Mensile informativo
Players network
16 GAMES
GameUP
39 | APRILE 2018

PlayerS

special · recensioni · fut s… gadgets · girl gamer · notizie



concorso
prenota & vinci
i vincitori

esclusive
god of war
OMAGGIO poster originale
con custodia

recensiti
farcry 5
ni no kuni 2
a.o.t. 2
sea of thieves

special
detroit become human
quando la qualità indiscussa

prendi subito
la tua copia
omaggio

NINTENDO SWITCH

NINTENDO LABO

Toy-Con 01 **KIT ASSORTITO**

Toy-Con 02 **KIT ROBOT**

MONTA

Monta ogni Toy-Con passo per passo usando istruzioni interattive!



GIOCA

Combina i Toy-Con con Nintendo Switch e inizia a giocare!



SCOPRI

Ottieni di più dai tuoi Toy-Con scoprendo come funzionano!





Solo su Nintendo Switch
(Venduta separatamente)

Nintendo Labo and Nintendo Switch are trademarks of Nintendo. © 2018 Nintendo.

Scopri di più su www.nintendo.it/nintendolabo

Nintendo

PLAYERS
Pubblicazione informativa gruppo HYPER
Anno IV n. 39
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

carissimi players

La scena è tutta per il Dio della Guerra, non ce n'è proprio per nessuno anche perchè il panorama è un pò "scarsino".
Per fortuna che ci sta pensando SONY a riempire a sorpresa la nostra primavera altrimenti preoccupante.
L'annuncio di Detroit Become Human, dopo un'attesa che sembrava quasi essere vana, è stato un fulmine a ciel sereno proprio come poche settimane prima lo era stato per God of War.
Sarebbe bello pensare che le sorprese non sono finite qui ...
L'attesa è finita anche per i partecipanti al nostro concorso che finalmente conoscono i nomi dei vincitori, complimenti a Matteo che sceglierà la sua console preferita.
Visto l'incredibile numero di tagliandi pervenuti in sede ci proponiamo di preparare un'iniziativa analoga senza aspettare l'anno prossimo.
Attenzione sta tornando lo Zio Sam che ci ricorda l'appuntamento estivo con il PLAYERS WEEKEND edizione 2018 sempre ad Orvieto.
Nel prossimo numero sveleremo tutte le novità, i tornei, i premi e altre iniziative per rendere il weekend sempre più interessante per i giocatori e gli addetti ai lavori.
Buona lettura e alla prossima.

Bruno Capolupi

in questo numero


04 special
quando la qualità è indiscussa


06 coming soon
dark souls remastered


08 review
ni no kuni 2


10 review
farcry 5


14 review
A.O.T. 2

16 fut strategy
il gioco si fa duro ...

17 inserto
- calendario
- poster del mese

21 retrogaming
1992 Apidya


22 review
sea of thieves

26 coming soon
conan exiles

27 gadget
4k hdr

28 magic cards
Azor Brawl deck

29 coming soon
owlboy


30 girl gamer
lara


COMING SOON



a cura di Valerio Turrini



quando la qualità è indiscussa

David Cage non è uno di quegli autori con un curriculum infinito di giochi ideati negli anni, ma piuttosto uno di quelli che alla quantità preferisce la qualità e che nella sua carriera quasi ventennale ha influenzato diverse generazioni videoludiche con delle perle entrate di diritto nella storia.

Se per qualche arcano motivo negli ultimi anni avete vissuto in una grotta e non sapete chi sia David Cage o non avete mai sentito nominare Quantic Dream, vi invitiamo calorosamente a recupere le sue opere che attraverso gli anni hanno ridefinito il concetto di avventura grafica, creando una sottocategoria praticamente proprietaria di Quantic Dream, che identifica al meglio tutte le loro opere.
Per fare un esempio della visionaria creatività di David Cage, vi basti pensare che per la sua prima esperienza da game designer, scrisse la sceneggiatura di The Nomad Soul nel tempo libero mentre faceva il musicista e riuscì a convincere una leggenda della musica come David Bowie a partecipare al suo progetto, scrivendone la colonna sonora e partecipando anche nel motion capture.
The Nomad Soul, Fahrenheit, Heavy Rain e Beyond: Due Anime, quattro giochi in quasi vent'anni di carriera e quattro piccole perle incastonate nella storia dei videogiochi, acclamati da critica e giocatori per le ottime sceneggiature, quasi sempre caratterizzate da finali multipli e da importanti scelte morali richieste al giocatore, ma anche da un comparto tecnico sempre ai massimi livelli, che ha saputo sfruttare al meglio gli hardware di appartenenza per ciascun titolo.
Le grandi possibilità offerte dalle sceneggiature e dai finali multipli create da David Cage, hanno sempre posto il giocatore davanti a scelte importanti e a grandi emozioni. Senza fare spoiler, se volete capire al meglio di cosa parliamo, vi invitiamo a giocarvi Heavy Rain su Playstation 3 o la sua versione remastered su Playstation 4. Chiunque abbia giocato Heavy Rain sa di cosa parliamo, sa che tipo di scelte morali ci vengono imposte e quanto siano influenti nel proseguimento della storyline.
La grande pecca che affligge i giochi di Quanti Dream viene spesso identificata nel gameplay, molto semplici e poco appaganti, si riassumono spesso in una serie di quicktime event dalle difficoltà variabili, non molto profondi purtroppo, ma il gameplay è studiato per far progredire la sceneggiatura, non per divertire il videogiocatore. L'obiettivo di Quantic Dream è quello di narrare delle storie appassionanti, complesse e dai temi maturi, se volete andare in giro ad ammazzare nemici, non sono i prodotti giusti per voi.
Dopo questa doverosa premessa, parliamo della nuova opera in uscita quest'anno, la prima che potrà sfruttare appieno il potente hardware di Playstation 4 e PS4 Pro.





