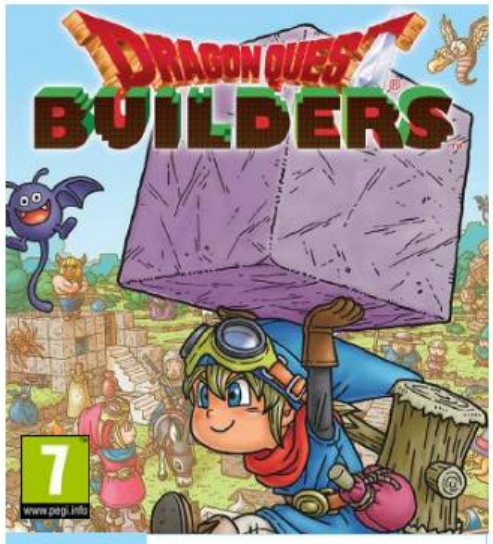
09

BANDAI NAMCO
BANDAI NAMCO
PS4



09

KEEN GAMES
505 GAMES
NINTENDO SWITCH



09

SQUARE ENIX
NINTENDO
NINTENDO SWITCH



13

WARHORSE
DEEP SILVER
PS4 XBOX ONE NINTENDO SWITCH



13

MILESTONE
MILESTONE
PS4 XBOX ONE NINTENDO SWITCH

PLAYERS

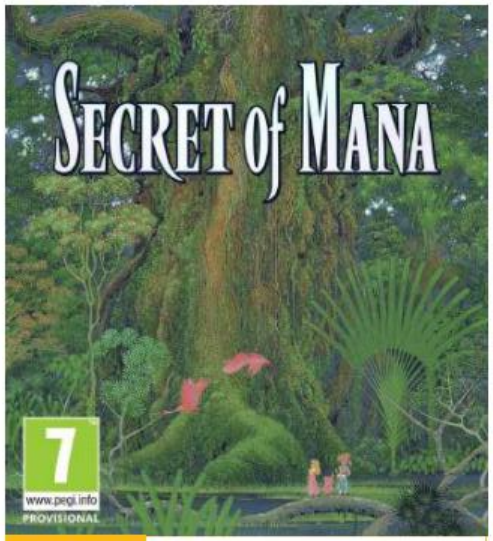






13

OMEGA FORCE
KOEI TECMO
PS4 XBOX ONE



15

SQUARE ENIX
SQUARE ENIX
PS4



16

KLEI ENTERTAINMENT
505 GAMES
PS4 XBOX ONE



16

PLATINUM GAMES
NINTENDO
NINTENDO SWITCH



22

KONAMI
KONAMI
PS4 XBOX ONE



22

DIMPS
BANDAI NAMCO
PS4 XBOX ONE



23

OVERKILL SOFTWARE
505 GAMES
NINTENDO SWITCH



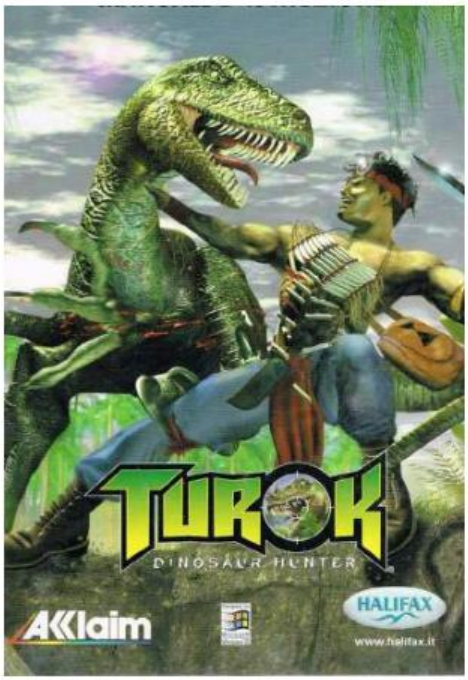
27

MILESTONE
MILESTONE
PS4 XBOX ONE

le pietre miliari dei games

a cura di Marco Inchingoli

il precursore di far cry



1997

- IGUANA ENTERTAINMENT
- ACCLAIM ENTERTAINMENT
- FPS
- NINTENDO 64 - PC

Dato l'arrivo del nuovo capitolo di Far Cry, a cui abbiamo dedicato uno speciale sempre su questo numero, nell'appuntamento retrò di oggi tratteremo un suo precursore annata 1997, Turok.
Uscito su Nintendo 64 e PC, il titolo di Iguana Entertainment era un classico FPS dove nei panni di un nativo americano bisognava farsi strada tra dinosauri, indigeni e mostri di varie dimensioni all'interno di un setting preistorico.

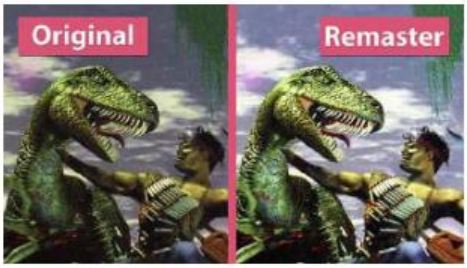


All'interno del gioco, Turok (questo il nome del protagonista) può saltare, accovacciarsi, muoversi e mirare, come in un classico sparatutto dell'epoca, ci sono inoltre svariate armi da raccogliere tra armi reale e armi di fantasia.

