Mensile informativo
Players network
16 GAMES
GameUP
38 | MARZO 2018

PLAYERS

special · recensioni · fut strate… …ming · gadgets · girl gamer · notizie



esclusive
god of war
OMAGGIO poster originale
con custodia
farcry 5
REGALO cover desk
ni no kuni 2
REGALO doppio poster

special
è tornato il Dio della guerra !
AAA data di uscita cercasi

concorso
prenota & vinci
la console preferita

recensiti
shadow of the colossus
dynasty warriors 9
metal gear survive
kingdom come deliverance
UFC 3

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

PS4

dal 2 al 22 marzo tantissimi titoli ad un prezzo imperdibile



a soli **20,99**



a soli **29,99**



a soli **39,99**



* disponibilità limitata - fino ad esaurimento scorte

PLAYERS
Pubblicazione informativa gruppo HYPER
Anno IV n. 38
Coordinamento Bruno Capolupi
Stampa Esperia Print Evolution Lavis (TN)
HYPER srl - Via Riale 13/a - Vicenza
players@16games.it

Hanno collaborato alla realizzazione di questo numero


Francesco Tarquini


Valerio Turrini


Marco Inchingoli


Matteo Gaudio


Giulio Gabrielli


Vito Pedone

carissimi players

Senza dubbio questo è il mese di Far Cry 5, della sua anomala ambientazione, dell'attesa che lo ha accompagnato, dei regali che ci sono per i nostri lettori che lo acquistano e della caratterizzazione che Anna, la nostra girl gamer di marzo, gli tributa.
Ma siccome ormai abbiamo deciso di viziarvi, regaliamo anche il doppio poster (in esclusiva) di "Ni No Kuni 2 il destino di un regno" e vi riveliamo anche cosa abbiamo preparato, altra esclusiva PLAYERS, per il gran ritorno del Dio della guerra !
E se ancora non bastasse ricordate che sono gli ultimi giorni validi per compilare il coupon e partecipare al concorso per vincere la console preferita oltre a un sacco di altri bellissimi premi.
Tolto il ritorno di Kratos e l'avvento di LABO verrebbe da chiedersi cosa succede.
In aprile praticamente non esce nulla, tra un po' siamo all'edizione 2018 dell'E3 e ancora c'è parecchia nebbia sulla maggior parte dei titoli (importanti) annunciati nel 2017.
A tal proposito dedichiamo uno special all'argomento che evidenzia come numericamente e qualitativamente sono ancora troppi i titoli che mancano all'appello.
Speriamo, per il nostro portafoglio, di non assistere all'ennesima ammucchiata autunnale che per forza di cose porterà ognuno di noi a "sacrificare" qualche titolo.
Ci consoleremo con l'arrivo della bella stagione dove ci butteremo a capofitto nelle nostre competizioni prima locali e poi nazionali. Non vediamo l'ora di farvi divertire.
Buona lettura e alla prossima.

Bruno Capolupi

in questo numero

06 special
dall'Olimpo con furore, è tornato il Dio della guerra!
OMAGGIO IN ESCLUSIVA

10 review
shadow of the colossus

14 special
AAA data di uscita cercasi

18 review
dynasty warriors 9

20 fut strategy
"low cost" efficace

21 inserto
- calendario gamers
- poster del mese

25 retrogaming
1990 Duck Tales

28 review
- kingdom come deliverance
- metal gear survive

35 gadget
il retro sempre più cool

36 review
UFC 3

38 magic cards
- golgari constrictor
- masters 25

40 girl gamer
anna

PRENOTA&VINCI

anteprima

a cura di Valerio Turrini

dall'Olimpo con fur



God of War 3 ha definitivamente chiuso la guerra tra Kratos e gli Dei dell'Olimpo, un eventuale ritorno della serie e del personaggio andava fatto bene, non si poteva semplicemente fare una versione moderna di God of War 3 con nuovi nemici da uccidere, dopotutto parliamo di una delle saghe più famose e di successo della storia dei videogiochi, non si poteva buttare via un'occasione così grande.

Dopo aver malmenato tutti gli Dei dell'Olimpo nelle due passate generazioni di videogiochi, il nostro amato Kratos ha ritenuto completata la sua lunga missione che è stata capace di divertire milioni di appassionati attraverso gli anni, riuscendo anche ad approdare sulla console portatile di PSP, imponendosi con due giochi che da soli valevano il prezzo del biglietto per l'intera console.
L'ultima apparizione è datata 2013 con God of War Ascension, un prequel che ci ha narrato un po' di storia precedente ai giochi originali, quando Kratos era ancora solamente il Fantasma di Sparta e non il Dio della Guerra.
Ed è sicuramente lo stesso ragionamento fatto da Santa Monica Studios prima di iniziare a lavorare al nuovo God of War, si è preoccupata fin da subito







ore, è tornato il Dio della guerra!

di realizzare un gioco canonico della serie, dedicato ancora una volta a Kratos, ma che sarebbe stato capace di proiettare la saga nel futuro. Primo passo, il ritorno di Cory Barlog alla direzione creativa del gioco che vuol dire far tornare il papà dell'originale God of War al comando della sua creatura, con un'esperienza maturata da due prodotti di successo come Mad Max di Avalanche Studios e il reboot di Tomb Raider. Ed è proprio dalla mente di Cory Barlog che nasce il nuovo God of War che si sposta dall'antica Grecia alla mitologia Nordica, un filone narrativo che difficilmente trova spazio nelle produzioni maggiori, ma che ha dimostrato le sue infinite possibilità con Hellblade: Senua's Sacrifice e con altri prodotti multimediali come Vikings.

La mitologia norrena non sarà solo parte dell'esperienza di gioco, con nemici, armi e diverse situazioni narrative che prenderanno spunto dalle leggende nordiche, ma noi saremo parte di questa mitologia visto che il periodo storico è antecedente ai vichinghi, quando i loro Dei camminavano in questo mondo.

Parlando di Kratos, avrete sicuramente visto che seppur parliamo del Dio della Guerra, la vecchiaia ha colpito anche lui e con essa sono arrivate anche le responsabilità del figlio Atreus, la vera novità di questo God of War. Molto della storia narrata nel gioco sarà legata a doppio filo con il figlio e la volontà da parte degli sviluppatori era quella di renderlo un personaggio comprimario di grande utilità, che sappia badare a se stesso e che non rappresenti un peso per la nostra avventura. Atreus e il suo fidato arco ci aiuteranno a sconfiggere i vari nemici del gioco e il sistema di combattimento creato per God of War, permetterà di eseguire spettacolari azioni cooperative tra Kratos e il figlio. Nella recensione vi sapremo dire sicuramente di più di quanto queste interazioni siano funzionali e immediate, ma sicuramente le premesse sono buone e Kratos non dovrà trasformarsi in un baby sitter, visto che anche in caso di sconfitta del piccolo Atreus, l'azione proseguirà con un temporaneo allontanamento del bambino dalla battaglia e non con la sua morte e conseguente game over.
Rimanendo sempre sul tema del sistema di combattimento, abbiamo visto fin dal primo trailer che Kratos non ha più le Lame del Caos, le iconiche spade con le*(continua)*





TT

ISLE OF MAN

RIDE ON THE EDGE

DISPONIBILE DAL 6 MARZO



SPECIALE PER I LETTORI DI PLAYERS

A SOLI 59,99



INOLTRE IN REGALO LA T-SHIRT ORIGINALE !

GOLD CARD - ACCESS - PRIORITY

* fino a esaurimento scorte

bigben interactive

(segue) catene che erano avvolte alle braccia del Fantasma di Sparta nella trilogia originale.

> *In questo God of War, la nostra fidata arma sarà il Leviatano, un'ascia mitologica che come è dotata di poteri magici particolari, simili a quelli di Mjolnir, il martello di Thor.*

Potremo infatti lanciarla per congelare sul posto un nemico, proseguire l'azione a pugni, per poi richiamarla a noi successivamente.
L'ascia sarà un'arma più lenta e con un range decisamente minore rispetto alle Lame del Caos e quindi aspettiamoci dei combattimenti meno caotici, più ragionati e di conseguenza più realistici rispetto al passato.
Un'altra novità e punto di rottura con i precedenti capitoli è che il Leviatano sarà l'unica arma presente nel gioco e potrà essere potenziata attraverso delle speciali rune, che gli daranno dei bonus passivi.
Altre differenze sostanziali in termini di gameplay si trovano nella gestione della telecamera, ora libera e posizionata alle spalle di Kratos e in un'impostazione degli scenari leggermente meno fissa, con mappe più ampie e liberamente esplorabili che potranno portarci anche ad affrontare alcuni boss opzionali.





Gli ingredienti per un grande God of War ci sono tutti e Santa Monica Studios sembra aver fatto un ottimo lavoro anche dal punto di vista tecnico, apprezzato fin dal primissimo trailer dell'E3 2016, ma qui c'è da fare qualche piccola critica sul famoso downgrade di cui tanto si è parlato online.
Purtroppo è evidente che il primissimo trailer di God of War era caratterizzato da una grafica mai vista su console e che difficilmente riusciremo mai a vedere su questa generazione di console, ma il downgrade non è nemmeno lontanamente paragonabile a quelli già visti in passato visto che il gioco mantiene comunque un livello grafico eccezionale, in alcuni casi persino migliore rispetto a quanto presentato nel 2016 in quel trailer e perciò le chiacchiere stanno a zero, God of War è graficamente impressionante e per ritrovarcelo nelle nostre mani dovremo aspettare ancora qualche settimana.
La data d'uscita è fissata per il 20 aprile 2018, ovviamente in esclusiva per Playstation 4 e il gioco sarà disponibile anche in una ricca Collector's Edition che includerà oltre a diversi contenuti digitali in-game, un diorama di Kratos e Atreus davvero ben realizzato che vi farà brillare gli occhi.
Non ci resta che metterci comodi, armarci di tanta pazienza ed aspettare il 20 aprile per scatenare la nostra rabbia a suon di mazzate.•