Detroit: Become Human è un progetto che Quantic Dream stava sviluppando da ben prima del suo annuncio all'E3 del 2015, David Cage ne accennò l'esistenza già nel 2013, ma tutto nacque da Kara, una semplice tech-demo creata nel 2012 per mostrare le potenzialità del nuovo sistema di motion capture per PS3, utilizzato successivamente in Beyond: Due Anime.

Kara fece parlare molto di se, l'idea alla base della demo era geniale, esplorava un mondo molto simile a quanto descritto in altre opere di finzione come Blade Runner e chiamava in causa anche i robot di Asimov, sarebbe stato un enorme peccato se fosse stata un'idea fine a se stessa, limitata ad una semplice tech-demo.
Ed ecco quindi che arriviamo a Detroit: Become Human dove le vicende di Kara, un'androide dotato di coscienza e capace di provare emozioni umane, si fondono con le storie di altri due personaggi giocabili, Connor e Markus.
Il primo è un androide della polizia *(continua)*

coming soon

in arrivo sulle nostre console

dark souls remastered

24.05.18
FROM SOFTWARE
BANDAI NAMCO
ACTION RPG
PS4 XBOX ONE PC DVD ROM NINTENDO SWITCH







Riaccendi la tua umanità con DARK SOULS: REMASTERED
BANDAI NAMCO Entertainment Europe invita i suoi giocatori a tornare nell'oscura terra di Lordran con DARK SOULS: REMASTERED, disponibile a partire dal 25 maggio 2018 su Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One e PC via STEAM.
Rivivi in alta definizione le emozioni di un gioco che ha definito un genere e lanciato un fenomeno mondiale. DARK SOULS: REMASTERED segna il debutto della serie di DARK SOULS su una piattaforma Nintendo e, per la prima volta, potrà essere giocato on the go grazie alle esclusive funzionalità della console Nintendo Switch.
Sviluppato da FromSoftware Inc., DARK SOULS: REMASTERED consente ai giocatori di esplorare, come mai prima d'ora, l'antica e intricata terra di Lordran nel primo titolo della serie action RPG. Esplora il ricco universo di DARK SOULS in 4K dinamico su PlayStation 4 Pro, Xbox One X e STEAM.
Potrai costruire i tuoi personaggi adottando strategie per atterrire i nemici, esplorare le zone infestate e collezionare numerose armi, armature e incantesimi con cui personalizzare il tuo stile di gioco.
Nascosti nel mondo di DARK SOULS: REMASTERED ci sono nove patti online da scoprire che influiranno sulle tue interazioni online. Collaborazione o confronto, supporto o tradimento: quale strategia sceglierai di adottare? Al gioco potranno unirsi online fino a sei giocatori per aiutarsi od ostacolarsi a vicenda. Rivivi in alta definizione le emozioni di un gioco che ha definito un genere e lanciato un fenomeno mondiale.
DARK SOULS: REMASTERED segna il debutto della serie di DARK SOULS su una piattaforma Nintendo e, per la prima volta, potrà essere giocato in mobilità grazie alle esclusive funzionalità della console Nintendo Switch.
Sviluppato da FromSoftware Inc., DARK SOULS: REMASTERED consente ai giocatori di esplorare, come mai prima d'ora, l'antica e intricata terra di Lordran nel primo titolo della serie action RPG.
Esplora il ricco universo di DARK SOULS in 4K con upscaled e con 60FPS su PlayStation 4 Pro, Xbox One X e STEAM.
Su Nintendo Switch in modalità TV la risoluzione sarà 1080p con 30FPS.
Dai primi, timidi passi alla maestria assoluta, i giocatori costruiranno i propri personaggi adattandosi strategicamente ai terribili nemici, esplorando le zone infestate e collezionando numerose armi, armature e incantesimi con cui personalizzare lo stile di gioco.
Nascosti nel mondo di DARK SOULS: REMASTERED ci sono nove patti online da scoprire che influiranno sulle tue interazioni online. Collaborazione o confronto, supporto o tradimento: quale strategia sceglierai di adottare?
Al gioco potranno unirsi online fino a sei giocatori per aiutarsi od ostacolarsi a vicenda •