I livelli sono tutti piuttosto generosi in fatto di dimensioni e per portarli a termine bisogna impiegare diverso tempo, inoltre vi sono diversi oggetti da raccogliere necessari per accedere ai livelli successivi attraverso i portali.



All'interno delle location saranno presenti anche labirinti e grotte più o meno complesse che possono essere superate con l'ausilio di una mappa.
Il gioco è infine caratterizzato da una nebbia che impedisce di vedere oltre un certo raggio d'azione, inoltre sparando al nemico in diverse parti del corpo le animazioni di morte cambieranno.
Turok si conferma dunque un ottimo FPS figlio dei classici d'epoca come DOOM, Quake, Wolfenstein e Duke Nukem, ma con un pizzico di carisma in più grazie al peculiare



setting preistorico. Per chi volesse recuperare il titolo e non ha voglia di giocare il classico originale, segnaliamo un remake uscito nel 2015 su PS3, Xbox 360 e PC. Dunque se amate il genere e i dinosauri non potete non dare una chance al buon Turok!





review

videogames ai raggi x

a cura di Valerio Turrini

26.01.18
CAPCOM
CAPCOM
JRPG
PS4 XBOX ONE



a caccia nel nuovo mondo di monsters

Capcom ha deciso di approdare sulle console dell'attuale generazione (non su Switch dove uscirà MH: XX) e il risultato è ottimo!

Un'apertura del brand verso un bacino di utenza maggiore poteva risultare un vero disastro per Capcom, da sempre ancorata alle tradizioni consolidate attraverso gli anni nella saga di Monster Hunter, dedicata ad un pubblico di nicchia che si è cimentato nella caccia ai mostri fin dal primo capitolo. Monster Hunter è una saga che ha creato la sua utenza su console portatili (PSP e 3DS), che non si è mai dovuta confrontare con discorsi legati al framerate, alla risoluzione, alle texture in 4K, un'utenza che si preoccupa principalmente dei mostri e del lato artistico del gioco.

Monster Hunter: World è un gioco progettato per rivolgersi ad un'utenza maggiore rispetto ai predecessori, ma questo non vuol dire che è stato sviluppato per risultare più facile anzi, il sistema di combattimento e la difficoltà sono rimasti pressoché invariati, le nuove animazioni lo rendono anche più frenetico rispetto al passato e per la gioia dei fan, il moveset delle varie armi è rimasto pressoché invariato.

Il problema per chi ha già trascorso migliaia di ore a caccia di mostri è che purtroppo non si riscontrano pesanti novità riguardo ai mostri stessi, visto che oltre ai mostri classici della serie, i nuovi mostri introdotti in Monster Hunter: World presentano dei movimenti abbastanza prevedibili per chi già conosce la serie e perciò già si sa come affrontarli. Non è un malus che vale per tutti sia chiaro, ma i veterani si troveranno un po' troppo avvantaggiati ad affrontare alcuni mostri e perciò le critiche di una difficoltà più bassa sono riconducibili a questo discorso.
Il gioco mantiene lo spirito di Monster Hunter e le aggiunte in termini di gameplay sono tutte azzeccate e studiate alla perfezione, a partire dagli insetti guida, uno sciame di insetti che ci aiuterà a seguire le tracce degli animali e ad indicarci oggetti e piante da raccogliere, mentre per abbattere notevolmente il farming richiesto dal gioco, è possibile riutilizzare le risorse precedentemente impiegate per potenziare un'arma o un'armatura, smontandole a nostro piacimento per poterne montare di nuove, senza dover trovare di nuovo tutte le risorse.











Un'importante introduzione per quanto riguarda i mostri è il sistema delle gerarchie, che permetterà di assistere a dei selvaggi scontri tra animali stessi, una lotta continua tra prede e predatori che ci porterà a cambiare i nostri piani in corso d'opera.

Ci capiterà spesso che la nostra preda venga attaccata da un animale più grosso di lei e decisamente più pericoloso per noi e perciò in alcuni casi, potremmo essere costretti a darcela a gambe.
Come accadeva negli ultimi titoli della saga, fin dall'inizio avremo a disposizione un'arma per ogni tipologia, affinché gli utenti possano provarle tutte e scegliere la loro preferita e c'è da segnalare un miglioramento della balestra, che presenta un moveset rivisitato che la rende decisamente più funzionale rispetto al passato.
Viene inoltre introdotta un'analisi approfondita sui mostri nel diario di caccia, una sorta di bestiario che ci istruirà sui punti deboli e di forza di un mostro e anche sul loro drop, andando ad eliminare la necessità di affidarci alle varie wikia esterne online.
Il concetto di base di Monster Hunter: World è sempre lo stesso, esplorare, cacciare, raccogliere risorse per costruire armi migliori e ripetere finché noia non sopraggiunga e per fortuna la vastità del mondo di gioco e la varietà dei mostri, riuscirà abilmente a conquistare il videogiocatore e a tenerlo incollato allo schermo per svariate centinaia di ore.
Inoltre, per avvicinare i più scettici Capcom ha potenziato molto anche la trama, da sempre un semplice pretesto per assegnarsi nuove caccie.
Sia chiaro, la trama è comunque (segue)





(continua) molto semplice e manca totalmente di profondità, ma rispetto alle storielle abbozzate dei precedenti capitolo, il passo avanti è notevole e per la nostra gioia, tutti i dialoghi sono doppiati in italiano.