review

videogames ai raggi x

a cura di Marco Inchingoli

07.02.18

BLUEPOINT GAMES

SONY

ACTION/ADVENTURE

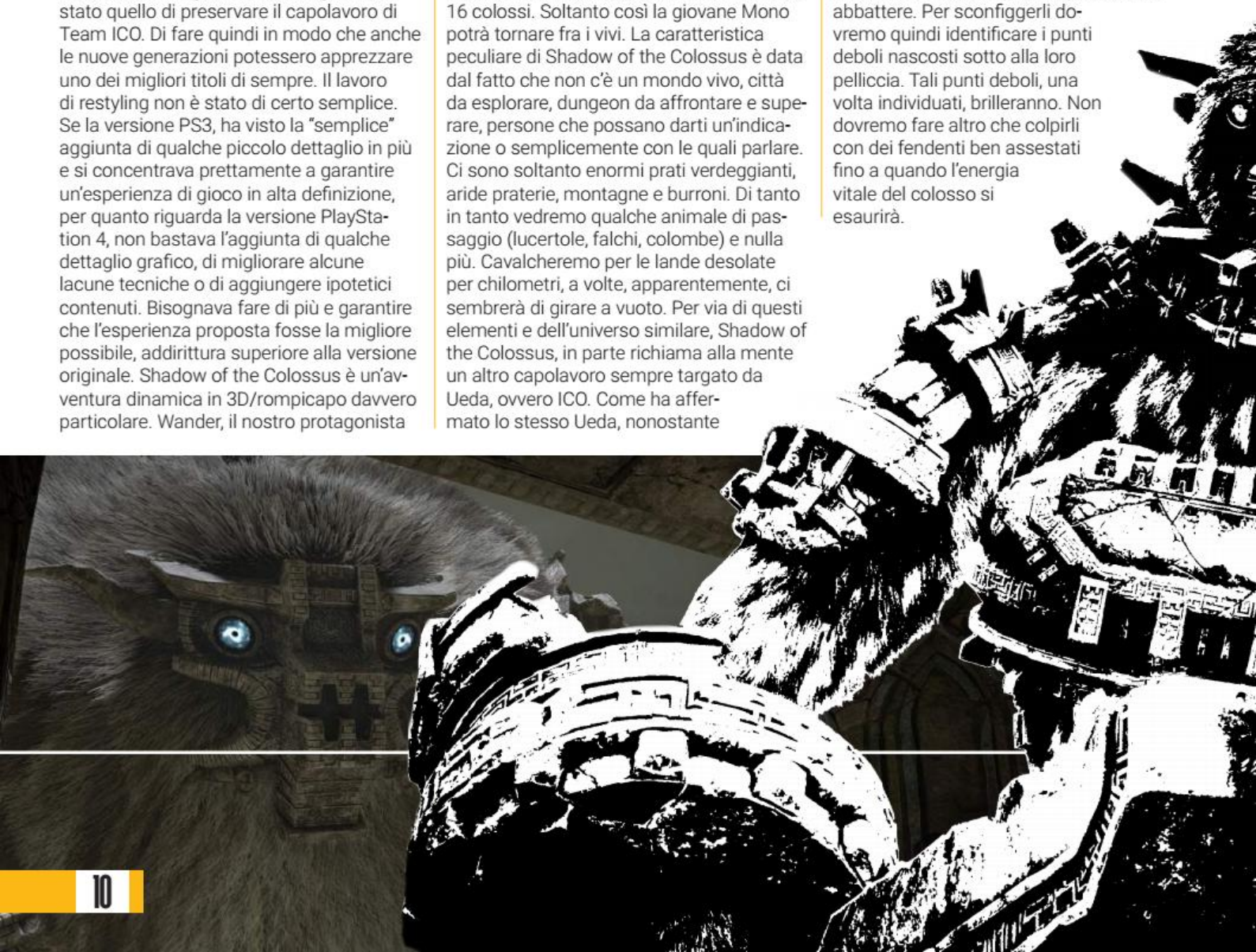
PS4



Shadow of the Colossus è uno di quei titoli che ti entra

L'opera di Fumito Ueda, originariamente pubblicata su PlayStation 2 nel 2006 e nel 2011 su PlayStation 3 in versione HD remastered, è finalmente disponibile anche su PlayStation 4

Ci troviamo dinanzi ad un remake, curato dai ragazzi di Bluepoint Games, che già avevano lavorato alla versione PS3. Quindi cosa dobbiamo aspettarci? L'ennesima rimasterizzazione? Qualche aggiunta qua e là? Una trovata commerciale e nulla più? Assolutamente no. L'obiettivo, che ha portato ad una nuova rivisitazione del gioco, a nostro giudizio è stato quello di preservare il capolavoro di Team ICO. Di fare quindi in modo che anche le nuove generazioni potessero apprezzare uno dei migliori titoli di sempre. Il lavoro di restyling non è stato di certo semplice. Se la versione PS3, ha visto la "semplice" aggiunta di qualche piccolo dettaglio in più e si concentrava prettamente a garantire un'esperienza di gioco in alta definizione, per quanto riguarda la versione PlayStation 4, non bastava l'aggiunta di qualche dettaglio grafico, di migliorare alcune lacune tecniche o di aggiungere ipotetici contenuti. Bisognava fare di più e garantire che l'esperienza proposta fosse la migliore possibile, addirittura superiore alla versione originale. Shadow of the Colossus è un'avventura dinamica in 3D/rompicapo davvero particolare. Wander, il nostro protagonista e il suo fedele destriero Agro, si recano al Sacrario del Culto. Un luogo misterioso, ai confini del mondo conosciuto. L'obiettivo? Riportare indietro l'anima di una stupenda fanciulla, Mono. Non si conosce nulla di lei, soltanto che è stata sacrificata per il suo "destino maledetto". Arrivati al Sacrario, una misteriosa entità, Dormin ci svelerà che per riuscire nella missione, dovremo affrontare 16 colossi. Soltanto così la giovane Mono potrà tornare fra i vivi. La caratteristica peculiare di Shadow of the Colossus è data dal fatto che non c'è un mondo vivo, città da esplorare, dungeon da affrontare e superare, persone che possano darti un'indicazione o semplicemente con le quali parlare. Ci sono soltanto enormi prati verdeggianti, aride praterie, montagne e burroni. Di tanto in tanto vedremo qualche animale di passaggio (lucertole, falchi, colombe) e nulla più. Cavalcheremo per le lande desolate per chilometri, a volte, apparentemente, ci sembrerà di girare a vuoto. Per via di questi elementi e dell'universo similare, Shadow of the Colossus, in parte richiama alla mente un altro capolavoro sempre targato da Ueda, ovvero ICO. Come ha affermato lo stesso Ueda, nonostante l'esperienza di gioco proposta sia diametralmente differente, Shadow of The Colossus è il predecessore di ICO. I colossi che abbiamo precedentemente nominato, sono creature misteriose. Alcune di esse hanno l'aspetto umanoide, altre di giganteschi animali, quali: volatili, rettili e mammiferi. Sono accumunati dal fatto di avere resistenti corazze e di essere quasi impossibili da abbattere. Per sconfiggerli dovremo quindi identificare i punti deboli nascosti sotto alla loro pelliccia. Tali punti deboli, una volta individuati, brilleranno. Non dovremo fare altro che colpirli con dei fendenti ben assestati fino a quando l'energia vitale del colosso si esaurirà.





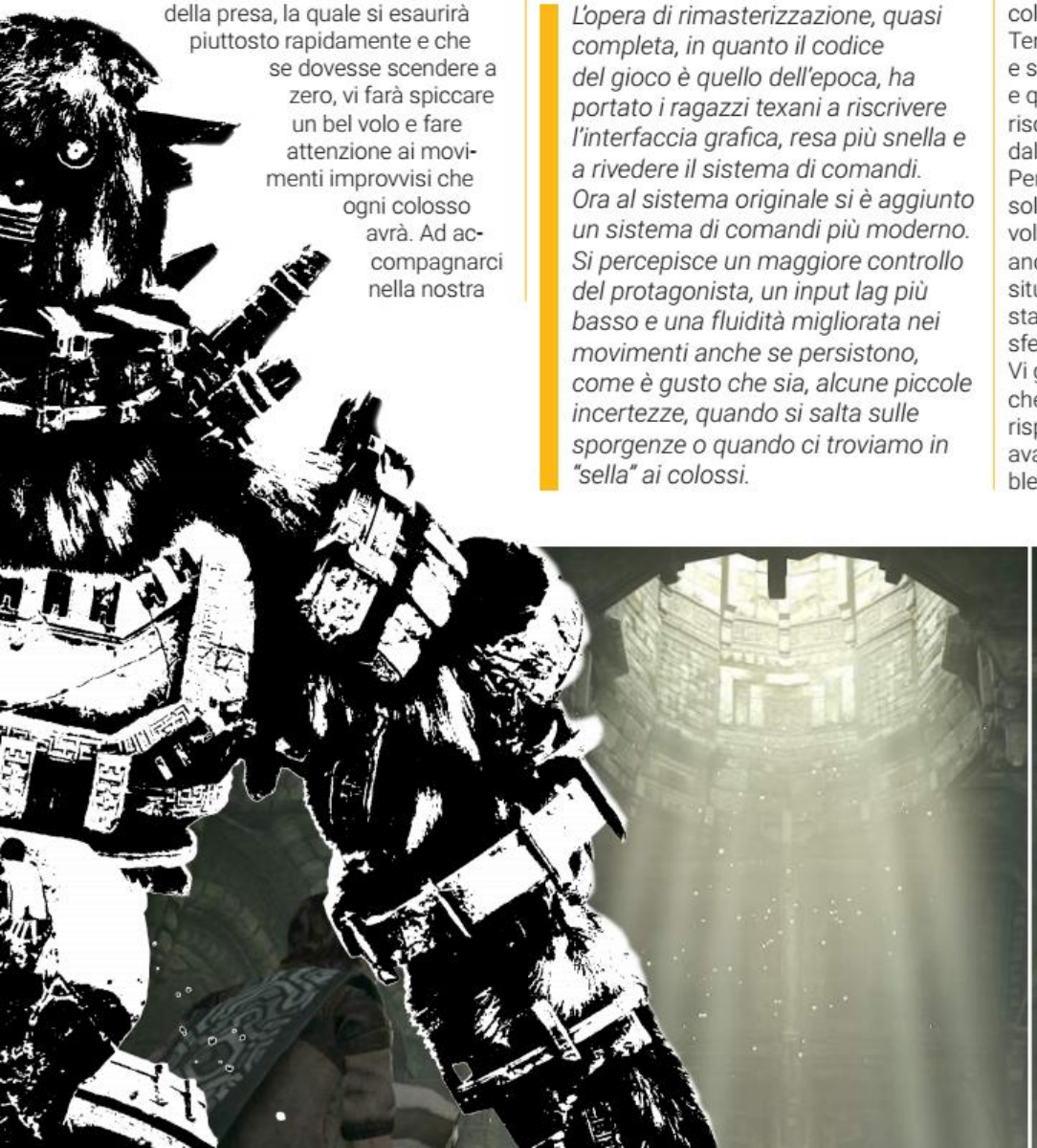


no nel cuore

L'arsenale a disposizione è limitato, è composto da spada e arco. La spada, oltre ad essere un'arma di offesa ha l'importante ruolo di guida. Sollevandola in aria, un raggio luminoso ci indicherà la strada da percorre per raggiungere il prossimo colosso. Dopo aver affrontato il primo colosso, che rappresenta una sorta di grande tutorial, nel vostro errare per il magico mondo di Shadow of the Colossus, incontrerete "mostri" sempre più straordinari e difficili da sconfiggere. Dovrete spremere le meningi per capire come salire in groppa ad essi, tenere sotto controllo l'enorme sfera della presa, la quale si esaurirà piuttosto rapidamente e che se dovesse scendere a zero, vi farà spiccare un bel volo e fare attenzione ai movimenti improvvisi che ogni colosso avrà. Ad accompagnarci nella nostra avventura, ci saranno le note magistrali di Kô Ôtani. La colonna sonora del gioco è qualcosa di soave ed è fra le belle mai udite in un videogioco. Per quanto riguarda il lavoro di rivisitazione fatto da Bluepoint Games, già autori come detto della versione PS3 del gioco, oltre ad aver lavorato alla versione rimasterizzata di Uncharted e di Gravity Rush, è stato a dir poco eccezionale. I problemi della versione originale erano caratterizzati da un frame rate poco stabile e un sistema di comandi che dire legnoso è dire poco.

L'opera di rimasterizzazione, quasi completa, in quanto il codice del gioco è quello dell'epoca, ha portato i ragazzi texani a riscrivere l'interfaccia grafica, resa più snella e a rivedere il sistema di comandi. Ora al sistema originale si è aggiunto un sistema di comandi più moderno. Si percepisce un maggiore controllo del protagonista, un input lag più basso e una fluidità migliorata nei movimenti anche se persistono, come è gusto che sia, alcune piccole incertezze, quando si salta sulle sporgenze o quando ci troviamo in "sella" ai colossi.

Per le nuove leve comunque le difficoltà di adattamento restano. In Shadow of the Colossus l'arrampicata non è automatica, non basterà soltanto saltare e premere un tasto come accade in Uncharted, Tomb Raider o Assassin's Creed.
La presa è affidata a due tasti. Bisognerà prima saltare con il tasto X e poi tenere premuto R2 per afferrare la presa.
Se per sbaglio lasciate il tasto R2, Wander automaticamente perderà la presa e tanti saluti.
La situazione si farà ancora più ardua quando saremo aggrappati alla folta pelliccia dei colossi.
Tenderanno a dimenarsi per liberarsi di noi e se calcolate male i tempi della sfera "grip" e questa dovesse esaurirsi cadrete con il rischio addirittura di morire e ricominciare dall'ultimo check-point.
Per evitare dolorose dipartite, dovrete non soltanto essere veloci nel muovervi una volta agganciata la presa sul colosso, ma anche di lasciarla quando vi troverete in situazioni di "tranquillità" nella quale potrete stare semplicemente in piedi e ricaricare la sfera del grip.
Vi garantiamo, per esperienza sia chiaro, che il feedback è migliorato di gran lunga rispetto alla versione originale, quindi avanzando nel gioco, riuscirete, senza problemi (o quasi?) ad assimilare il *(continua)*





VAMPYR

Ci lasceremo guidare dalla pressante sete di sangue, o cercheremo di mantenere un profilo distinto evitando vittime inutili ?