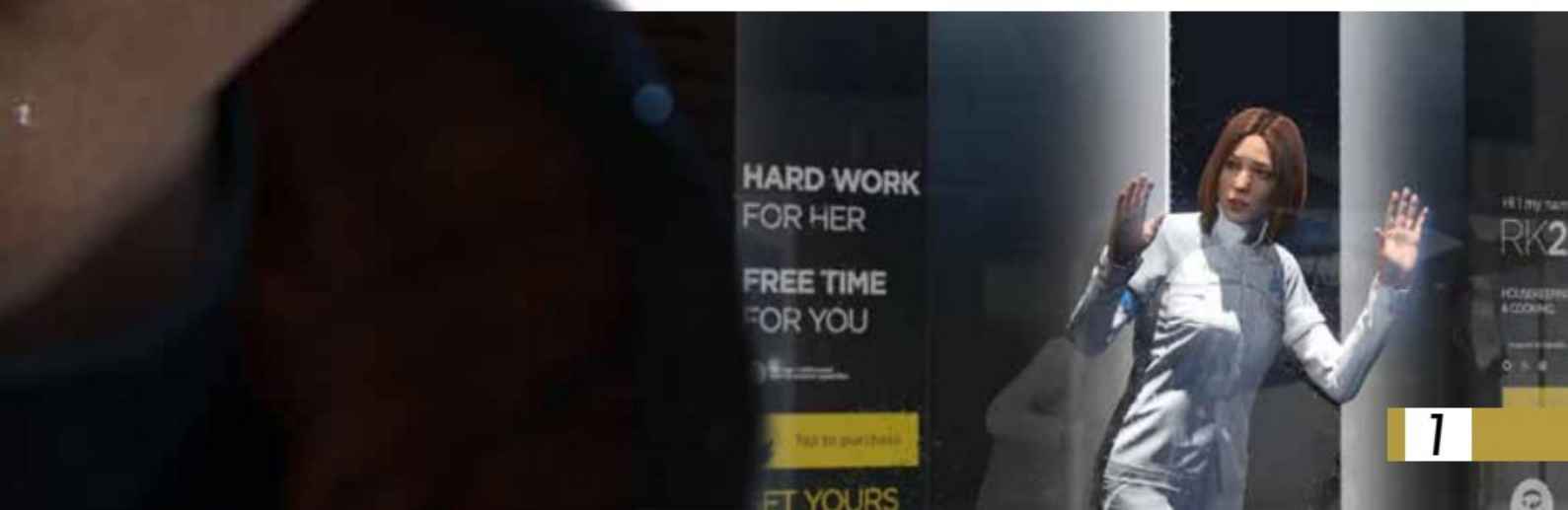




(segue) che ha il compito di cacciare gli androidi disobbedienti, che non rispettano la loro programmazione, mentre Markus è un androide che combatte per liberare i suoi simili dalla schiavitù. Come avrete capito le analogie con Blade Runner sono tantissime e in generale, Detroit: Become Human sembra attingere a piene mani da altre opere fantascientifiche sullo stesso argomento, ma come da tradizione per le opere di David Cage, ci aspettiamo di essere sorpresi da un momento all'altro.

> *Detroit: Become Human è il progetto più ambizioso mai sviluppato da Quantic Dream e sicuramente il più complesso sia dal punto di vista narrativo che dal punto di vista grafico.*

Tirando fuori un po' di numeri, la sceneggiatura è stata completata dopo circa due anni di lavoro e conta oltre 2.000 pagine, con un numero non ben precisato di scelte morali, bivi nella trama e combinazioni tra esse che cambieranno il corso degli eventi come mai visto prima d'ora.
In Detroit: Become Human hanno lavorato ben 250 attori per 513 ruoli, le riprese sono durate quasi un anno e sono stati contati circa 35.000 riprese, 74.000 animazioni uniche e più di 5 miliardi di righe di codice, il tutto racchiuso in un blu-ray che non vediamo l'ora di avere tra le mani.
Senza dubbio il modo di intendere il videogioco di David Cage che accomuna tutte le sue opere è parecchio complesso e non viene recepito da tutti nella giusta maniera.
Ricordiamo le numerose parodie uscite per Heavy Rain dove si proponeva un controller speciale con il solo tasto play e pausa, ma chi acquista un gioco come Detroit: Become Human o i precedenti giochi Quantic Dream deve essere consapevole che l'esperienza sarà molto più simile al vedersi un film rispetto che al giocare ad un videogioco, con l'enorme differenza di essere noi gli sceneggiatori al comando delle vicende.
Le nostre scelte determineranno non solo il finale della nostra avventura, ma un complesso sistema di causa e conseguenza andrà a modificare in tempo reale lo svolgimento della trama, creando un'infinità di combinazioni possibili.
Ognuno avrà la sua personale esperienza in Detroit: Become Human e tutto dipenderà dalle nostre scelte.
Non ci resta che aspettare il prossimo 25 maggio per poter finalmente addentrarci nell'ultima fatica di David Cage •



review

videogames ai raggi x

a cura di Marco Inchingoli

22.03.18
LEVEL -5
BANDAI NAMCO
RPG
PS4 PC DVD ROM



L'avventura del principe con le orecchie di leone

nel primo capitolo della saga era il mondo magico in cui Oliver, il protagonista del gioco, veniva catapultato a seguito di un patto con la versione maschile di una fata, in Ni No Kuni 2 ...

Ci troviamo nuovamente nel mondo magico di Ni No Kuni, diverse centinaia di anni dopo gli eventi del primo capitolo, ed è nuovamente uno dei protagonisti, Roland, a finirci dentro quasi per sbaglio partendo sempre dal mondo reale. Roland si troverà nel bel mezzo di un colpo di stato. Il regno di Gatmandù, come suggerisce il nome, è un regno dominato dai felini, e non potevano che essere i mustelidi e i roditori a ribellarsi per rovesciare il trono del giovanissimo Evan, succeduto al padre dopo la sua inaspettata morte. Sarà Roland a salvare Evan (con un piccolo aiuto) e a scortarlo sano e salvo fuori dal regno. Il giocatore si troverà a vivere un'avventura a fianco dell'insolito duo: l'obiettivo? Rendere Evan un vero Re, portando dalla sua parte un nume tutelare (una creatura magica che dona sicurezza al regno), nuovi amici e riconquistando il suo regno di origine, sconfiggendo il Re traditore dei mustelidi. Una gigantesca fiaba quindi, un po' come i film di Miyazaki, un anime in cui immergersi completamente grazie anche allo stile grafico e a tanti altri elementi su cui torneremo a breve. Ma in quale genere si colloca Ni No Kuni 2? Sarebbe un gioco di ruolo giapponese, ma a differenza di molti esponenti del genere non vanta un sistema di combattimenti a turni. Il paragone con un altro "recente" titolo Bandai Namco sorge spontaneo: i combattimenti sono gestiti come in Tales of Berseria, in tempo reale quindi, ma con un sistema di incontri sempre in perfetto stile JRPG. Procediamo per gradi. Ni No Kuni 2 alterna varie fasi di gioco.