Non dimentichiamo inoltre che Monster Hunter: World è interamente giocabile in cooperativa online fino a 4 giocatori e se avete la possibilità fatelo, il divertimento è decisamente maggiore e a quel punto davvero non riuscirete più a staccarvi dallo schermo.

Ma la novità più grande di questo Monster Hunter: World è proprio l'inedito comparto grafico che Playstation 4 e Xbox One permettono di raggiungere, nemmeno lontanamente ipotizzabile per i precedenti Monster Hunter.
Il colpo d'occhio è eccezionale, il design dei mostri è ben curato, ma ciò che ci ha sorpreso è la realizzazione del "Nuovo Mondo", un mondo fantastico, ricco di dettagli e vario, che ci lascerà a bocca aperta diverse volte, soprattutto nei cambi di luce e nelle fasi notturne.
Per molti versi il "Nuovo Mondo" ci ha ricordato Pandora, il pianeta fittizio di Avatar e mai come prima d'ora ci si sente esploratori di una terra nuova, piena di vita e di pericoli. L'interazione con l'ambiente e la sua distruttibilità è un'altra cosa che ci ha stupito.

Non ci saremmo mai aspettati che fuggire da un mostro e nasconderci dentro un enorme albero sarebbe stata una cattiva idea, ma ci siamo dovuti ricredere quando il mostro ha distrutto la parete dell'albero e ci ha ucciso in un colpo solo.
Come dicevamo, il pericolo è proprio dietro l'angolo in Monster Hunter: World e dovremo stare molto attenti a studiare l'ambiente circostante, capire dove andare e sfruttare le risorse che la natura ci offre.
Monster Hunter: World è sicuramente dedicato ad un bacino di utenza più ampio, ma è un'evoluzione naturale della serie che apprezzeranno anche i veterani e che vi divertirà per centinaia di ore.
Al momento è disponibile solo per Playstation 4 e Xbox One, mentre la versione PC arriverà per fine anno •



in arrivo sulle nostre console



bravo team

07.03.18
SUPER MASSIVE GAMES
SONY
SPARATUTTO
PS4



da non perdere se ti sei divertito con...



Un arcade interessante, che punta molto sulla dimensione cooperativa e vuole recuperare ritmi e situazioni tipiche degli on-rail shooter da sala.
A differenza di quanto succede nel recente Farpoint, in Bravo Team il movimento non è infatti libero: possiamo solamente indicare verso quale riparo vogliamo spostarci, e vedere il nostro soldato avanzare in direzione della zona sicura.
Durante le "transizioni" la telecamera inquadra il protagonista in terza persona, ma una volta che avrà raggiunta la copertura la prospettiva torna in prima. In questi frangenti il sistema di tracciamento del caschetto e del controller permette di muoversi fisicamente per sfruttare gli elementi di scena, facendo



capolino con la testa oltre i ripari, sporgendosi dietro gli angoli per avere una visuale libera, o addirittura alzando le braccia per sollevare il fucile sopra la copertura e sparare qualche proiettile alla cieca.
Il meccanismo è una diretta evoluzione di quello visto in Time Crisis solo che invece



di premere un pedale come si faceva in sala giochi, qui ci si muove come tarantolati.
Sparare, in Bravo Team, è un'esperienza immersiva perché l'arma assume una sua fisicità; perché possiamo muoverla nello spazio, allontanarla dalla testa per mirare meglio, inclinarla lungo l'asse per cercare di allineare il mirino con la punta della canna.
Per riuscire a portare a casa la pelle, per altro, bisognerà dimostrare solide doti da tiratore, dal momento che i nemici sembrano piuttosto agguerriti e le munizioni non particolarmente abbondanti, per rimpinguare le scorte è necessario raggiungere le casse posizionate nei pressi di determinate coperture.



Bravo Team, insomma, presenta anche qualche spunto più tattico, che si nota soprattutto giocando in coppia. Sebbene l'intera campagna possa essere affrontata da soli, è proprio la modalità co-op a rappresentare il fiore all'occhiello della produzione. Avanzando in compagnia di un amico sarà necessario decidere quali zone coprire, e magari adottare strategie avanzate per aggirare i nemici più coriacei.



review

videogames ai raggi x

a cura di Marco Inchingoli

19.01.18
MEDIA. VISION
BANDAI NAMCO
JRPG
PS4



tutto un altro punto di vista

almeno una volta la natura di un videogioco riesce a disorientare anche il recensore più abile

Prendiamo ad esempio Digimon Story: Cyber Sleuth – Hacker's Memory. Il nome interminabile mette in guardia, con quel trattino: bisogna concentrare l'attenzione su Hacker's Memory. Perché? Perché un Digimon Story: Cyber Sleuth lo abbiamo già visto. E non è stato neanche troppo tempo fa: si trattava dei primi mesi del 2016. Quindi, direte voi, questo qui è il sequel del primo capitolo. E ci sentiremmo anche di darvi ragione, ma soltanto in parte.