PS4 XBOX ONE DONTNOD ENTERTAINMENT FOCUS HOME INTERACTIVE

COMING SOON





(segue) sistema di controlli. Per quanto riguarda l'aspetto puramente grafico, siamo dinanzi alla migliore (come c'era da aspettarsi) edizione possibile. Sorprendente il quantitativo di poligoni aggiunti. L'erba, prima era soltanto caratterizzata dal colore verde, ma parliamo anche di 12 anni fa eh, crepacci, ruderi sparsi, laghi, cascate, sono stati finemente modellati. Il colpo d'occhio è davvero sensazionale, non sarà al pari delle produzioni più recenti ma capiterà spesso di fermarsi ad ammirare il panorama. Anche i colossi hanno beneficiato di un buon lavoro di restyling.
La pelliccia è facilmente identificabile, si muove ad ogni movimento della creatura, alle folate di vento o quando Wander ci si arrampica sopra.
Forse l'unico difetto, se di difetto si possa parlare è che l'alta definizione ha reso più "semplice" l'identificazione dei punti deboli.
Anche a metri di distanza sarà piuttosto facile individuarli, cosa che invece ad una risoluzione 512×224 era leggermente più complicato.
Le uniche due note dolenti, riguardano la gestione della telecamera, a volte non in linea con l'azione di gioco e gli evidenti fenomeni di pop-up che si presentano nel passaggio da una zona all'altra della mappa, ad esempio quando attraversiamo i ponti o ci avviciniamo sempre più alle montagne o alle zone boschive caratterizzate da folta vegetazione che fatica leggermente a caricarsi.
Per terminare il gioco, sono richieste circa 12/14 ore. Possiamo esplorare liberamente la mappa, non vastissima, ma comunque di buone dimensioni. Sono presenti alcune piccole quest secondarie. Potremo raccogliere le lucertole, utili per migliorare la sfera della presa, frutti, utili per migliorare l'energia vitale o andare a pregare ai santuari.

> *Completata la prima run di gioco, potrete cimentarvi in prove a tempo (Time Attack), potrete provare a sconfiggere i colossi entro un tempo stabilito, la modalità Ricordo, ritornando nei luoghi in cui avrete affrontato i colossi e "pregando" vicino ai loro resti avrete modo di combattere nuovamente contro di essi, utilizzando però il livello di salute e vigore attuali. Presente inoltre la modalità New Game+ più difficile da affrontare.*
> *Esistono poi alcuni collezionabili, infatti il team di Bluepoint ha introdotto delle monete d'oro che se raccolte tutte vi daranno accesso ad un bonus davvero niente male che lasceremo scoprire a voi.*

I ragazzi di Bluepoint Games, hanno dimostrato ancora una volta di che pasta sono fatti. Hanno toccato i giusti punti, riuscendo addirittura a migliorare il capolavoro targato Fumito Ueda.
È indubbio che quest'opera di rivisitazione sia stata pensata per chi non ha mai approcciato il gioco, ma farà sicuramente felici, grazie ad una veste grafica sbalorditiva, chi ha già avuto modo di apprezzare Shadow of the Colossus nella sua versione originale •



a cura di Valerio Turrini

A.A.A. data di u

Sono ancora tanti i titoli senza una data d'uscita, ma ce ne sono alcuni che veramente non vediamo l'ora di giocarci. Ecco i principali giochi annunciati, attesissimi, ma che ancora non hanno una data d'uscita definitiva



MARVEL'S SPIDER-MAN

SVILUPPO INSOMNIAC GAMES
PUBLISHER SONY
PIATTAFORMA: PS4
GENERE: ACTION

Il lungo video di gameplay dedicato a Spider-man è stato uno dei momenti più entusiasmanti della conferenza Sony all'E3 2017.
Il lavoro di Insomniac Games, infatti, ha convinto i presenti, mostrando un'azione fluida e scene d'intermezzo davvero spettacolari, che hanno messo in luce anche la struttura open-world della New York realizzata dal team.
Suscitato l'interesse generale, Sony ha quindi deciso di iniziare a rilasciare diverse informazioni sulla sua nuova esclusiva, a partire dal sistema di gioco, le premesse narrative e una possibile finestra di pubblicazione.
È emerso, infatti, che saranno presenti costumi alternativi per il protagonista, anche se non è ancora chiaro il ruolo che avranno all'interno delle meccaniche del gioco.
La storia raccontata, inoltre, non prenderà in considerazione le origini del personaggio: il Peter Parker presente al suo interno ha 23 anni e combatte il crimine già da otto.



ANTHEM

SVILUPPO: BIOWARE
PUBLISHER: EA
PIATTAFORMA: PS4, XBOX ONE, PC
GENERE: ACTION-ADVENTURE

Con la pubblicazione del primo teaser, Anthem è tornato a far parlare di sé grazie a un lungo e spettacolare video gameplay che mostra alcuni degli aspetti che caratterizzeranno la nuova IP di BioWare.
Ci troviamo di fronte a un open-world fantascientifico all'avanguardia dal punto di vista tecnico e incentrato sull'utilizzo di un particolare esoscheletro dalle notevoli potenzialità.
Si tratta di un gioco che sembra miscelare il multiplayer e lo storytelling proponendo un'esperienza condivisa che si avvicina a opere come Destiny e The Division.
Anthem punta con decisione su diversi aspetti dinamici cercando di proporre delle avventure costantemente diverse e condizionate per esempio dall'attacco di giganteschi e pericolosissimi animali alieni.



scita cercasi

BAYONETTA 3
SVILUPPO: PLATINUM GAMES
PUBLISHER: NINTENDO
PIATTAFORMA: SWITCH
GENERE: ACTION
Attraverso una serie di post pubblicati sul suo profilo Twitter, il game director di Bayonetta 3, Hideki Kamiya, ha svelato alcuni retroscena riguardanti lo sviluppo della serie e come sia nata l'opportunità di lavorare in esclusiva per Nintendo.
Per quanto riguarda lo sviluppo di Bayonetta 3, Kamiya scrive: "è stato deciso fin dall'inizio che il gioco sarebbe stato sviluppato utilizzando i finanziamenti di Nintendo. Senza il loro aiuto, non avremmo potuto avviare questo progetto. Tutti i diritti appartengono a SEGA e Nintendo. I possessori dei diritti hanno deciso che il gioco dovesse essere fatto per Switch".
"Lo sviluppo di videogiochi è un business. Ogni azienda ha le proprie condizioni e strategie. A volte significa che i giochi vengono fatti, altre volte che vengono cancellati", ha concluso Kamiya, riferendosi probabilmente alla cancellazione di Scalebound. "Ma credo che ogni singola persona coinvolta sia impegnata ad offrire la miglior esperienza possibile. So che, almeno per me, è uno dei più grandi obiettivi quando mi metto al lavoro".
"Non posso esprimere quanto sia contento di creare Bayonetta 3, e intendiamo fare tutto ciò che è in nostro potere per renderlo il miglior titolo possibile. È tutto quello che possiamo fare e la consideriamo la nostra più grande missione. Ci è voluto un po' prima che la produzione di Bayonetta 3 andasse a buon fine, ma adesso che è iniziata spero che si trasformi in qualcosa di meraviglioso per tutti voi".

CRACKDOWN 3
SVILUPPO: SUMO DIGITAL
PUBLISHER: MICROSOFT
PIATTAFORMA: XBOX ONE, PC
GENERE: ACTION
Atteso originariamente entro la fine del 2017, Crackdown 3 è il nuovo capitolo della saga d'azione che accompagna le piattaforme Microsoft sin dalla scorsa generazione.
Crackdown 3 è un gioco d'azione in terza persona ambientato all'interno di un mondo completamente esplorabile, caratterizzato da una notevole estensione in verticale: grazie ai super poteri del protagonista, avrete infatti la possibilità di compiere balzi prodigiosi che vi consentiranno di scalare grattacieli in pochi istanti.
Al fine di portare a compimento il progetto del designer Dave Jones, colui che ideò la saga oltre dieci anni fa, la principale innovazione di questo capitolo consiste nell'utilizzo di un nuovo motore di gioco e una particolare architettura di rete che ha consentito a Microsoft e ai quattro team al lavoro sul progetto di incrementare notevolmente le dimensioni della mappa e la portata degli effetti speciali, in primis il sistema che gestisce le incredibili esplosioni su schermo.

KINGDOM HEARTS III
SVILUPPO: SQUARE ENIX
PUBLISHER: SQUARE ENIX
PIATTAFORMA: PS4, XBOX ONE
GENERE: RPG
È l'undicesimo titolo della serie Kingdom Hearts, sequel di Kingdom Hearts II e capitolo finale della "saga di Xehanort" (in inglese "Dark Seeker saga").
Ambientato dopo gli eventi di Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distanc e 0.2 Birth by Sleep, il gioco vede tornare Sora nel ruolo di protagonista, affiancato da Paperino, Pippo, Topolino e Riku nella ricerca dei sette guardiani della luce e della "chiave che restituisce i cuori": l'obiettivo è sventare l'ultima minaccia del Maestro Xehanort, che ha intenzione di dare vita a una seconda Guerra del Keyblade.
Il viaggio li porterà a visitare mondi e incrociare il cammino con personaggi di proprietà Disney e della serie Final Fantasy.
Il titolo iniziò a essere concepito nel 2006 poco dopo la pubblicazione di Kingdom Hearts II Final Mix, ma la sua produzione non fu confermata fino all'E3 2013, dopo anni di dicerie e speculazioni.
Il motore grafico utilizzato era il Luminous Studio, ma venne poi scartato in favore delle potenzialità offerte dall'Unreal Engine 4.
Il gameplay è stato arricchito rispetto ai predecessori con l'introduzione di nuove meccaniche come l'Attraction Flow, che permette a Sora di eseguire attacchi evocando attrazioni dei parchi a tema Disney.



DETROIT: BECOME HUMAN
SVILUPPO: QUANTIC DREAM
PUBLISHER: SONY
PIATTAFORMA: PS4
GENERE: ADVENTURE
La trama del titolo si concentrerà sulla vita di vari personaggi oltre a quella di Kara, un androide scappato dopo la sua costruzione e intento a scoprire il mondo e viverlo da essere libero.
Il videogioco riprende direttamente il contesto narrativo proposto nella tech demo Kara rilasciata da Quantic Dream, utilizzata per mostrare la nuova tecnologia di motion capture allora utilizzata su PlayStation 3.
Detroit: Become Human presenterà un sistema di scelte simile ai giochi precedenti di Quantic Dream (Heavy Rain e Beyond: Due Anime), dando molta libertà al videogiocatore in fatto di scelte, e creando così finali multipli e sviluppi della trama molto differenti.
Il videogioco è stato presentato anche all'E3 2016, in cui è stato mostrato il sistema di scelta-conseguenza a finali multipli tramite un trailer.
Nel trailer viene anche mostrato uno dei personaggi controllabili che faranno parte della storia, ovvero il "Deviant Hunter" Connor, un androide atto a cercare e cacciare gli androidi che violano il protocollo.