Ci sono quelle di esplorazione, con una visuale dall'alto del mondo di gioco che ci permette di ingaggiare combattimenti con gruppi di mostri visualizzati sulla mappa come singoli mostri erranti. In questa modalità i personaggi sono rappresentati in stile chibi. In punti specifici, come dungeon o zone di maggior rilievo, la visuale si avvicina e l'esplorazione si fa più diretta. In questo caso i gruppi di nemici sono ben visibili e sarà sufficiente colpirli per innescare il combattimento. Non finisce qui: ci sono anche i combattimenti strategici e la fase gestionale, ma ci torneremo a breve. I combattimenti sono comunque punto focale dell'esperienza di gioco, e in tal senso le dinamiche di Ni No Kuni 2 sono piuttosto stratificate. Ogni personaggio ha a disposizione tre armi bianche principali, che si caricheranno colpendo gli avversari. Il gioco prevede un sistema di switch intelligente fra le tre armi, in modo da cambiare immediatamente una delle tre appena è terminata la carica, ma è anche possibile decidere di gestire autonomamente il cambio delle armi. Oltre alle tre armi a corpo a corpo ci sarà anche un'arma a raggio, il cui utilizzo consumerà le stesse cariche utilizzate anche dai poteri magici. I quattro pulsanti del controller (abbiamo testato con mano la versione PS4), oltre agli attacchi corpo a corpo classici e a saltare, servono proprio ad utilizzare i 4 poteri magici che decideremo di portare in battaglia grazie alla pressione mantenuta di R2. Evan inizialmente potrà lanciare palle di fuoco, globi di acqua e anche scatenare attacchi magici in corpo a corpo in grado di colpire ad area. Non finisce qui, perché il combattimento, grazie ai salti e al pulsante per parare i colpi o per rotolare via, è particolarmente fisico e impegnativo. Oltre al personaggio che deciderete di controllare, ce ne saranno anche due (sempre a vostra scelta) che agiranno autonomamente.

Come se non bastasse ci sono i cioffi, delle simpatiche creaturine magiche che vi seguiranno in combattimento. Praticamente è come se fossero la materializzazione degli elementi che compongono la realtà, come il fuoco, la luce e l'oscurità. In battaglia si moltiplicano, assistono i personaggi con magie difensive e offensive e, una volta caricati, permettono di







lanciare attacchi speciali in grado di cambiare velocemente le sorti di un combattimento.
Sono ovviamente tenerissimi e particolarmente mortali, e procedendo nel gioco avrete la possibilità di realizzare più combinazioni di cioffi, sviluppare le abilità e tanto altro.

Un gran bel po' di cose da controllare in ogni singolo combattimento, ma non c'è da spaventarsi: il gioco di LEVEL-5 vi accompagna con mano alla scoperta di tutte le meccaniche, introducendole progressivamente. Piano piano svilupperete il vostro stile di gioco, decidendo quale personaggio controllare, quali lo dovranno affiancare, che oggetti e abilità utilizzare, quali cioffi portare in battaglia e anche quali caratteristiche affinare grazie all'Equalizzatore, un altro oggetto magico che vi permette con dei regolatori di migliorare attacco fisico, difesa da determinati elementi e tantissimo altro. Simili meccaniche di gioco sarebbero più che sufficienti a soddisfare una gran bella fetta di utenza, ma come accennato ci sono anche le battaglie strategiche e la sezione in stile gestionale. Per quanto riguarda le prime, avrete a che fare con combattimenti caratterizzati da dinamiche completamente diverse da quelle classiche, con una visuale dall'alto (sulla falsa riga di quella esplorativa) e con vari reggimenti che vi seguiranno in battaglia. Per quanto riguarda la fase gestionale, Evan, guidato dai consigli di Roland, dovrà ricostruire un regno, ma lo dovrà fare letteralmente! Potremo costruire edifici, migliorarli ed ampliarli, assegnare personale e tantissimo altro. Alcune strutture ci saranno utili per assemblare vari mezzi di trasporto, come navi per solcare i mari o aerei e così via. Potremmo fare cenno anche ai puzzle game sparsi qua e là per l'avventura, ma per quanto riguarda il gameplay ci siamo dilungati anche troppo.

Il comparto tecnico di Ni No Kuni 2 meriterebbe un lungo approfondimento a sé stante. Il motore grafico è per certi versi simile a quello del capitolo di 8 anni fa: lo stile Studio Ghibli è ancora lì, sia nel character design che nella palette di colori e nelle ambientazioni. Anche solo i cioffi o le varie creature magiche che incontreremo sul nostro cammino sono estremamente caratterizzate. Le varie ambientazioni vantano fauna autoctona, che riflette in buona parte lo stile dei paesaggi. Sembra davvero di stare dentro un anime, o comunque proprio dentro un film di animazione del maestro Miyazaki.