Perché in realtà la questione è più complessa: Digimon Story: Cyber Sleuth – Hacker's Memory è effettivamente il seguito del primo Cyber Sleuth, ma si ambienta all'interno dello stesso mondo, ne condivide i personaggi, e semplicemente presenta alcuni degli avvenimenti sotto un altro punto di vista. Il termine dell'avventura di Hacker's Memory in parte precede e in parte segue l'epilogo del primo Cyber Sleuth.

Insomma, a volte è un sequel, a volte è un mid-quel. Ma l'unica cosa davvero importante da sapere è che ci troviamo praticamente di fronte a un copia incolla pari pari del primo episodio del franchise (purtroppo).
Lato positivo: anche se non avete mai giocato il primo Digimon Story, con questo qui andrete subito d'amore e d'accordo.
Secondo lato positivo: tutti i pregi del primo capitolo vengono riproposti nel secondo.
E vediamo i motivi. Digimon Story: Cyber Sleuth – Hacker's Memory si ambienta in un Giappone futuristico, così futuristico che ormai il mondo reale è fuori moda: molto meglio mettersi un visore in faccia e trasmigrare in un mondo virtuale, un po' freddo ma comunque accogliente.
Sebbene sia vuoto, in EDEN si può vivere un'esistenza parallela in cui nessuno può dirci chi o cosa dobbiamo essere, nè cosa dovremmo fare. I problemi sono essenzialmente due.
Primo: da qualche tempo, in EDEN sono anche comparse misteriose creature chiamate Digimon, di cui nessuno sa nulla (da dove vengono, chi le abbia create, e via dicendo).
Secondo: EDEN è pericoloso al pari del mondo reale, dal momento che pericolosi hacker ne mettono costantemente in dubbio la sicurezza. E possono anche rubare gli account delle persone, che si ritrovano private della propria identità anche nel mondo reale.
E questo non va tanto bene!
Il nostro protagonista ha proprio avuto questa sfortuna: un hacker gli ha sottratto l'identità e agli occhi del mondo reale è ora visto come un criminale, colpevole di un crimine che non ha mai commesso e impossibilitato a difendersi. In un climax di eventi più o meno prevedibili, seguiremo le sue gesta assieme a un gruppo di internauti votati al bene, gli Hudie, mentre tanti misteri vengono svelati anche sull'origine e l'identità dei Digimon.
Chi si cela dietro la malavita di EDEN? Al pari del predecessore, Digimon Story: Cyber Sleuth – Hacker's Memory è un solido RPG





a tema Digimon.
Il suo equilibrio si basa tutto tra la sinergia di enormi, lunghe, estenuanti sessioni narrative alternate ai combattimenti.
Le prime non sono nulla di originale: semplicemente personaggi più o meno ben caratterizzati si esibiscono nei classici siparietti orientali, mascherati da temi un po' più moderni legati al mondo digitale, virtuale e della gioventù borderline online. Potreste tranquillamente saltare tutti i dialoghi: perdereste buona metà del gioco e non capireste nulla, ma se voleste solo far combattere i Digimon vi capiremmo.

Va molto meglio con il combat system in sè, invece. La strategia è quella del combattimento a turni, in ogni scontro schieriamo dalla nostra parte tre dei nostri Digimon presenti nel party (massimo 12), contro tre mostri avversari. Il sistema è palesemente ispirato a quello che ha reso famosi i Pokémon. Ogni Digimon possiede debolezze e resistente contro altri "tipi" in cui rientrano gli esemplari della loro specie. Ogni Digimon si trasforma, evolvendosi o tornando agli stadi principali, secondo percorsi particolarmente intricati.

Imparano nuove mosse, nuove abilità, salgono di livello e possono essere accuditi con degli strumenti che ci portiamo dietro in una borsa digitale.
C'è persino uno strumento simile al Pokédex per catalogarli e leggere in ogni momento la loro descrizione. Non mancano meccaniche peculiari, che Digimon Story: Cyber Sleuth – Hacker's Memory ha da offrire.
Per esempio le combo realizzare da Digimon che attaccano contemporaneamente l'avversario, dopo che sono state "caricate" durante lo scontro.
Realizzabili, tra l'altro, solo se il livello di compatibilità tra di loro è quello giusto (dipende dagli attributi, dagli esemplari e da molto altro ancora).
Nel complesso il sistema è facile da gestire e apprendere, ma sa anche dare parecchie soddisfazioni.
Alcune piccole carenze impediscono a Digimon Story: Cyber Sleuth – Hacker's Memory di raggiungere la vetta.
I dungeon del mondo di gioco sono striminziti, e non ci sentiamo di definire che la loro sia una "esplorazione". "Passeggiata a caso" va più che bene.
I modelli poligonali sono un po' spigolosi, e soltanto quelli dei Digimon e dei personaggi principali appaiono sufficienti.
Grafica e comparto tecnico in generale, poi, sono quelli di un titolo per PlayStation 3, e poche storie, probabilmente perchè il titolo, al pari del predecessore, è stato sviluppato in parallelo su PlayStation Vita.
Ma il vero problema di fondo ci riporta all'inizio della nostra recensione: Digimon Story: Cyber Sleuth – Hacker's Memory è un copia incolla del primo capitolo della serie. Se l'avete già giocato a suo tempo, quasi tutto saprà di già visto. I Digimon completamente nuovi sono meno di un centinaio, e la trama da sola non basta a giustificare un'altro produzione venduta a prezzo pieno. Ponderate bene l'acquisto •



review

23.01.18

SUPERMASSIVE GAMES

SONY

SURVIVAL/HORROR

PS4

videogames ai raggi x

a cura di Marco Inchingoli

le origini di Until Dawn



chiunque abbia avuto la possibilità di giocare a Until Dawn, nota avventura grafica horror targata Supermassive Games, sicuramente sarà stato incuriosito da The Inpatient.