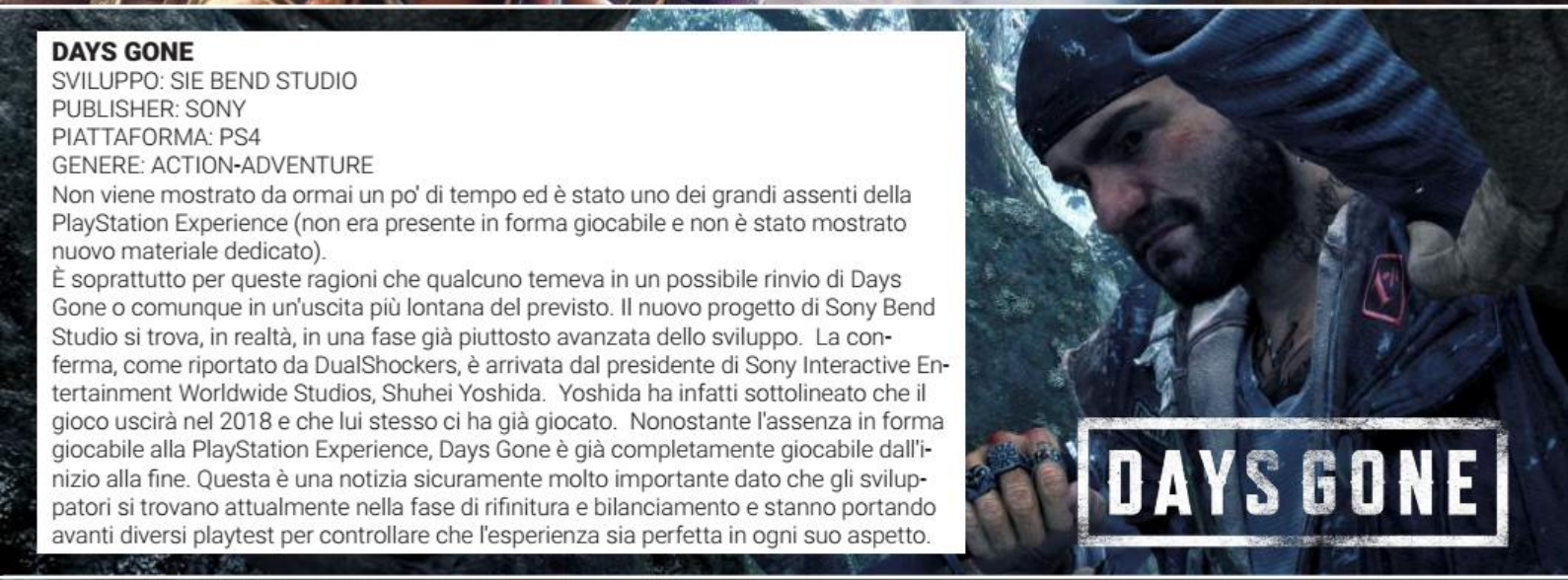
CYBERPUNK 2077
SVILUPPO: CD PROJECT
PUBLISHER: CD PROJECT
PIATTAFORMA: PS4, XBOX ONE
GENERE: RPG
Il sito polacco StrefaInwestorow ha intervistato il CEO di CD Projekt RED, Adam Kiciński, che ha parlato dei piani futuri della società per propri giochi.
Per quanto riguarda Cyberpunk 2077, Kiciński dice che sarà più grande di The Witcher 3, e spera che alzerà l'asticella della qualità dei giochi sviluppati dal team, auspicando un successo maggiore rispetto a quello ottenuto dall'ultimo capitolo di The Witcher.
Incalzato sul multiplayer accennato tempo fa dal team, il CEO non ha né confermato né smentito la presenza di tale modalità, ma ha dichiarato che il team è soddisfatto del lavoro svolto fino ad ora sul gioco e sono ansiosi di mostrarlo al mondo.
Si è parlato anche della serie The Witcher, che il team ha sempre inquadrato in una trilogia, dunque non ci sono piani al momento di realizzare un quarto capitolo della saga.
I diritti, però, sono ancora in mano a CD Projekt RED, e Kiciński ha aperto all'ipotesi di una serie parallela, ambientata comunque nell'universo di The Witcher per non scontentare i fan, che secondo lui non perdonerebbero mai al team l'abbandono dell'IP.
Poi è toccato a Gwent, il gioco di carte di The Witcher, e Kiciński ha spiegato che il gioco è stato sviluppato in collaborazione con GOG, e che il team ha imparato molto sullo sviluppo dei giochi in multiplayer.
Ha dichiarato, inoltre, che il gioco arriverà anche sulle "future piattaforme" e che nel 2018 ci saranno grandi novità.



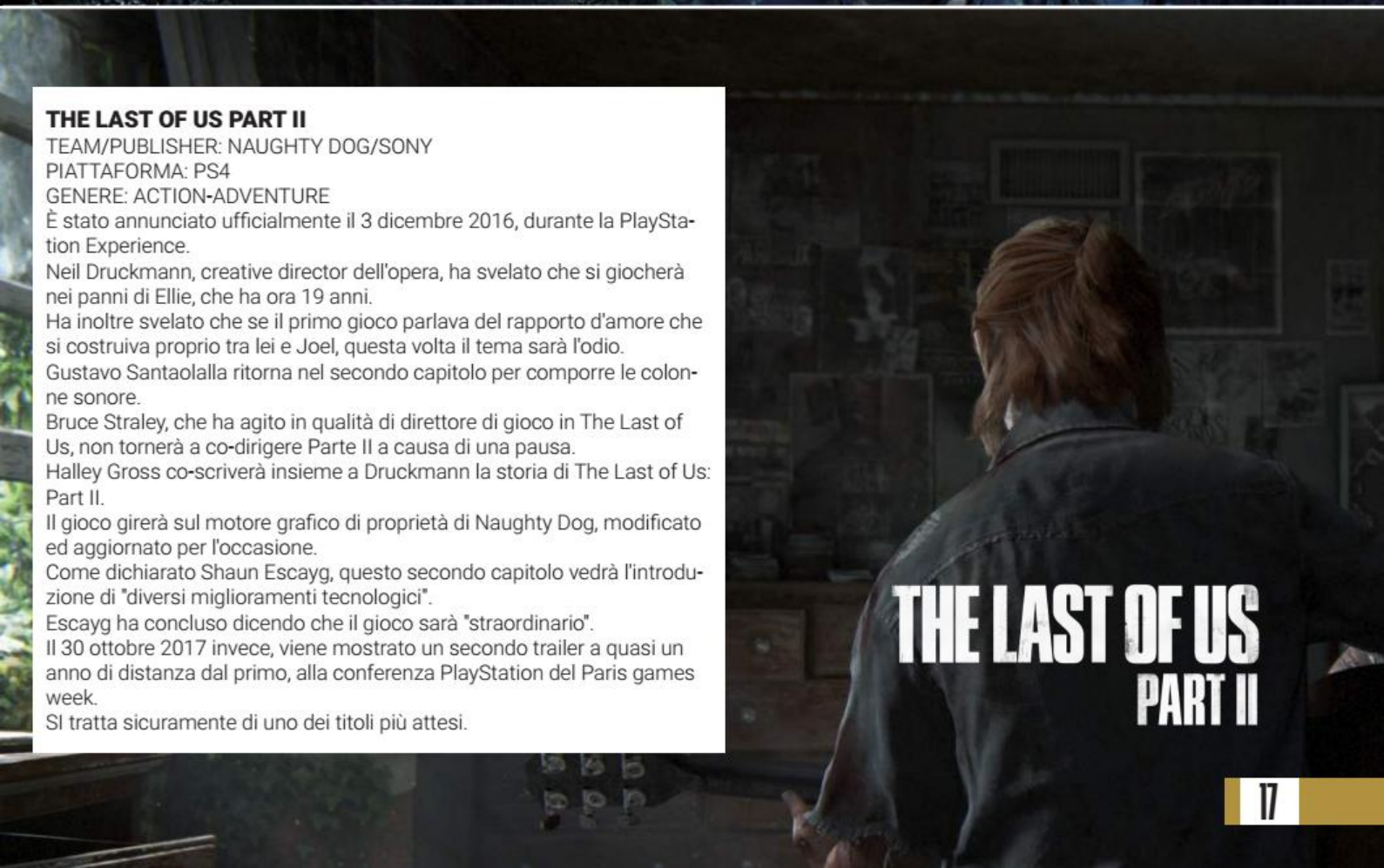
METRO: EXODUS
SVILUPPO: 4A GAMES
PUBLISHER: DEEP SILVER
PIATTAFORMA: PS4, XBOX ONE, PC
GENERE: FPS/ADVENTURE
Durante una recente intervista pubblicata sull'ultimo numero di Game Informer, 4A Games ha rivelato che Metro Exodus era nato come un progetto completamente open world. Accorgendosi che in questo modo la serie avrebbe perso la sua identità, alla fine il team è tornato sui suoi passi. Nelle intenzioni iniziali di 4A Games, dunque, Metro Exodus doveva essere un capitolo completamente open world, evidentemente con qualche strizzatina d'occhio al cugino S.T.A.L.K.E.R. Tuttavia, dopo aver testato con mano i primi livelli concettuali, gli sviluppatori si sono accorti che la formula a mondo aperto avrebbe cozzato con lo spirito originale di Metro, perdendo di vista la vera identità del franchise.
Alla fine, come dichiarato in un'altra intervista concessa a Game Informer, 4A Games ha optato per una via di mezzo tra l'open world e la linearità story driven, inserendo aree esplorabili di gran lunga più grandi rispetto a quelle contenute nei primi due capitoli.
I giocatori, insomma, dovrebbero continuare a percepire il tipico senso di progressione legato all'avanzamento della trama, sperimentando al tempo stesso un senso di libertà di ampio respiro durante le fasi esplorative.



BEYOND GOOD & EVIL 2
SVILUPPO: UBISOFT MONTPELLIER
PUBLISHER: UBISOFT
PIATTAFORMA: TBA
GENERE: ACTION-ADVENTURE
Beyond Good & Evil 2 è un gioco di avventura dinamica in terza persona che si svolge qualche tempo prima degli eventi di Beyond Good & Evil, presentando più elementi di videogioco di ruolo rispetto al platform del primo gioco.
Si comincierà il gioco con la creazione di un personaggio.
Poiché il giocatore svolge varie mansioni, migliorerà in vari attributi e sbloccherà i membri della squadra spaziale e dell'equipaggio che possono anche migliorare nel tempo.
I giocatori visiteranno pianeti che hanno le proprie società e, completando i compiti su questi pianeti, acquisiranno nuove tecnologie o altri aspetti per migliorare la loro navicella spaziale. Ancel ha annunciato che ci sarà un elemento narrativo che include eventi della storia fissa ed eventi basati sulle decisioni che il giocatore avrà fatto nell'esplorazione dei pianeti. Il gioco sarà giocabile in giocatore singolo e cooperativo; anche come singolo giocatore si sarà presente in un universo condiviso, con alcuni eventi che interessano tutti i giocatori contemporaneamente.



DAYS GONE
SVILUPPO: SIE BEND STUDIO
PUBLISHER: SONY
PIATTAFORMA: PS4
GENERE: ACTION-ADVENTURE
Non viene mostrato da ormai un po' di tempo ed è stato uno dei grandi assenti della PlayStation Experience (non era presente in forma giocabile e non è stato mostrato nuovo materiale dedicato).
È soprattutto per queste ragioni che qualcuno temeva in un possibile rinvio di Days Gone o comunque in un'uscita più lontana del previsto. Il nuovo progetto di Sony Bend Studio si trova, in realtà, in una fase già piuttosto avanzata dello sviluppo. La conferma, come riportato da DualShockers, è arrivata dal presidente di Sony Interactive Entertainment Worldwide Studios, Shuhei Yoshida. Yoshida ha infatti sottolineato che il gioco uscirà nel 2018 e che lui stesso ci ha già giocato. Nonostante l'assenza in forma giocabile alla PlayStation Experience, Days Gone è già completamente giocabile dall'inizio alla fine. Questa è una notizia sicuramente molto importante dato che gli sviluppatori si trovano attualmente nella fase di rifinitura e bilanciamento e stanno portando avanti diversi playtest per controllare che l'esperienza sia perfetta in ogni suo aspetto.



THE LAST OF US PART II
TEAM/PUBLISHER: NAUGHTY DOG/SONY
PIATTAFORMA: PS4
GENERE: ACTION-ADVENTURE
È stato annunciato ufficialmente il 3 dicembre 2016, durante la PlayStation Experience.
Neil Druckmann, creative director dell'opera, ha svelato che si giocherà nei panni di Ellie, che ha ora 19 anni.
Ha inoltre svelato che se il primo gioco parlava del rapporto d'amore che si costruiva proprio tra lei e Joel, questa volta il tema sarà l'odio.
Gustavo Santaolalla ritorna nel secondo capitolo per comporre le colonne sonore.
Bruce Straley, che ha agito in qualità di direttore di gioco in The Last of Us, non tornerà a co-dirigere Parte II a causa di una pausa.
Halley Gross co-scriverà insieme a Druckmann la storia di The Last of Us: Part II.
Il gioco girerà sul motore grafico di proprietà di Naughty Dog, modificato ed aggiornato per l'occasione.
Come dichiarato Shaun Escayg, questo secondo capitolo vedrà l'introduzione di "diversi miglioramenti tecnologici".
Escayg ha concluso dicendo che il gioco sarà "straordinario".
Il 30 ottobre 2017 invece, viene mostrato un secondo trailer a quasi un anno di distanza dal primo, alla conferenza PlayStation del Paris games week.
SI tratta sicuramente di uno dei titoli più attesi.

review

videogames ai raggi x

a cura di Marco Inchingoli

13.02.18

OMEGA FORCE

KOEI TECMO

ACTION

PS4 XBOX ONE PC DVD ROM



torna alla grande il capostipite dei musou

ci troviamo ancora una volta nella Cina feudale, che corso del secondo secolo D.C. è sconquassata dal conflitto civile dei Signori della Guerra.