Ci sono ovviamente effetti grafici aggiuntivi, che si notano soprattutto durante le battaglie, caratterizzate da esplosioni di effetti di luce, magie coloratissime e effetti di vario genere. Soprattutto le città denotano una cura maniacale dei dettagli. Su PS4 Pro, così come su PC Windows, è possibile giocarci in 4K a un frame rate praticamente stabile sui 60 fps. Il gioco se la cava alla perfezione anche su PS4 standard. Lato tecnico forse l'unica critica che ci sentiamo di muovere riguarda l'eccessivo numero di schermate di caricamento, talvolta anche a pochi secondi l'una dall'altra, e il doppiaggio dei personaggi limitato solo ad alcune sezioni del gioco, il che ci introduce direttamente al comparto audio. Come accennato, la colonna sonora è stata curata dallo stesso compositore della stragrande maggioranza dei film di Miyazaki e del primo capitolo di Ni No Kuni, tant'è che il tema principale è ripreso proprio dal primo gioco della saga. Le musiche sono stupende e fiabesche, così come il resto del gioco d'altronde, e sono state eseguite dalla Tokyo Philarmonic Orchestra. Non manca ovviamente un doppio doppiaggio professionale: uno in lingua inglese, l'altro in giapponese. Abbiamo scelto praticamente sin da subito di giocare Ni No Kuni 2 proprio con il doppiaggio giapponese, perché a nostro avviso si sposa maggiormente con l'atmosfera di gioco. Sta di fatto che tutto il gioco è completamente tradotto in italiano, dai menu di gioco, alle varie enciclopedie e ovviamente anche tutti i dialoghi. Particolarmente buffo Solario, i cui sottotitoli sono stati adattati al classico dialetto romanesco: riusciranno sicuramente a strapparvi un sorriso. In definitiva il comparto tecnico è uno dei punti di forza del titolo. Se avete amato il primo capitolo amerete anche lo stile del secondo. Idem se apprezzate particolarmente le opere dello Studio Ghibli o se comunque vi piacciono le produzioni di stampo nipponico. I fan del primo capitolo troveranno alcuni punti in comune, soprattutto nello stile grafico e nei personaggi, e vista l'evoluzione del gameplay anche tantissime novità ad accoglierli. Veniamo quindi alle conclusioni. Non solo Ni No Kuni 2 vanta meccaniche di gioco estremamente stratificate che spaziano dall'azione, alle componenti RPG fino addirittura agli strategici e ai gestionali, ma ha dalla sua anche un comparto tecnico d'eccezione. Tutto perfetto quindi? Dipende moltissimo dai vostri gusti. Come già accennato più volte, Ni No Kuni 2 è una gigantesca fiaba interattiva, la cui storia si evolve secondo classici canoni e i cui dialoghi non possono certo vantare lo spessore di produzioni per certi versi più mature. Comunque, non sarà la storia più matura o "adulta" di sempre, ma i momenti emozionanti non mancano. Ni No Kuni 2 è uno di quei giochi che vi faranno compagnia per decine e decine di ore di seguito, ed è davvero difficile non consigliarlo •

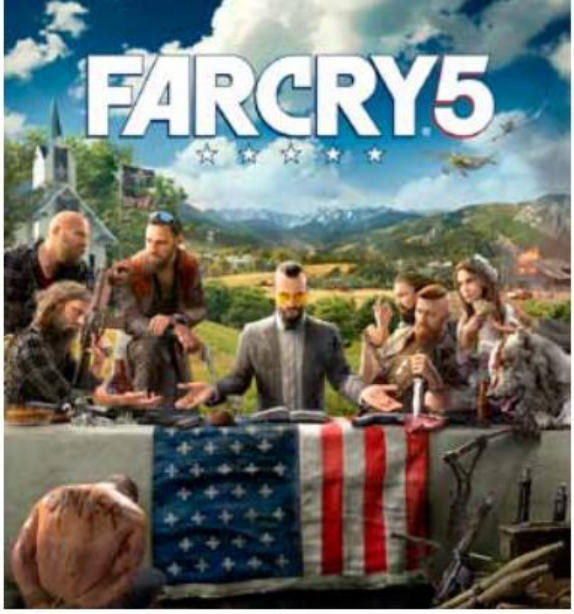


review

videogames ai raggi x

a cura di Valerio Turrini

27.03.18
UBISOFT
UBISOFT
FPS
PS4 XBOX ONE PC DVD ROM



Dio benedica l'America!

Far Cry in America. Già questo dovrebbe convincere, chi non l'avesse ancora fatto, ad acquistare il gioco, che a partire dal terzo capitolo ha messo il turbo e conquistato milioni di fans in tutto il mondo.

Siamo passati dall'ambientazione tropicale di Far Cry 3 alle location esotiche del Kyrat in Far Cry 4, ma non si poteva davvero mancare l'appuntamento con gli USA e stavolta parliamo veramente degli Stati Uniti, non di un paese fittizio, ma del glorioso stato del Montana, precisamente ad Hope County, una località (questa ovviamente fittizia) dove un gruppo di fanatici religiosi ha preso il controllo utilizzando delle tecniche ben poco religiose.
Come sempre avremo un protagonista che dal punto di vista narrativo avrà ben poco da dirci (non avremo neanche un nome), mentre come sempre è stata posta molta attenzione sulla caratterizzazione dei nemici e sui nostri compagni d'avventura. I fratelli Seed, tutto il discorso intorno ad Eden's Gate, i comprimari e i dialoghi dei nemici sono stati studiati alla perfezione e riescono a raccontare i disagi di un paese oppresso dal nemico che cerca di risollevarsi, ma a cui manca una scintilla che faccia letteralmente esplodere la ribellione. Noi saremo quella scintilla e come sempre avremo centinaia di possibilità per far esplodere la ribellione, i nostri nemici e letteralmente tutto ciò che ci capiterà a tiro. Non parliamo del livello di esplosioni e distruttibilità che abbiamo in Just Cause 3 sia chiaro, ma comunque a differenza del capitolo









precedente (intendiamo il 4, non Primal), ci sono più esplosivi, maggiore reperibilità di armi, veicoli armati e cose da far esplodere. Far Cry 5 è decisamente più adrenalinico rispetto al passato e la nuova ambientazione lo aiuta parecchio a giustificare le armi presenti nel gioco.
In Far Cry 3 e 4 spesso si trovavano armi nei luoghi più disparati e sebbene la presenza di diverse forze armate giustificava un minimo la cosa, c'erano spesso troppe forzature (non ditemi che tra le palafitte indiane capita spesso di trovare hovercraft, dune buggy e lanciarazzi).
Hope County invece riesce a rendere il tutto un po' più sensato, dopotutto siamo in America e il cinema ci ha regalato centinaia di stereotipi dell'Americano "montanaro" con il fucile appeso nel furgone, ma la vera forza di Far Cry 5 è come sempre il gameplay.