Il titolo è il prequel delle avventure di Sam e dei suoi amici, dunque avrete la possibilità di vivere le vicende avvenute all'interno del sanatorio anni prima, guardando con i vostri occhi come l'esperimento svolto dal professore Jefferson Bragg non sia andato per il verso giusto.
Su quelle montagne ci sono misteri più oscuri del previsto, le cui origini risalgono a molto prima della creazione del manicomio stesso.
La casa di sviluppo ha già dimostrato "le unghie" grazie alla pubblicazione di Until Dawn: Rush of Blood, ma questa volta ritorna in scena raccontando come la maledizione del wendigo sia dilagata in quelle terre.
Infilatevi il PlayStation VR e mettetevi comodi.
La scena d'apertura del gioco per certi versi somiglia molto a quella di Until Dawn: questa volta sarete legati ad una sedia con il medico primario del sanatorio intento a porvi delle domande.
Non sapete nulla su di voi, ne tanto meno perché siete in quel posto; l'unico vostro obiettivo è quello di non perdere la ragione e capire cosa sta succedendo.
Non entrereremo nei dettagli per evitare ogni tipo di spoiler, ma vi basti sapere però che, come il titolo principale, anche The Inpatient sfrutta l'effetto farfalla, dunque prestate attenzione ad ogni singola decisione che effettuerete.
Chiunque non avesse provato Until Dawn si troverà a brancolare nel buio in alcune delle scelte, ma contrariamente se siete a conoscenza delle vicende legate al videogame principale, saprete bene cosa fare. Peccato solo che così facendo perderete completamente il fattore "WOW".
Aggiungiamoci anche che alcune decisioni non sono marcate come avremmo voluto, sicuramente la casa di sviluppo avrebbe potuto osare qualcosina in più. Con una diramazione della trama frammentata e con la narrazione di eventi passati tramite flashback, The Inpatient vi riporterà nel lontano 1952, anche se alla fine dell'avventura risulterà comunque difficile sciogliere i vari dubbi.

The Inpatient, nonostante i palesi limiti del VR di attuale generazione, conferma una qualità grafica di splendida fattura.
Le espressioni facciali dei personaggi principali sono ben realizzate e rendono evidenti e chiare le varie emozioni da essi provate.
Peccato che non possiamo dire lo stesso dei character secondari, troppo piatti nell'espressività e davvero poco empatici.





Ovviamente è scontato l'uso di alcuni jump scares, banali nella loro semplicità ma che risultano comunque d'impatto nei confronti del giocatore. Il doppiaggio è sicuramente di spessore, utile ad enfatizzare alcuni momenti all'interno dell'esperienza. La durata complessiva del gioco è di circa un paio d'ore, che possono aumentare tranquillamente se si vogliono scoprire ogni segreto e ogni finale possibile. Anche la scelta iniziale del sesso del protagonista determinerà l'andamento dell'avventura, dunque la decisione di quanto tempo investire su The Inpatient spetta unicamente a voi.

Alcuni momenti di tensione potevano essere gestiti in maniera diversa dato che, alla lunga, non mostrano davvero nulla di originale.

La potenzialità per creare qualcosa di davvero spaventoso c'erano tutte, purtroppo però la software house ha preferito non osare proponendo un videogame pauroso ma non troppo. In conclusione possiamo dire che The Inpatient sia stata una bella esperienza che riesce a tener incollato l'utente alla sedia fino alla fine.
Peccato davvero che la produzione non riesca a terrorizzare veramente, poiché si limita ad alcuni momenti di tensione e jump-scare sparsi in giro. al netto di questo, i ragazzi di Supermassive Games hanno mostrato nuovamente le loro capacità, dimostrandosi un team affiatato e competente, in grado soprattutto di gestire con grande dimestichezza più esperienze basate su un unico filo conduttore, in questo caso gli avvenimenti di Blackwood Mountain. Tralasciando alcune lacune possiamo dire con certezza che The Inpatient è un titolo che deve fare assolutamente parte della collezione di chi possiede un PlayStation VR.



coming soon

in arrivo sulle nostre console

a.o.t. 2

20.03.18
OMEGA FORCE
KOEI TECMO
AZIONE
PS4 XBOX ONE PC DVD ROM NINTENDO SWITCH



da non perdere se ti sei divertito con...



La mente ingegnosa del sensei Isayama non poteva che partorire un'opera titanica, non tanto per le colossali fattezze delle terrificanti e fameliche creature che caratterizzano il manga di Attack on Titan e i suoi numerosi derivati, quanto per la profondità degli attori principali, la complessità della società in cui essi sguazzano, nonché lo spessore del drammatico e sempre coinvolgente canovaccio narrativo: capace di sparare senza sosta insospettabili colpi di scena come se fossero palle di cannone, e soprattutto di tenere il lettore costantemente col fiato sospeso e in angoscia per le incerte sorti dei propri beniamini.