Dynasty Warriors 9 è un musou. Avete presente quei titoli in cui ci sono pochi dettagli nello scenario, un protagonista così potente da lanciare fendenti in grado di spazzare via dieci nemici in un colpo, montagne e interi scenari? Ecco, quello è un musou. Titolo che sicuramente non viene acquistato per godere del panorama o di un comparto narrativo da premio oscar, ma piuttosto per padroneggiare al meglio meccaniche semplici e ripetitive, che in qualche modo riescano a diventare sempre più studiate con conseguente crescita nel senso di appagamento del giocatore. Omega Force e Koei Tecmo ne hanno realizzati vari negli anni, alcuni anche piuttosto recenti: One Piece Pirate Warriors, Hyrule Warriors, Fire Emblem Warriors, e via dicendo. Ma Dynasty Warriors 9 è il più famoso di tutti, perché il capostipite dell'intero genere.
L'obiettivo è l'intero paese, forse se avete letto il romanzo dei Tre Regni sapete già qualcosa sulle premesse narrative, che comunque non sono state in alcun modo alterate rispetto agli altri Dynasty Warriors (non stiamo parlando degli spin off ovviamente).
La Modalità Storia di Dynasty Warriors 9 viene raccontata in modo diverso rispetto al passato: prima si sceglieva una fazione, e poi si seguivano le sue vicende all'interno dei vari conflitti tra signorie. In Dynasty Warriors 9 le cose sono un po' diverse.
Si sceglie sempre una fazione, ma non si presta attenzione soltanto a quella. La narrazione è corale, come se si trattasse (appunto) di un unico grande romanzo con più personaggi.
La storia ci imporrà di considerare di volta in volta tutti i clan, tutte le dinastie, tutte le famiglie, fino alla conclusione: con un finale diverso (questo sì) per ogni fazione con cui abbiamo affrontato l'avventura. Ciò aumenta considerevolmente il numero di filmati, i dialoghi e in generale la rigiocabilità del titolo. Senza fare miracoli, ma dando almeno un motivo per riprendere in mano un titolo dalle meccaniche giustamente ripetitive fino allo sfinimento.
Rispetto al passato, sono anche molto più curati i numerosi filmati di intermezzo, che comunque non sempre riescono a convincere del tutto. Con un musou open world credevamo di averle viste tutte, e all'inizio ci siamo avvicinati in modo un po' scettico alla produzione.

In realtà la formula proposta da Koei Tecmo, per la prima volta in assoluto in un titolo di questo tipo, funziona abbastanza bene.
Un po' è stata una decisione necessaria: ormai tutti i titoli degli ultimi anni tendono, come quasi fosse una legge fisica, verso l'open world.
Così, Dynasty Warriors 9 abbandona la sua struttura a livelli classica della Modalità Storia, e ci getta in un mondo vasto, dettagliato, ispirato e soprattutto liberamente esplorabile.

Proprio come se fosse un open world a tutti gli effetti: ma le limitazioni del caso sono evidenti, non solo in termini di estensione della mappa e dei luoghi, ma anche nella loro suddivisione.
Nonché nell'impossibilità di entrare in troppi edifici e zone, che vengono semplicemente solo "ritratti" nel paesaggio. Al suo interno ci ritroveremo a scegliere tra missioni principali (per proseguire nell'avventura) o secondarie, collocate un po' ovunque.











Non tutte sono studiate allo stesso modo, né hanno lo stesso livello di interesse: molte sono semplici variazioni di altre che abbiamo già visto, oppure ci chiedono di realizzare compiti molto semplici e ai confini con l'inutilità vera e propria. Durante un conflitto dinastico tutto ci aspetteremmo tranne che andare a caccia o a pesca, però molto spesso queste semplici missioni non sono soltanto un riempitivo, ma l'occasione per fare incetta di materiali particolari con cui potenziare i nostri eroi e le loro armi e armature.

> *Molto importante la rotazione climatica, perché non solo aggiunge un ulteriore elemento di varietà (che fa sempre bene in titoli come questo) ma apporta anche condizionamenti importanti nelle fasi di battaglia. Attaccare con un certo esercito invece di un altro può essere più o meno vantaggioso, e adesso bisogna prendere in considerazione anche il momento della giornata particolare e il clima: se si accumulano troppi malus, il nostro assalto può concretizzarsi in una sonora sconfitta.*

Dynasty Warriors 9 è un titolo molto interessante, che ambisce ad essere qualcosa di più. Forse a qualcosa di troppo. Le sue meccaniche sono solide, del resto si tratta del capostipite di una serie apparentemente invincibile. Ma la sua commistione con tratti di gioco più moderni spesso porta a scelte di dubbia efficacia: meccaniche open world non approfondite, gestione della narrazione completamente rivista, missioni secondarie spesso prive di uno scopo preciso.
Aggiungiamoci pure che il comparto tecnico e grafico è fermo ad una generazione fa. Resta comunque un titolo godibile per gli estimatori del genere •





fut strategy

le formazioni per divertirsi

a cura di Matteo Gaudio





"low cost" molto efficace



ATT	82	MID	84	DEF	83
PAC	82	SHO	66	PAS	71
DRI	78	DEF	67	PHY	78

	PREZZO	RANGES
PS	233.600	31.550 / 582.500
XBOX	173.750	25.600 / 465.500

CHE 100 RAT 83

La formazione proposta è un po diversa dal solito, analizzeremo una squadra "low-cost" ma incredibilmente efficace in game.
Il modulo scelto è un 4-3-2-1 da cambiare al primo minuto al 4-2-3-1 con i tre COC.
Nel complesso è una squadra che tutti noi ci possiamo permettere, fisica e veloce dietro, robusta a centrocampo e incredibilmente veloce ed efficace davanti.
Infatti la difesa è composta da Bailly e Van Dijk che sono i due DC più usati del gioco, altissimi e dotati entrambi di una grande velocità e fisicità.
Sulle fasce troviamo Valencia, il terzino dal costo di 25k che viene usato anche dai pro-player nei tornei più importanti del mondo; a sinistra troviamo Rose che pur non essendo un top di gamma garantisce corsa,fisico e buonissima difesa. I due mediani sono entrambi francesi ed entrambi del Chelsea: Kante e Bakayoko, sono uno l'opposto dell'altro, uno piccolo e rapido, uno altissimo e macchinoso nei movimenti, ma hanno una caratteristica in comune che gli rende inseparabili: la facilità nel recuperare palloni, di fare legna in mezzo al campo e di dare la "propria vita" pur di non concedere goal: pazzeschi!
Proseguiamo con i i tre COC partendo da destra, Martial: uno dei giocatori più usati e economici nel gioco, dotato di incredibile velocità per non parlare del dribbling e del fisico. Alla sua sinistra troviamo Dele Alli: un COC degno di nota, meno veloce di Martial ma altissimo e dotato di una tecnica incredibile.
Il COC di sinistra è assolutamente Dembele: dotato di una tecnica sopraffina, 5 stelle piede debole e 5 stelle mosse abilità che lo rendono unico nel suo genere.
In molti si chiederanno il perché di Martial a destra e Dembele a sinistra; Semplice! Per sfruttare a pieno il driven shot o tiro ad incrociare, Dembele essendo mancino sta a sinistra e Martial essendo destrorso sta benissimo a destra.
Per ultimo, ma non per importanza, troviamo il bimbo d'oro, il mister 180mln, il diciottenne neo acquisto del PSG che si è rivelato un ATT in game pazzesco, dotato di grandissime qualità: velocità, tecnica, fisico, dribbling e di una finalizzazione incredibile, signori e signore KYLIAN MBAPPE completa questa magnifica squadra, la consigliamo vivamente.



Players

marzo 2018

calendario gamers

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



06
SQUARE ENIX
SQUARE ENIX
PS4 XBOX ONE



06
KYLOTONN ENTERTAINMENT
BIG BEN INTERACTIVE
PS4 XBOX ONE

08
5TH CELL
WARNER
PS4 XBOX ONE
NINTENDO SWITCH



09
DECK NINE GAMES
SQUARE ENIX
PS4 XBOX ONE



13
CAPCOM
CAPCOM
PS4 XBOX ONE



13
ICE FLAMES
TECHLAND
PS4 XBOX ONE





16
HAL LABORATORY
NINTENDO
NINTENDO SWITCH



20
OMEGA FORCE
CAPCOM
PS4 XBOX ONE NINTENDO SWITCH



20
MILESTONE
MILESTONE
PS4 XBOX ONE


PLAYERS





20

RARE
MICROSOFT
XBOX ONE



22

LEVEL -5
BANDAI NAMCO
PS4



23

HAZELIGHT
ELECTRONIC ARTS
PS4 XBOX ONE



27

UBISOFT
UBISOFT
PS4 XBOX ONE



27

RAINBOW STUDIOS
THQ NORDIC
PS4 XBOX ONE



30

MADMIND STUDIO
DEEP SILVER
PS4 XBOX ONE



30

GUST
KOEI TECMO
PS4 NINTENDO SWITCH

30

GRASSHOPER M.
NIS AMERICA
PS4



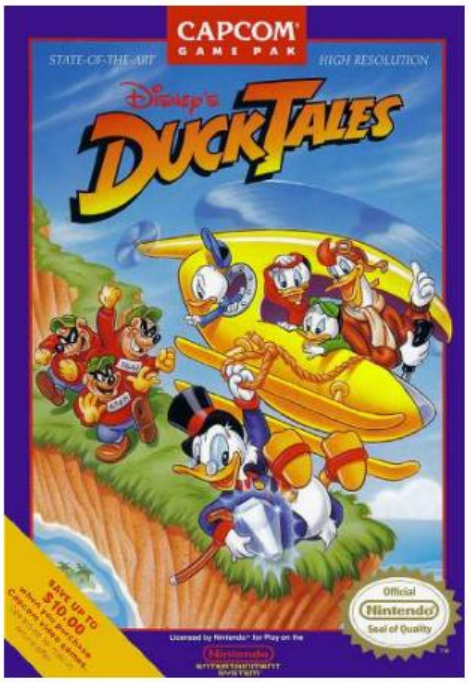
30

NIPPON ICHI
NIS AMERICA
PS4



a cura di Marco Inchingoli

DuckTales Woo-oo!



1990

CAPCOM

DISNEY

PLATFORM

NES - GAMEBOY



Per variare un po' il tema in questo numero andiamo a riscoprire un vecchio successo Disney (quasi mani sinonimo di games) sviluppato al tempo da Capcom: parliamo di Duck Tales.
Ispirato alla celebre serie animata degli anni '90, il titolo è approdato su NES e Game Boy nel 1990 raccogliendo subito il consenso di critica e pubblico grazie al suo gameplay non lineare, al suo sistema di controllo, alla veste grafica colorata e alla sua colonna sonora.
Nei panni di Zio Paperone dovremo farci



strada in cinque differenti livelli sparsi in tutto il globo a caccia di tesori; strutturato come un classico platform 2D saremo dunque chiamati ad eludere trappole con il nostro pratico bastone, eliminare nemici, raccogliere oggetti e scovare aree nascoste. Non mancano poi i classici boss di fine livello rappresentati qui dalla Banda Bassotti e la strega Amelia.
Se avete vissuto quegli anni probabilmente avrete visto almeno una puntata di DuckTales dunque non potete esimervi nel rispolverare questa leggendaria pietra miliare.
Nel caso non abbiate voglia di reperire il classico originale vi segnaliamo la presenza di un remake pubblicato nel 2013 per PC, PS3, Xbox 360, Wii U e Android intitolato DuckTales Remastered.
La serie è composta inoltre da altri due capitoli: DuckTales Quest for Gold e DuckTales II. Insomma il nostro consiglio è quello di recuperare quanto prima questo classico immortale Disney curato da una Capcom davvero in gran forma •



PRENOTA

richiedi in negozio il coupon per partecipare al concorso



BAR BAR BAR BAR BAR BAR BAR

A & VINCI

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

review

videogames ai raggi x

a cura di Valerio Turrini

13.02.18

WARHORSE STUDIOS

DEEP SILVER

ACTION RPG

PS4 XBOX ONE PC DVD ROM



un gioco medievale che punta tutto sul realismo e acc

cattura subito l'attenzione dei giocatori la completa assenza di elementi fantasy che normalmente caratterizzano tutti i giochi ad ambientazione medievale, come i blasonati The Witcher e Skyrim.