Le basi come sempre sono le stesse della serie, riprese direttamente da Far Cry 4 e arricchite da diverse migliorie.

Le prime cose che saltano all'occhio sono le modifiche apportate all'HUD, che perde la minimappa e guadagna una bussola in alto allo schermo in stile Skyrim che ci guiderà nel mondo di gioco.
La minimappa inizialmente farà notare la sua assenza, principalmente perché ci troveremo sempre più spesso ad aprire la mappa nel menù di pausa per controllare dove siamo e ciò che abbiamo vicino e soprattutto, la bussola ci indicherà i luoghi di interesse vicini, ma per quanto riguarda il territorio invece, dovremo affidarci solo a ciò che vediamo con i nostri occhi.
Servirà un po' di abitudine, ma trascorse le prime ore di gioco ci sentiremo a nostro agio con il nuovo HUD e riusciremo a goderci il panorama grazie alle icone meno invasive. *(continua)*









COMING SOON



PLAYERS

WEEKEND 2018 EDITION

EVENTO NAZIONALE DEL GRUPPO HYPER



L'altra grande aggiunta al gameplay è la costante possibilità di cooperazione sia online che offline.

Potremmo portarci in giro uno dei personaggi comprimari che andremo a sbloccare durante le missioni come il cane Boomer o Rye e il suo utilissimo supporto aereo, ma anche uno dei tanti soldati "semplici" che troveremo durante il nostro cammino oppure, ovviamente anche un nostro amico che ci aiuterà online e in questo caso il divertimento è assicurato.
Per il resto, la struttura di Far Cry rimane invariata, ci sono ancora le torri radio da scalare e gli avamposti da conquistare, che potremo affrontare in solitaria e in compagnia, furtivamente o a viso aperto sparando a tutto ciò che si muove.
Dal punto di vista tecnico come sempre Far Cry si presenta ai massimi livelli sotto tutti i punti di vista, con texture ben definite e di altissima qualità, arricchita da un sistema di illuminazione magistrale e da una cura maniacale per l'ambientazione, vera protagonista di questo Far Cry 5.
Il gioco si comporta bene sia su PS4 che su Xbox One, con una marcia in più per le versione PS4 Pro e Xbox One X, dove gode di un livello grafico superiore e del supporto alla risoluzione 4K.
Veniamo ora a un altro dei punti a favore per Far Cry 5, dove anche qui abbiamo grande complice la nuova ambientazione del gioco che speriamo venga portata avanti nei capitoli futuri della serie.
Gli Stati Uniti ci portano finalmente una colonna sonora degna di questo nome! Diciamo addio anonime e stressanti sonorità orientali e diamo il benvenuto ai The Clash, ZZ Top, Creedence Clearwater Revival, Ted Nugent e tanti altri grandi classici glam rock, country e anche qualche accenno di gospel.
Immaginatevi di stare a bordo di un tir con la livrea a stelle e strisce e armato di mitragliatrici, sparare ai nemici che vi si parano davanti e avere Should I Stay Or Should I Go in sottofondo.
Adesso non avete davvero più alcuna scusa, benvenuti in Montana!



review

videogames ai raggi x

a cura di Marco Inchingoli

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



Il ritorno dei giganti di Isayama

Attack on Titan 2 si riallaccia agli eventi della prima stagione dell'anime in modo intelligente.

Invece di metterci nei panni di Eren, il protagonista della storia, o di altri celebri personaggi della serie, A.O.T. 2 dopo pochi minuti di gioco ci permette di creare un personaggio ex-novo tramite un editor particolarmente ricco di alternative. Il personaggio entrerà nel 104° Corpo di Addestramento Reclute proprio a fianco di Eren, Armin, Mikasa e gli altri, imparando le basi del movimento tridimensionale, le tattiche di attacco ai giganti e il gioco di squadra. Un'ottima scusa quindi per permettere al giocatore di affrontare un tutorial dinamico che si incastri alla perfezione con la storia.

Dopo qualche passo in avanti, il nostro personaggio si troverà nel bel mezzo dell'attacco portato avanti da un gigante di più di 60 metri, che con un semplice calcio riesce a sfondare il Wall Maria mettendo a repentaglio la vita di civili, reclute e gendarmi.
Il tutorial, fortunatamente, continua, ponendo il giocatore di fronte a sfide gradualmente sempre più difficili senza rivelarsi troppo frustrante. Sta di fatto che, proprio per come è strutturato l'inizio e il proseguo della storia, A.O.T. 2 può benissimo essere apprezzato anche da chi non ha toccato con mano il primo capitolo.
Consigliamo comunque, per chi non avesse ancora visto la serie, di godersi le varie stagioni dell'anime su Netflix o su VVVVID.
Il tutorial comunque non è del tutto sufficiente per prendere dimestichezza con le meccaniche di gioco di Attack on Titan 2.
Su Switch, così come sulle altre console, vi troverete ad utilizzare praticamente tutti i pulsanti a vostra disposizione.
Quando ci avrete preso la mano, riuscirete a fare degli attacchi congiunti a dir poco spettacolare, ma gestire il movimento tridimensionale, la scelta del bersaglio e di quale parte del corpo colpire, e la squadra di reclute/gendarmi/esploratori al vostro fianco tutto allo stesso tempo non è affatto banale.
All'inizio potreste sentirvi piuttosto goffi, e ovviamente l'unico modo per imparare è uccidere un gigante dietro l'altro. In tal senso il gioco viene in vostro aiuto, introducendo giganti con più vita solo dopo un paio di ore dall'inizio.