Un po' quel che accade nel blockbuster statunitense Game of Thrones, dove la morte non ha mai fatto distinzioni tra comparse e protagonisti, e aleggia dispoticamente sull'intera produzione.

È dunque naturale che un'epopea di tale caratura e rarità abbia riscosso un ciclopico successo prima nel settore cartaceo e in seguito sui circuiti televisivi di tutto il globo, aggiudicandosi nel frattempo anche una modesta serie di trasposizioni videoludiche.

Koei Tecmo ha condotto una trasmissione live di proporzioni gigantesche dal quartier generale in Giappone per mostrare un aggiornamento abbastanza massiccio in merito alle novità su A.O.T. 2, sequel del famoso gioco del 2016.

Scavando più in profondità nell'affascinate narrazione della serie, il gioco raccoglierà estimatori che sperimenteranno degli eventi straordinari legati alla seconda stagione dell'anime, oltre ad un gameplay maggiormente versatile, sfide completamente nuove e tutti i personaggi giocabili del primo episodio, L'Attacco dei Giganti, insieme ai nuovi volti della seconda stagione.

Durante la trasmissione, Koei Tecmo ha introdotto una selezione dei personaggi con cui poter giocare in A.O.T. 2, mentre, in contemporanea, ha svelato la capacità da parte dei giocatori di creare una loro propria squadra.

Inoltre, hanno confermato anche la possibilità, da parte dei giocatori di vestire i panni di personaggi come: Eren Jaeger, Mikasa Ackerman, Armin Arlert, Levi, Miche Zacharias, Nanaba, Gelgar, Ymir e Christa Lenz.

A.O.T. 2 offre movimenti e attacchi dei Giganti migliorati, che richiederanno una più precisa manovrabilità da parte dei giocatori. Inoltre, è stato introdotto il Monocular, una funzione che permetterà ai giocatori di analizzare al meglio l'individuazione e la



posizione dei Giganti con una strategia di attacco che utilizzerà la loro Omni-Directional Mobility Gear.

Al di là delle loro escursioni, gli esploratori possono anche approfondire i rapporti con i vari compagni di squadra, allenandosi e preparandosi alla battaglia con il nuovo e migliorato gameplay Town Life.

Rafforzare le relazioni è uno degli elementi importanti di A.O.T. 2, riuscendo a dare una visione più approfondita dei membri della serie in una maniera che non si era mai sperimentata prima.







i giocattoli di cartone per la Switch

nintendo ha mostrato il suo nuovo progetto per farci giocare i Toy-Con sono giocattoli analogici che prendono vita con i videogiochi della console

E' un ritorno al passato, un cerchio che si chiude: quasi 128 anni dopo la fondazione, Nintendo – nata nel 1889 come azienda che produceva carte da gioco – torna a fare giocattoli. E li fa di cartone.
La novità si chiama Nintendo Labo e arriverà da noi il 27 aprile prossimo. Si tratta di set di fogli di cartone pre-stampati da assemblare per creare diversi oggetti, da una canna da pesca a una macchinina radiocomandata a una casa delle bambole.
La macchina telecomandata è facile da assemblare, la canna da pesca meno, il pianoforte richiede tempo e pazienza.
Si staccano le forme dai fogli di cartone numerati, si piegano, si dà forma ai vari pezzi seguendo le istruzioni come si trattaste di un scatola di Lego, infine si uniscono dando vita a meccanismi e strutture più o meno complesse.
Ma alcuni strumenti di Labo, l'ultima trovata della Nintendo, una volta costruiti di semplice hanno poco.
Su queste costruzioni si potrà poi inserire,





con modalità che variano a seconda del costrutto, i controller della Switch per dare vita a nuovi giochi, chiamati Toy-Con, che combinano analogico e digitale in un modo del tutto innovativo.
L'unico riferimento che ci viene in mente, di tecnologia abbinata al cartone, sono i Cardboard di Google, visori da montare per accogliere uno smartphone ed entrare nel mondo della realtà virtuale. Un'applicazione che Nintendo ha già fatto intuire potrebbe portare nei nuovi set di Labo.
Il concetto è quello di slegare la console dal puro e semplice videogioco per trasformarlo in una sorta di sensore con schermo in grado di riconoscere vari tipi di movimento e inclinazione, sfruttando anche ruote e manopole di cartone, per rendere l'esperienza videoludica qualcosa di attivo, creativo.
Una sorta di ritorno all'analogico che sfrutta la tecnologia per farsi ancora più bello.
Nintendo ha già previsto che in futuro saranno possibili nuovi utilizzi che permetteranno soluzioni ancora più creative.



> *"Il nostro obiettivo è portare un sorriso sul volto di tutti coloro che entrano in contatto con Nintendo", ha dichiarato Satoru Shibata, presidente di Nintendo of Europe. "Con Nintendo Labo e Nintendo Switch, i giocatori possono scoprire nuovi modi di giocare dando libero sfogo alla propria creatività. Io personalmente spero che tanti utenti si divertiranno ad assemblare i kit insieme alle loro famiglie, con un grande sorriso sul volto."*

I Toy-Con saranno personalizzabili con colori ed adesivi fino ad arrivare a creare parti su misura.
Nintendo Labo arriverà in Europa il 27 aprile in due kit: il Kit assortito e il Kit robot. Entrambi conterranno tutto l'occorrente per portare in vita i Toy-Con, materiali per l'assemblaggio e software per Nintendo Switch inclusi. Prezzo: Variety Kit 69,99, Robot Kit 79,99 •







review

videogames ai raggi x

a cura di Valerio Turrini

16.01.18
CAPCOM
CAPCOM
PICCHIADURO
PS4 PC DVD ROM



La versione più completa dello storico picchiaduro vi

dopo due anni è arrivato il momento di ritrovarci tra le mani una versione del gioco completa di tutti i DLC usciti finora e di tantissime nuove aggiunte, tra cui la tanto attesa modalità Arcade.