Già dal suo approdo su Kickstarter, il progetto lanciato da Warhorse Studios ha incuriosito parecchio i videogiocatori, tanto da finanziarlo per intero in tempi record e da sopportarne i vari rinvii rispetto alla data di uscita prevista. Il gioco era inizialmente schedulato per il 2015 e dopo essere stato rinviato a data da destinarsi ha visto gli scaffali nel 2018, su PC e le console di Sony e Microsoft.

Nel prodotto di Warhorse Studios non troveremo draghi e storie di stregoneria, ma un'ambientazione realistica fatta di sangue e acciaio, basata su eventi storici realmente accaduti nella Boemia del XV secolo, durante una sanguinosa guerra al trono che vide scontrarsi gli eserciti del re d'Ungheria Sigismondo e la resistenza del legittimo erede al trono, Re Venceslao IV.

In Kingdom Come Deliverance non saremo il classico eroe invincibile che riuscirà da solo a sconfiggere il re nemico, bensì un semplice figlio di un fabbro che a differenza del padre, aspirava ad una vita più avventurosa e a brandire le armi per combattere, piuttosto che forgiarle.
Il nostro personaggio Henry, dopo essere sopravvissuto al massacro del suo villaggio da parte degli uomini di Sigismondo, si unirà alle schiere della resistenza a sostegno del legittimo erede al trono con un forte desiderio di vendetta nei confronti degli uomini del re d'Ungheria, che ci porterà a viaggiare nella Boemia e a combattere le forze nemiche in pericolosi assedi.
L'impostazione open world del gioco è senza dubbio azzeccata vista l'ottima ambientazione al 100% autentica e realistica, senza alcun elemento fantasy come mostri e creature mitologiche ad "influenzare" il gioco e il gameplay, quest'ultimo caratterizzato da un ottimo sistema di combattimento molto simile a quanto visto in For Honor e da un grado di difficoltà abbastanza impegnativo che ci costringe a fare i conti con diversi fattori prima di intraprendere una battaglia solitaria contro il nemico.
Scordatevi di buttarvi nel campo di battaglia e prendere tutti a randellate uscendone vittoriosi, una scelta del genere vi porterà a morte certa, stessa sorte che vi toccherebbe nel caso in cui affrontaste due o tre nemici senza stare molto attenti.
Il gioco non è punitivo anzi, lascia molta libertà di approccio al giocatore e spesso ci vengono perdonati parecchi errori, ma la voglia di mantenere il realismo è palpabile e perciò buttarsi nella mischia colpendo a caso i nemici non è il modo giusto di affrontare la battaglia.









cantona il fantasy

In Kingdom Come Deliverance è presente un sistema di progressione del personaggio totalmente slegato dalle classi e che ci permetterà di migliorare non solo le nostre capacità di combattimento, ma anche quelle oratorie, che ci daranno accesso a nuove possibilità nei dialoghi e spesso ci tireranno fuori dai guai senza dover ricorrere alla spada.

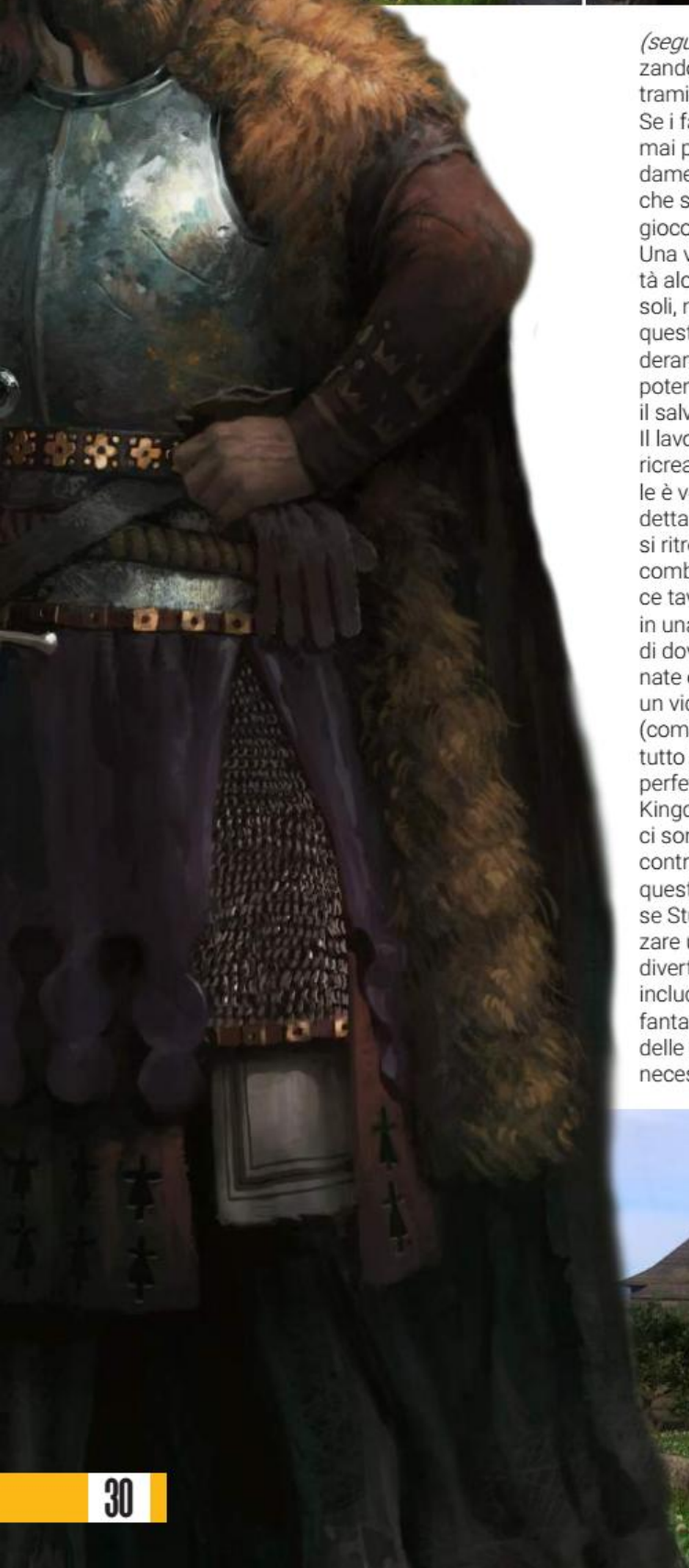
Mentre i dialoghi rappresentano il fiore all'occhiello del gioco, il sistema di combattimento ha bisogno di essere assorbito dal videogiocatore e dopo qualche ora di gioco cominceremo a padroneggiarlo a dovere, mentre invece risulta un po' più ostico la gestione delle fasi stealth, molto semplici nella struttura a dire il vero, ma caratterizzate negativamente da una intelligenza artificiale altalenante che in alcuni casi ci lascerà agire praticamente indisturbati, in altri sarà fin troppo reattiva e punitiva.

Il titolo ricordiamo che è stato prodotto da un team ristretto e indipendente, perciò è normale che il gioco abbia bisogno di un po' di tempo e patch per essere rifinito e a parte qualche bug di troppo e l'intelligenza artificiale, non ci sono delle critiche così insormontabili che non si possano risolvere con una patch.
Anche il tanto criticato minigioco per lo scassinamento delle serrature potrà essere migliorato in futuro e gli sviluppatori hanno già annunciato di essere al lavoro per risolvere i vari problemi del gioco che comunque è perfettamente godibile e divertente.
Il realismo come abbiamo già detto è alla base dell'esperienza di gioco ricreata in Kingdom Come Deliverance e gli sviluppatori hanno dovuto includere diverse regole e limitazioni per mantenerlo tale, tra cui un sistema di salvataggio un po' particolare.
Il gioco salva automaticamente i progressi in seguito a un punto di svolta, normalmente collegato ad una nostra precisa scelta morale, ma ci permetterà di salvare la partita in *(continua)*









(segue) qualsiasi momento utilizzando un oggetto in game e non tramite il solito menù.
Se i falò di Dark Souls non vi sono mai piaciuti, allora odierete profondamente la Grappa del Salvatore che soprattutto nelle prime fasi del gioco sarà molto difficile da reperire. Una volta acquisite le giuste capacità alchemiche potremo craftarla da soli, ma comunque l'introduzione di quest'oggetto ci obbligherà a ponderare meglio le nostre scelte, non potendo sempre salvare e ricaricare il salvataggio in caso di errore.
Il lavoro svolto dagli sviluppatori per ricreare l'atmosfera bellica medievale è veramente ottimo e la cura nei dettagli di questo periodo storico la si ritrova anche nei momenti privi di combattimenti, anche in una semplice taverna dove potremmo ritrovarci in una rissa tra ubriachi o nel fatto di dover imparare a fare determinate cose che un qualsiasi eroe di un videogioco troverebbe semplice (come appunto salvare il gioco), il tutto è rapportato e tutto combacia perfettamente nell'idea di gioco in Kingdom Come Deliverance, non ci sono elementi fuori posto che contraddicono l'anima del gioco e questo è un gran merito per Warhorse Studios che è riuscita a realizzare un RPG medievale credibile, divertente e appagante senza dover includere necessariamente elementi fantasy, riuscendo ad inserire anche delle meccaniche survival come la necessità di dormire e nutrirsi che aumentano ancora di più il realismo del gioco.
Come di consueto, l'occhio vuole la sua parte e dal punto di vista grafico si vedono i limiti di una produzione dal budget ridotto come quella di Kingdom Come Deliverance, ma ancora una volta dove non sono arrivati i soldi è arrivata la bravura degli sviluppatori, che hanno sapientemente concentrato i loro sforzi nel realizzare un mondo di gioco vivo e ricco di dettagli, che regala un colpo d'occhio davvero notevole grazie anche CryENGINE che per quanto riguarda le ambientazioni è davvero un motore strabiliante.
Qualche incertezza di troppo la si trova nelle texture dei personaggi secondari e nelle animazioni un po' troppo robotiche che stonano parecchio quando vengono inserite in un mondo di gioco così bello.
Forse con un po' più di tempo sarebbe stato possibile rifinire meglio il gioco, ma non ci possiamo lamentare di queste piccolezze se andiamo ad analizzare la complessità del titolo e la grande ambizione del progetto. Kingdom Come Deliverance è il primo RPG medievale senza draghi che vi piacerà e vi terrà incollati allo schermo per diverse decine di ore, ritrovandovi immersi in sanguinose battaglie all'arma bianca e in un'atmosfera incredibilmente fedele all'immaginario collettivo dell'epoca medievale, un periodo storico fatto di superstizioni, religione e tante sanguinose battaglie•



1° SABATO DEL MESE

+20%
SUPERVALUTAZIONE DEL TUO USATO

IL BORSINO DELL'USATO

-20%
SCONTO SUGLI ACQUISTI DI USATO

3° SABATO DEL MESE

* Negli store aderenti all'iniziativa
offerta valida esclusivamente per i
videogames usciti da oltre 60 giorni

review

videogames ai raggi x

a cura di Valerio Turrini

22.02.18

KONAMI

KONAMI

SURVIVAL / SHOOTER

PS4 XBOX ONE PC DVD ROM



Un'incarnazione inedita della serie leggendaria

Metal Gear riuscirà a splendere senza il suo storico creatore?