Questo secondo capitolo si è fatto poi sempre più strategico. Sui campi di battaglia ci saranno dei punti specifici dove sarà possibile allestire delle basi di supporto, dove fare scorta di gas (utile per l'attrezzatura per il movimento tridimensionale) e di nuove lame con cui uccidere i giganti.
Le stesse basi possono essere allestite con varie tipologie di armamento, in modo da impegnare







i nemici anche non in nostra presenza.
Non finisce qui: al vostro fianco potrete portare con voi fino a quattro compagni, che ogni tot secondi potranno scatenare attacchi mirati in punti specifici dei giganti.

I personaggi più potenti, come il capitano Levi, scateneranno combo ancora più dannose e teatrali, ma avranno ovviamente tempi di ricarica più alti del normale.
Attenzione poi al campo di battaglia: i commilitoni potrebbero avere bisogno di voi, e dovete agire velocemente per salvarli da morte certa.
Durante l'azione l'interfaccia e la mappa di gioco si riempiranno di indicatori, sta a voi mantenere la calma e dirigersi via via verso gli obiettivi più sensibili.
A differenza del primo capitolo poi, la storia è molto più approfondita, grazie soprattutto alla possibilità di stringere rapporti di amicizia con i vari membri dei tre ordini militari. Coltivando tali rapporti si sbloccheranno abilità aggiuntive, caratteristiche extra e anche missioni secondarie.
A spezzare l'azione anche vari filmati, alcuni realizzati con un simil-motore di gioco (un po' più rifinito, almeno su Switch), altri molto simili all'anime.
Certe volte rischia, come il primo capitolo, di cadere un po' nella ripetitività, ma andando avanti si visitano nuove zone, si potenzia l'equipaggiamento corrente o se ne sblocca di nuovo (che va a modificare anche l'aspetto estetico), si possono catturare i giganti per effettuare studi e sperimentazioni e tanto altro.
A completare l'esperienza di gioco anche un corposo comparto online, che vi permette di lanciarvi in missioni co-op o in una modalità PvP competitiva e che vi premia ogni giorno se vi connettete.
C'è anche la modalità Annientamento con battaglie 4 vs. 4: vince il team che nel tempo minore riesce ad abbattere più giganti.
Attack on Titan 2 è per certi versi un gioco di nicchia.
Il suo cercare di inserirsi nella storia della serie con un personaggio nuovo, portando per mano i nuovi giocatori verso le meccaniche di gioco e verso la storia stessa è alquanto lodevole.
È anche vero che il gioco si presta maggiormente ad essere goduto da chi ha apprezzato a fondo l'anime o il manga, qualcuno che possa apprezzare tutti i collegamenti e il lavoro svolto per la creazione, l'animazione e il doppiaggio dei vari personaggi.
Il sistema di comandi e la ripetitività di certe missioni potrebbe però mettere in difficoltà anche gli appassionati dell'anime.
D'altro canto la longevità, il sistema di combattimento stratificato con varie sfumature strategiche e i tanti contenuti di gioco convinceranno chi cerca un'esperienza che possa fare compagnia per un bel po' di tempo •





fut strategy

le formazioni per divertirsi

a cura di Matteo Gaudio



UEFA CHAMPIONS LEAGUE

il gioco si fa duro...



Siamo giunti alla fase finale della Uefa Champions League, quando il gioco si fa duro...

Ci sembra doveroso proporvi questo magnifico team che comprende i giocatori di 4 squadre su 8 ancora in lotta per l'ambito trofeo.

Il modulo è un 4-3-2-1 per garantire la giusta intesa alla squadra, a sinistra troviamo il quartetto del Bayern Monaco: Neuer in porta, Boateng e Alaba in difesa e l'ex bianconero Arturo Vidal a centrocampo a formare la giusta intesa con i due bavaresi.

Nella parte destra troviamo il trio della Roma: in difesa Florenzi e Manolas e a centrocampo il Ninja Radja Nainggolan, mentre nella zona centrale del campo troviamo il quartetto Blancos, i fenomeni del Real Madrid: perno del centrocampo non poteva essere il croato Luka Modric che fa intesa a sua volta con l'esterno spagnolo Marco Asensio e l'esterno destro Gareth Bale, come attaccante non potevamo scegliere(visto che si parla di Champions) CR7, il portoghese che tutti noi vorremmo nella nostra squadra.

Appuntamento alla prossima con una fantastica formazione !!!