Quando uscì Street Fighter V molti utenti storsero il naso per la scarsità di contenuti presenti nel gioco, che si manifestò con uno scarso successo commerciale per il titolo che fu acquistato e amato solamente dai fans più accaniti della serie, ma che nonostante tutto non potevano negare le evidenti mancanze del gioco, a partire dalla modalità Arcade, un'assenza ingiustificata che i giocatori hanno chiamato a gran voce.

La modalità Arcade in Street Fighter V Arcade Edition è ricchissima, un viaggio fantastico che ripercorre la storia di Street Fighter, a partire dal primissimo capitolo del 1987.

In questa modalità potremo scegliere il percorso dedicato ad un gioco specifico della serie e affrontare una scalata tematica che includerà solo i personaggi, i costumi, le arene e le musiche (alcune riarrangiate egregiamente) di quel determinato episodio e ovviamente si concluderà con il boss finale inerente a quella versione di Street Fighter.





Questa modalità Arcade è la modalità che i veri fans della serie aspettavano e riuscirà a tenere incollati allo schermo anche i neofiti, curiosi di conoscere l'evoluzione e la storia di questa gloriosa serie.

Tra le altre aggiunte di questa Arcade Edition, troviamo anche le battaglie online a squadre che avevamo imparato a conoscere e ad apprezzare in Street Fighter IV, con la possibilità di affrontarle con due team fino a 5 giocatori e di personalizzare diverse impostazioni per il match, in maniera da adattare la modalità secondo il nostro piacere.

Vengono aggiunte anche le Battaglie Extra,



aspetta!

delle sfide che permetteranno ai giocatori di ottenere ricchi premi tra cui anche costumi e Fight Money, la moneta di gioco che servirà anche per partecipare a queste sfide.
Ovviamente il gioco include nel disco tutti i personaggi originariamente presenti in Street Fighter V e quelli rilasciati nei DLC di questi due anni, inclusi nei due Season Pass del gioco, per un totale di 12 nuovi personaggi. Tra questi troviamo Guile, Balrog, Akuma, Alex, Urien, Zeku e altri storici personaggi, ma non è finita qui perché l'uscita di Street Fighter V Arcade Edition la Stagione 3, dove avremo il ritorno di tanti personaggi storici della serie, tra cui Blanka, Sagat e Sakura, quest'ultima già disponibile al download.
Tra le modifiche minori presenti in Street Figheter V Arcade Edition, troviamo un bilanciamento migliore nella curva di difficoltà che finalmente è più progressiva e sensata rispetto al passato, altri accorgimenti minori nelle opzioni disponibili, ma soprattutto l'aggiunta di un secondo V-Trigger che potremo scegliere prima di ogni combattimento e che andrà a modificare le qualità del nostro personaggio.
Street Fighter V Arcade Edition è disponibile al download per tutti i possessori di Street Fighter V in maniera gratuita, un'iniziativa da parte di Capcom che i fan apprezzeranno molto vista la fiducia riposta nel gioco. Mentre per chi sta pensando all'acquisto dell'ultimo capitolo dello storico sparatutto giapponese, avrete a disposizione una versione più completa che mai, non lasciatevela sfuggire!



a cura di Giulio Gabrielli

UG Merfolks





Main

Creature: 32
3x Mimic Metallico
4x Tritona Vincolanebbie
4x Esperto della Branchiargentata
3x Araldo dal Manto di Bruma
4x Tritona Calcafronde
3x Oratrice di Kumena
1x Araldo dei Ruscelli Segreti
1x Kopala, Custode delle Onde
3x Kumena, Tiranno di Orazca
3x Ranger della Luce di Giada
3x Elite di Fondalinfa

Istantanei: 6
2x Perforamagie
1x Difesa Sbocciata
3x Controevocazione

Terre: 22
4x Santuario Botanico
4x Territorio Non Rivendicato
3x Oasi Hashep
6x Isola Base
5x Foresta Base

Side

3x Ordine dell'Ammiraglio
3x Ritorno alla Natura
1x Kopala, Custode delle Onde
2x Convocatore di Tempeste
1x Oracolo del Fondale
3x Negare
2x Difesa Sbocciata