La guerra tra lo storico creatore della serie Metal Gear, Hideo Kojima e il publisher giapponese Konami è finita su tutte le testate videoludiche e non i fan non ci sono rimasti bene quando hanno saputo che i diritti del brand Metal Gear sarebbero rimasti in mano a Konami e ovviamente il publisher giapponese li avrebbe sfruttati a dovere visto l'enorme bacino di utenza che negli anni ha sostenuto il progetto di Kojima. Ma la domanda è, può funzionare un Metal Gear senza il genio e le idee di Kojima? Di certo non un Metal Gear Solid e Konami questa cosa l'ha capita da subito, c'è bisogno di rilanciare un nuovo ramo del grande albero di Metal Gear e già che ci siamo, abbandonare il genere solito per intraprendere una strada ben diversa come quella dei survival game, un'operazione che come andremo a vedere è riuscita perfettamente con Metal Gear Survive.

Metal Gear Survive è in tutto e per tutto uno spin-off di Metal Gear Solid V dal quale prende gran parte degli asset di gioco, ambientazioni, texture, modelli poligonali, il tutto viene catapultato in una realtà alternativa ambientata nello stesso periodo di The Phantom Pain, dove uno strano morbo ha infettato gli abitanti e li ha trasformati in esseri violenti e deformi, i Vaganti.

Alla base di Metal Gear Survive ci sono delle meccaniche survival molto classiche per il genere, ma ovviamente inedite per quanto riguarda la serie Metal Gear, tra cui troviamo la gestione di fame e sete che andranno direttamente a influenzare la nostra barra della salute e che perciò condizioneranno la nostra avventura, trovandoci costretti a raccogliere cibo e acqua per sopravvivere. Un'altra meccanica survival che trova dimora nel gameplay di Metal Gear Survive è quella legata al crafting, anche qui legato non solo ai potenziamenti della nostra attrezzatura, ma anche alla creazione di oggetti utili alla sopravvivenza come oggetti curativi e altri gadget che ci semplificheranno la vita all'interno del gioco. Altra opzione molto interessante per il crafting è quella legata alla costruzione di vari elementi difensivi che ci permetteranno di affrontare determinate azioni anche con un'ottica un po' gestionale. Per il resto, le meccaniche di shooting ed esplorazione si mantengono in linea con quanto già visto e apprezzato in Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, mentre come già detto dal punto di vista narrativo ci sono delle grosse differenze.

Trattandosi di uno spin-off della serie, Konami non ha voluto mantenere molti collegamenti con la trama di Metal Gear, se non quelli legati alle













location del mondo di gioco, ma comunque si è comportata bene e ha trovato il modo di giustificare la realtà alternativa di Metal Gear Survive, in puro stile Kojima.

> *Dal punto di vista narrativo non c'è davvero nessuna critica, l'incipit è intrigante e il ritmo di progressione della storyline è perfettamente bilanciato tra fasi lineari e colpi di scena.*

Proprio nel momento in cui la storia comincia ad andare a noia, Metal Gear Survive si apre con una nuova zona di gioco e ravviva l'interesse fino all'epica conclusione di un gioco, che dal punto di vista narrativo ci è riuscito davvero a stupire.
Nel gameplay forse non ci sono poi molte differenze rispetto a The Phantom Pain, questo Metal Gear Survive a parte le meccaniche survival sarebbe potuto essere una corposa espansione del gioco, ma dal punto di vista narrativo è un'altra storia. Prendendolo come gioco a sé, senza ricordarci di quel Metal Gear scritto a caratteri cubitali nel titolo, la qualità della narrazione è senza dubbio superiore e The Phantom Pain.

> *Dopo circa 20 ore di gioco, finita la campagna in singleplayer si apre un enorme endgame che include delle missioni in stile tower defense e nuovi boss opzionali che allungheranno la vostra permanenza nel mondo di gioco per almeno altre 10 ore, ma non è finita qui.*

Oltre alla mastodontica campagna in singleplayer, Metal Gear Survive offre anche una modalità multiplayer in cooperativa fino a 4 giocatori che permetterà di affrontare diverse missioni in stile tower defence, dove dovremo affrontare ondate di nemici via via più numerose e complicate, con l'aggiunta di dover organizzare le difese con torrette e barriere per difendere il nostro campo base. Inoltre, durante le missioni saranno sbloccati degli obiettivi secondari che ci garantiranno risorse extra per la nostra difesa, ma che richiederanno di allontanarsi dal campo-base continuando comunque a difenderlo.
La difficoltà rimane alta e perciò è fondamentale avere una buona organizzazione e comunicare molto durante la missione, altrimenti molto probabilmente non ce la faremo a sopravvivere.
Dal punto di vista tecnico purtroppo non possiamo gridare al miracolo o almeno non nel 2018. Metal Gear Survive è caratterizzato dallo stesso comparto grafico di Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, niente di più e niente di meno.
Dal punto di vista artistico i nemici e alcune ambientazioni hanno subito delle modifiche, ma la somiglianza nel reparto tecnico riconferma la natura di spin-off del titolo che se nel 2015 poteva far gridare al miracolo, nel 2018 è fin troppo "normale".
Metal Gear Survive è uno spin-off della serie ben riuscita, in linea con quanto promesso da Konami e che non profana il sacro nome di Metal Gear in alcun modo anzi, arricchisce il brand di un nuovo genere che speriamo venga portato avanti •









NINTENDO SWITCH

Kirby™ Star Allies



PRENOTA ORA E RICEVERAI GLI ESCLUSIVI ADESIVI!



7 www.pegi.info

16 MARZO 2018



* È richiesto un controller compatibile per ogni giocatore.
Potrebbero essere necessari controller aggiuntivi (venduti separatamente).



INCLUDE:

Console Nintendo Switch + Joy-Con (S)
+ Joy-Con (D) + Base per Nintendo Switch
+ Impugnatura Joy-Con + Laccetto Joy-Con (x2)
+ Cavo HDMI + Blocco alimentatore per Nintendo Switch

THE C64 MINI

il retro semre più cool



Rilasciato originariamente nel 1982, il Commodore 64 ha rappresentato un punto di svolta nello scenario dell'informatica.

Commodore 64 offriva una piattaforma dall'ottimo rapporto qualità/prezzo con cui scrivere, programmare e chiaramente anche videogiocare. Fino ad ora questo storico cimelio è stato relegato ai libri di storia, ma dal prossimo anno grazie a Retro Games – compagnia dietro ai ben noti NES Mini e SNES Mini – i più nostalgici avranno modo di mettere mano su una nuova edizione del sistema, chiamata C64 Mini.

Commodore C64 Mini news e caratteristiche ufficiali

Il Commodore C64 Mini altro non è se non una replica del Commodore 64 in scala 1:2. Il sistema è chiaramente stato modernizzato per quanto riguarda il comparto hardware, però al momento non è ancora stata divulgata la scheda tecnica.

L'unica feature del C64 mini svelata sul piano delle capacità grafiche è che offrirà agli utenti un sistema di pixel filtering, permettendo dunque di applicare un effetto CRT e non solo alla nostra schermata.

Ciò che sappiamo finora sul piano della connettività è che saranno presenti una porta HDMI per collegarlo al nostro monitor – cavo incluso – oltre che due porte USB. Queste saranno necessarie per poter impiegare una tastiera o eventualmente il joystick pressoché identico all'originale che viene venduto con il sistema; C64 Mini, inoltre, supporterà anche due controller in contemporanea per i giochi in multigiocatore split-screen.



Infine, il C64 Mini sarà fornito con 64 giochi preinstallati nella memoria interna, dando quindi modo ai più nostalgici di rivivere titoli memorabili come Paradroid, Boulder Dash, Bounder o Hawkeye.

Inoltre è pur sempre possibile impiegare il linguaggio BASIC del sistema per programmare anche i nostri giochi, non essendo una semplice console ma un vero e proprio computer•





review

videogames ai raggi x

a cura di Valerio Turrini

03.02.18
ELECTRONIC ARTS
ELECTRONIC ARTS
PICCHIADURO
PS4 XBOX ONE PC DVD ROM



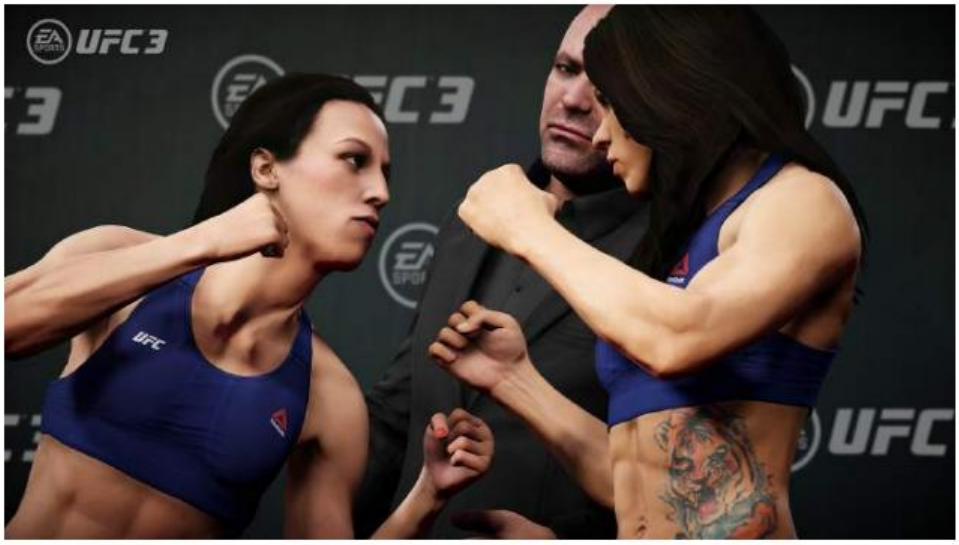
Sangue, sudore e muscoli, la ricetta perfetta per un o

Mai come prima d'ora si sente in maniera così realistica ogni colpo dato e subito. tutto enfatizzato da un buonissimo catalogo di animazioni

Fin dai tempi antichi, l'essere umano è inspiegabilmente attratto dai combattimenti tra altri esseri umani e visto che gli americani sono dei veri fenomeni a trasformare uno sport in una macchina da soldi, la UFC è da anni sulla cresta dell'onda dello "sport entertainment" e ovviamente, non poteva tenersi alla larga dal mondo dei videogiochi, dove da qualche anno si sta provando ad inserire UFC nell'offerta sportiva annuale di Electronic Arts.
Il brand è ancora grezzo, EA Sports ha dovuto ripensare daccapo il gioco dopo la chiusura di THQ e il passaggio di testimone al produttore californiano e purtroppo i due capitoli finora usciti nonostante avessero diversi punti di forza, purtroppo non hanno saputo incidere e la strada per la qualità che ci si aspetta da un titolo della famiglia EA Sports, è ancora piuttosto lunga.

UFC 3 è un'ulteriore evoluzione del brand e degli ottimi punti di forza che lo hanno caratterizzato fin dal primo capitolo, primo tra tutti il sistema di combattimento in piedi.

Mai come prima d'ora si sente davvero ogni colpo dato e subito, enfatizzati da un



buonissimo catalogo di animazioni, tutte concatenate perfettamente e nella maniera più fluida possibile, mentre invece non ci sono delle novità rilevanti per quanto riguarda il combattimento a terra, dove purtroppo l'azione risulta essere ancora molto statica e un po' troppo complicata da gestire, soprattutto per chi è abituato a combattere in piedi.
La più grande miglioria in UFC 3 è legata al rinnovato sistema di controllo che è stato semplificato per renderlo più accessibile e meno macchinoso, ma al contempo mantenendolo complesso al punto giusto per mantenere UFC 3 un gioco impegnativo, simulativo e che richiede parecchia dedizione.
Ogni tasto è ora affidato a uno dei quattro arti e utilizzato per i colpi basilari (diretti e calci alle gambe), mentre i tasti dorsali fungono da modificatore per i colpi con i grilletti affidati ai colpi dal basso o al corpo (ginocchiate, calci all'addome e montanti) e i tasti per i colpi alla testa (gancio e calci alti), il tutto che si traduce nella una complessa danza delle arti marziali miste, alla quale si aggiunge anche un ottimo sistema difensivo, con L2 e R2 che servono per le parate e la levetta analogica destra per i movimenti del corpo e quindi le schivate.
Il sistema di combattimento in piedi è quello che avremmo voluto fin dal primo capitolo e finalmente ce lo godiamo appieno, ma purtroppo lo stesso netto migliora-







ttimo picchiaduro!





mento non si registra nel combattimento a terra, in particolare nelle sottomissioni che vengono ancora affidate ad un basilare quanto sbilanciato mini-gioco.