Strategia del mazzo

Questa è una lista creata ed improntata totalmente al piano Aggro.
La curva di mano è molto basse e ciò ci permette di giocare 22 terre, aiutati anche da "Tritona Calcafronde" , "Ranger della Luce di Giada" e "Esperto della Branchiargentata ".
Il nostro piano si base nel calare Mimic Metallico o Elite di Fondalinfa nei primi turni in modo da calare ogni tritone già potenziato e mettere pressione al nostro avversario calando semplici drop a 1 / 2.
Kumena e Araldo dei Ruscelli Segreti sono le nostre Win-Conditions ma non sono fondamentali perché già una scurvata decente può garantisci la vittoria.
I 6 istantanei Main Board sono di supporto al gioco: Perforamagie ci protegge dalle Wratte, Controevocazione ci garantisce tempo e la mono Difesa Sbocciata è ottima se pescata ma non fondamentale.
La sideBoard è facilmente leggibile: Ordine dell'Ammiraglio serve solo ed esclusivamente contro "Incagliare il Relitto", carta molto temuta in quanto ci distrugge totalmente il piano. Ritorno alla Natura è fondamentale contro God-Pharaoh Gift e Mardu Veicoli.
Negare è da sidare contro control insieme a Oracolo del Fondale, la seconda copia di Kopala, Custode delle Onde e le altre due Difesa Sbocciata.
Infine Convocatore di Tempeste ci aiuterà in un mirror di Aggro per garantirci un turno di attacco per vincere!
Il mazzo non è perfetto ma è molto performante, garantito e testato!





nuova espansione

a cura di Giulio Gabrielli

rivals of ixalan

Il secondo blocco di Ixalan è uscito e con lui Tritoni, Vampiri, e Dinosauri hanno invaso tutti i negozi!
Il week-end di Pre-release e dunque l'esperienza Sealed derivante è risultata unica nel suo genere rispetto alle precedenti espansioni viste le numerosi interazioni tribali che hanno gasato i giocatori.
L'espansione contiene numerose carte di alto livello che dopo una sola settimana dall'uscita sono già diventate fondamentali per il formato Standard.
In particolare mi riferisco a "Ranger della luce di Giada" che vista la banlist (Raffinatore Fuorilegge, Armonizzarsi con l'Etere, Ferocidonte Scatenato, Rovine Ramunap) ha sostituito completamente in più mazzi il primo citato dell'elenco.
Il metagame Standard dopo l'uscita di Rivali di Ixalan ha dato luce a mazzi come Tritoni e Dinosauri che fino ad ora non avevano possibilità di competere con i T1 quale Temur Energy.



Top 3 carte:
1° Ranger della Luce di Giada
Come già anticipato questa carte mi piace parecchio, il suo potenziale è notevole in quanto ci permette ci gestire due pescate o di garantirci una pescata utile potenziandosi con l'abilità "Esplorare"
2° Fenice Rinfiammata:
Questa creatura a costo 2RR è una vera potenza una volta entrata sul campo di battaglia in quanto come una vera fenice rinasce dalle proprie ceneri ogni volta muore. (eccetto se esiliata)



3°Al terzo posto metto i 5 incantesimi leggendari multicolor in quanto ripongo in loro molta fiducia sia per il formato Standard che Modern:
Assaltare la Sala del Tesoro // Sala del Tesoro di Catlacan
Processione Profana // Tomba della Rosa del Vespro
Sentiero della Tempra // Metzali, Torre del Trionfo
Viaggio Verso l'Eternità // Atzal, Grotta dell'Eternità
Ascesa di Hadana // Tempio Alato di Orazca

Aspettiamo con ansia Dominaria dove troveremo l'ormai vecchiotto Karn ad aspettarci!



girl gamer

le nostre videogiocatrici



Nome: Margherita
Anni: 21
Segno: Bilancia

Che fai nella vita?
Frequento la facoltà di Beni Culturali

Hobby? Equitazione

Sogno nel cassetto? Realizzare quello per il quale sto studiando, cioè diventare un'archeologa famosa.

Il tuo idolo? Leonardo Di Caprio

Segui il calcio?
No, ma nutro simpatia per la Roma

Giochi con i videogames?
Come non potrei? Dragon Ball Budokai Tenkaichi al top!!!

Musica preferita?
Mi piace a 360 gradi, ma una preferenza particolare va agli Imagine Dragons

Se dovessi andare su un isola deserta chi, o cosa porteresti con te?
Senza dubbio non può mancare la mia Reflex, una muta da sub e tanta.. tanta crema solare !!!




UFC


UFC


UFC

PRENOTA

richiedi in negozio il coupon per partecipare al concorso



BAR BAR BAR BAR BAR BAR BAR
A & V I N C I

1° PREMIO
CONSOLE
A SCELTA

2° PREMIO
BUONO
SPESA € 200

3° PREMIO
BUONO
SPESA € 100

4° PREMIO
GAME O PAD
A SCELTA

5° PREMIO
GAME O PAD
A SCELTA



6° PREMIO
BUONO
SPESA
€ 50

7° PREMIO
BUONO
SPESA
€ 50



8° PREMIO
BUONO
SPESA
€ 30

9° PREMIO
BUONO
SPESA
€ 30

10° PREMIO
BUONO
SPESA
€ 30

IN ARRIVO
IL 22 FEBBRAIO

SWORD ART ONLINE
ソードアート・オンライン
FATAL BULLET

PRENOTA PER AVERE
- COSTUMI ESCLUSIVI
- FUCILE D'ASSALTO


COSTUME SAO KIRITO


FUCILE D'ASSALTO ARGENTATO


COSTUME SAO ASUNA

FIGURINE ESCLUSIVE KIRITO E SINON



COLLECTOR EDITION


ARTBOOK

MAPPA IN TESSUTO

12 PS4 XBOX ONE BANDAI NAMCO Entertainment