Dal punto di vista delle modalità, in UFC 3 viene data particolare attenzione alla carriera G.O.A.T che ci porterà dagli scontri locali fino a diventare il GOAT della UFC

(che vuol dire Greates Of All Time e non capra). Oltre alla G.O.A.T. viene introdotta anche la Ultimate Team, ormai onnipresente in tutte le produzioni EA Sports, ma c'è da dire che risulta essere un po' fuori luogo in uno sport individuale come la UFC.
Il divertimento è comunque assicurato per gli appassionati di questa modalità e insieme alle classiche modalità della serie e al multiplayer, l'asticella della longevità per questo titolo è parecchio alta, così come la qualità a livello tecnico.
UFC 3 dal punto di vista grafico non rappresenta un grande balzo in avanti rispetto al capitolo precedente, ma comunque il miglioramento c'è ed è evidente che EA Sports mira a rendere il gioco ancora migliore in futuro, magari passando ad un nuovo engine come il Frostbite (UFC 3 utilizza ancora Ignite).
Per il momento ci godiamo un buon picchiaduro, divertente, impegnativo, violento e passateci il termine, "MASCHIO"!

deck e strategie per vincere

a cura di Giulio Gabrielli

golgari constrictor



Main

Creature (27)
4 Balista Mobile
4 Convogliatrice Bracciolucente
4 Costrittore Sinuoso
4 Tritona Calcafronde
3 Chupacabra Famelico
3 Meccatitano Rigoglioso
3 Ranger della Luce di Giada
2 Rishkar, Rinnegato di Peema

Instant (7)
3 Spinta Fatale
2 Difesa Sbocciata
2 Disprezzo di Vraska

Artifact (2)
2 Mietitore dell'Etersfera

Land (24)
5 Palude
4 Centro dell'Etere
4 Foresta
4 Palude Fiorente
3 Frutteto Ripugnante
2 Oasi Hashep
2 Terre Morte di Ifnir

Side

4 Costrizione
2 Bestiario del Forgiavita
2 Dipartita Dorata
2 Saprofago Sbranamorte
2 Vraska, Cercatrice di Reliquie
1 Disprezzo di Vraska
1 Ritorno alla Natura
1 Spinta Fatale

Strategia del mazzo

Una combinazione di colori oramai ricorrente nello standard fin dall'uscita di Luna Spettrale con Macabro Scorticatore, Liliana L'ultima Speranza e Ishkanah, Vedova del Cimitero ed è una delle mie preferite!
La lista attuale vede come protagonista 'Costrittore Sinuoso' che interagisce con tutte le creature (tranne Chupacabra Famelico) aumentando il numero di segnalini +1+1 o segnalini Energy. Essendo un semplice aggro vede un'alta percentuale di creature e una più leggera di removal e combat-trick con una curva di mana molto bassa.
Tritona Calcafronde e Ranger della Luce di Giada grazie all'abilità esplorare ci permettono di togliere spell brutte dalla cima del mazzo o di aggiungere in mano le terra al topdeck.
Ballista Mobile è una win condition e un ottimo removal di massa contro aggro similari a MonoRed, Chupacabra è il removal creatura, quindi la creatura perfetta per questo archetipo, convogliatrice invece può garantirci la vittoria in mirror match o in alternativa control control e infine Meccatitano Rigoglioso rappresenta la spell più grande del mazzo in grado di ribaltare il board in un turno. I removal presenti nel mazzo sono in grado di affrontare tutte le minacce presenti nel meta come hazoret, fenice, mirrormatch, monored (quest'ultimo matchup aiutato anche da Mietitore dell'Etersfera) .
Concluderei la strategia parlandovi della side, Costrizione e Bestiario del Forgiavita sono carte perfette contro un mazzo control in modo da rimanere in vantaggio carte grazie al bestiario e di scartare all'avversario carte come fumigare, incagliare il relitto o ultima sentenza di bontu. Dipartita Dorata, Saprofago Sbranamorte, il quarto fatal push e il terzo disprezzo di vraska sono fontamentali contro Monored o little-aggro in modo da reggere maggiormente la race iniziale guadagnando punti vinta e in modo da affrontare meglio le molteplici minacce. Infine Vraska, Cercatrice di Reliquie nonostante sia ottima contro Midrange credo sia fondamentale inserirla contro Gifts insieme a ritorno alla natura, costrizione, disprezzo di vraska e saprofago sbranamorte.
Il prossimo mese il metagame sarà ancora sprovvisto di Dominaria ma varierà tanto quindi non temete, alla prossima quindi e buon divertimento.



1993 - 2018 la celebrazione

a cura di Giulio Gabrielli

masters 25

Masters 25 è alle porte e tutta la community di Magic è in fibrillazione.
Gli spoiler ci stanno gasando ed ogni carta è motivo di discussione ed emozione, questa volta saranno le carte di Kamigawa, Zendikar, Alpha, Beta e tante altre espansioni a comporre i nostri mazzi e garantirci un'esperienza di gioco entusiasmante.
Tra le carte principali abbiamo Calice del Nulla, Azusa, Luna insanguinata, Thalia Protettrice di Thraben e la special guest: JACE LO SCULTORE DI MENTI!
Vi chiederete perché questo hype verso Jace.. beh ne parleremo...
Questa espansione celebra i 25 anni della storia di Magic, ebbene si..sono 25 anni che Magic: The Gathering ci allieta pomeriggi, serate e giornate e noi tutti speriamo lo farà per molto ancora!
Il weekend di rilascio come ogni volta vedrà giocatori draftare fino alla morte e contendersi il premio a colpi di carte appartenenti a tutti i formati, Legacy, Modern, Vintage, Commander e Pauper!
Molte carte vedranno ristampa dopo tantissimi anni:

- Scarica Elementale Blu
- Scarica Elementale Rossa
- Calice del Nulla
- Azusa
- Annientatore di Phyrexia
- Catturamagie

E questo è solo un piccolo assaggio!
Detto ciò auguro un in bocca al lupo a tutti coloro che prenderanno parte ai draft nei negozi e/o sbusteranno pacchetti e box!
...ma ancora non è il momento di salutarci!
Prima accennavo qualcosa riguardante Jace, beh da poco è entrato il vigore il nuovo aggiornamento della "lista delle carte bannate e ristrette" e 'Jace, The Mind Sculptor' ha ottenuto di nuovo accesso al formato Modern insieme alla bellissima 'Elfa dalle Trecce Rosse' ed in pochi giorni hanno frantumato un meta perfetto e vario come forse mai prima d'ora si era visto.
Di domande a loro riguardo ce ne sono parecchie ma in particolare quella che più preme avere risposta è: c'era bisogno di sbannarli? La mia risposta è no ma seguo dicendo che non ci sarebbe mai stato un momento giusto per farlo e la loro entrata nel formato aggiunge qualcosa al Modern, qualcosa che sarà difficile da affrontare ma al contempo stupendo da ammirare.
Arrivederci ad aprile con qualche piccola anticipazione su Dominaria, Karn ci attende!





girl gamer

le nostre videogiocatrici

Nome: Anna
Anni: 23
Segno: Pesci

Che fai nella vita?
Mamma a tempo pieno

Hobby? Nuoto

Sogno nel cassetto?
Certo che ce l'ho ma sono scaramantica e se ve lo dico non si realizza !!!

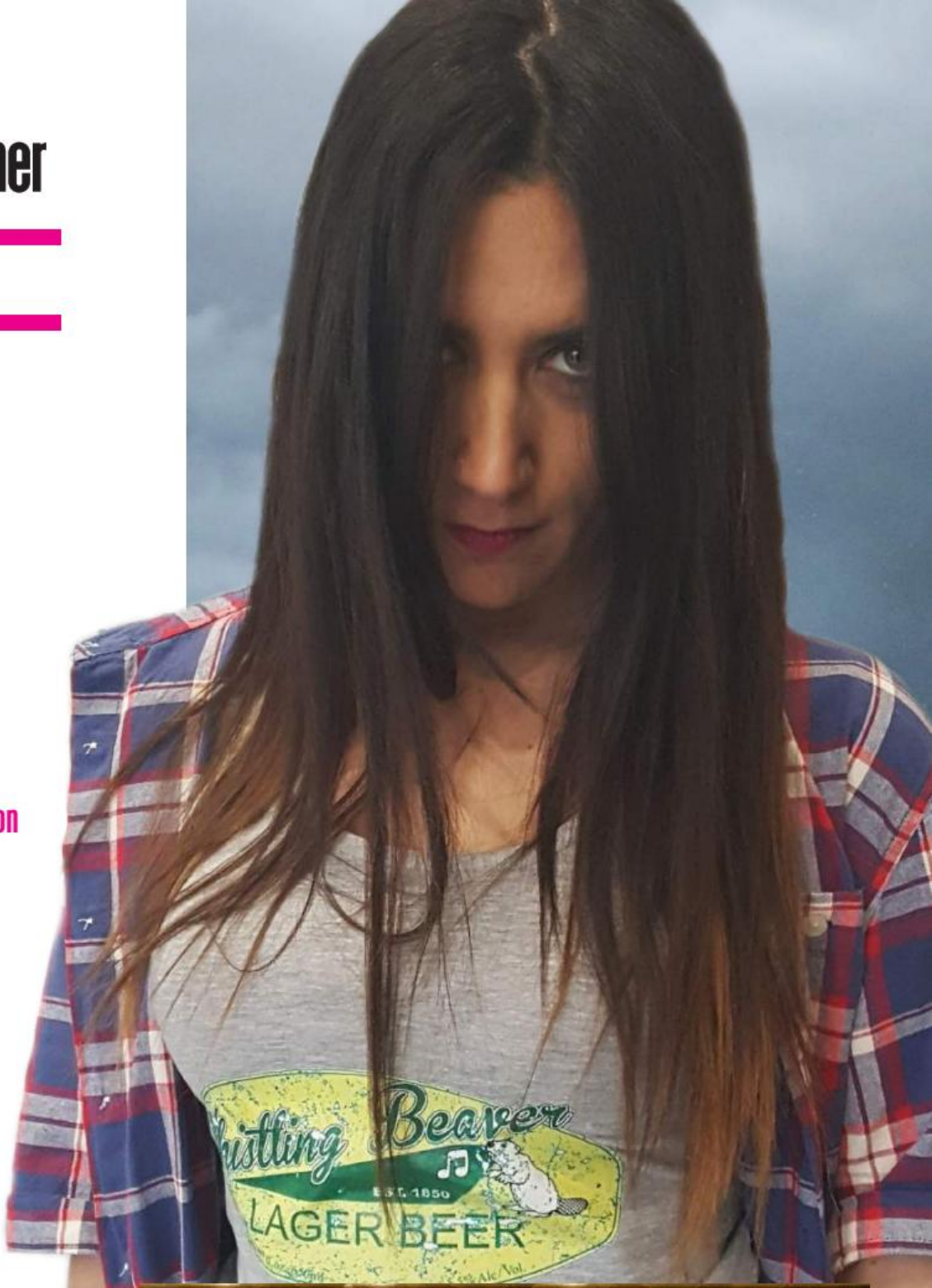
Il tuo idolo? Raoul Bova

Segui il calcio?
Si, sono tifosissima della Juve

Giochi con i videogames?
Si, ma solo con roba tosta : mi piaciono i giochi horro e d'azione, Resident Evil, Far Cry, Metal Gear ...

Musica preferita?
Ascolto un po' tutti i generi, dipende dallo stato d'animo

Se dovessi andare su un' isola deserta chi, o cosa porteresti con te?
Assolutamente la mia famiglia !!!






LAGER BEER


Whistling Beaver
LAGER BEER

20 APRILE

Preparati a percorrere sen
in questa nuova versione

GOD O



"PS", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Inc. All rights reserved.

PS4

tieri inesplorati
di una storia divenuta leggenda

GOD OF WAR

Prenota subito per avere
il poster con custodia
in omaggio esclusivo



* immagine del gadget non definitiva
** fino ad esaurimento scorte

PLAYERS
ESCLUSIVA

FINALMENTE IN ARRIVO IL 22 MARZO!

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

NI NO KUNI™ II
IL DESTINO DI UN REGNO



ESCLUSIVA



In omaggio l'esclusivo doppio poster

BANDAI NAMCO Entertainment

* fino ad esaurimento scorte