ATT	90	MID	90	DEF	86
PAC	82	SHO	74	PAS	79
DRI	81	DEF	72	PHY	79

	PREZZO	RANGES
PS	4.410.600	733.200/ 13.901.000
XBOX	3.847.400	700.350 / 13.340.000

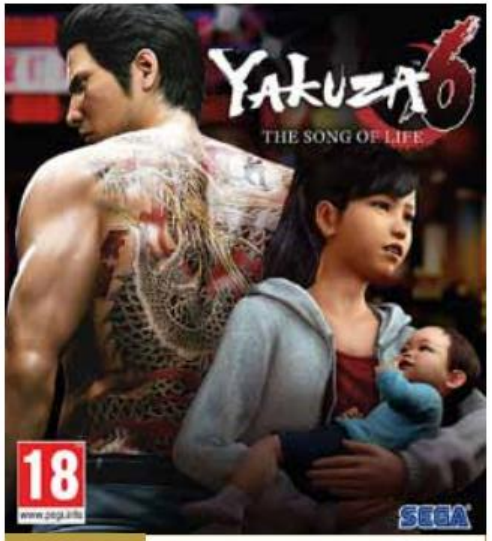
CHE	100	RAT	90

Players

aprile 2018

calendario gamers

PICCHIADURO
SPORTIVO
AZIONE/AVVENTURA
FPS
CASUAL GAME
RPG



17
SEGA
SEGA
PS4



17
SEGA
SEGA
PS4



20
SANTA MONICA STUDIOS
SONY
PS4



20
SANTA MONICA STUDIOS
SONY
PS4



20
SANTA MONICA STUDIOS
SONY
PS4




PLAYERS





20
KUNOS
505 GAMES
PS4 XBOX ONE



24
OBSIDIAN
UBISOFT
NINTENDO SWITCH



27
NINTENDO
NINTENDO
NINTENDO SWITCH



27
NINTENDO
NINTENDO
NINTENDO SWITCH



27
NINTENDO
NINTENDO
NINTENDO SWITCH

a cura di Marco Inchingoli

la primavera con l'ape più famosa di sempre





1992

KAIKO
TEAM 17
SHOOT'EM UP
AMIGA

Nonostante la neve, il freddo e la pioggia incessante siamo entrati nel periodo primaverile, e come rappresentarla se non con fiori, distese d'erba e magari anche qualche fastidioso insetto. Ebbene questo è il ragionamento che ci ha portato quest'oggi a proporvi Apidya.
Si tratta di uno sparatutto a scorrimento orizzontale uscito su Amiga nel 1992 dove il giocatore veste il ruolo di un'ape.
In realtà l'ape in questione è un ragazzo di nome Ikuro il quale si trasforma nell'insetto per salvare Yuri, moglie del protagonista avvelenata dalla perfida strega Hexaae.
Il nostro compito sarà dunque quello di trovare l'antidoto e vendicarci delle malefatte della strega.
Titolo dalla trama bizzarra che nasconde però un gameplay solido seppur ispirato ad altri esponenti dello stesso genere: come in Gradius ad esempio avremo la classica barra dei potenziamenti delle armi, inoltre sarà presente un power-up in stile R-Type che farà da scudo alla nostra apetta.
Ogni stage è suddiviso in tre livelli con il classico boss di fine livello qui rappresentato da insetti giganti o altri animali, come d'altronde un po' tutti i nemici del gioco.
Diciamo che vedremo i livelli di gioco da un punto di vista di un insetto, il ché rende il titolo decisamente peculiare.
Un'altra nota positiva poi è senza dubbio il comparto sonoro firmato dal pioniere Chris Hulsbeck, noto compositore dell'epoca che ha realizzato per il gioco una serie di brani davvero notevoli come il leggendario beat del primo stage.
Apidya nasconde inoltre anche degli elementi sci-fi come nemici biomeccanici e perfino innesti robotici (un'ape cyborg ha il suo fascino, NdR). Insomma Apidya è un classico shoot'em up a scorrimento, ma il setting, il peculiare protagonista e la splendida colonna sonora lo rendono senz'altro uno dei migliori sparatutto per Amiga.
Provare per credere!



20.03.18
RARE
MICROSOFT
AVVENTURA
XBOX ONE PC DVD ROM



Pirati e corsari, gran filibustieri, YO OH! BEVIAMOCI SU'!



Finalmente un vero gioco di pirati, non un gioco con i pirati in sottofondo o un gestionale alla Port Royale, ma un gioco d'avventura dove possiamo essere dei veri pirati e salpare sulle nostre navi.

Effettivamente l'esperienza più vicina al genere ce l'aveva data Assassin's Creed IV: Black Flag e il successivo Rogue (in maniera ridotta), dove la grandissima attenzione sulle battaglie navali e la navigazione ci hanno regalato decine se non centinaia di ore in mare. Però si tratta comunque di un Assassin's Creed, c'è una storia ben precisa da seguire dove i pirati c'entrano ben poco e perciò a coprire questo insensato buco nell'offerta videoludica ci pensa Rare con Sea of Thieves.

Il concetto è semplice, siete un pirata, avete la vostra nave e un mare di opportunità da cogliere al volo per tracciare la vostra storia di scorribande e battaglie navali. Parola d'ordine, cooperazione!

In Sea of Thieves la co-op non è un'opzione consigliata per godersi appieno l'avventura, ma senza ombra di dubbio rappresenta il centro dell'esperienza di gioco e contribuisce a una grossa fetta di divertimento per il titolo.

Sea of Thieves è il gioco migliore per divertirsi con gli amici e anche se l'ottimo matchmaking online ci troverà sempre una ciurma per le nostre scorribande, avere un gruppo di amici già affiatato è una marcia in più.
Per farvi capire cosa vi aspetta in Sea of Thieves, vi descrivo un'esperienza realmente accaduta durante il nostro gameplay e che potrebbe tranquillamente essere all'ordine del giorno in questo gioco.
I nostri amici si uniscono alla partita, siamo in una locanda a bere grog (sì esatto, quel Grog), suoniamo la fisarmonica, vomitiamo ovunque per fare i deficienti e già qua inizia il divertimento, ma poi un nostro amico tira fuori una mappa del tesoro e decidiamo di salpare alla ricerca di questo forziere per riempire le nostre tasche d'oro.
Saliamo a bordo del nostro galeone, togliamo l'ancora girando in 3 il meccanismo per essere più rapidi e ci posizioniamo ognuno ai propri posti.
C'è il timoniere, il navigatore, l'addetto alle vele e uno ai cannoni. Non siamo in molti, ma quanto-







meno riusciamo a governare la nave senza molti problemi, da soli è praticamente impossibile governare un galeone vista che il sistema di navigazione è estremamente simulativo ed è necessario comunicare costantemente con la nostra ciurma, soprattutto nei momenti più concitati durante una battaglia oppure contro il kraken.
Ci abbiamo messo poco a scoprire l'importanza della comunicazione e della cooperazione visto che dopo pochi minuti di navigazione siamo stati attaccati da un galeone nemico.
Vi ricordate la bellezza delle battaglie navali in Black Flag? Ecco, in Sea of Thieves sono ancora più belle, un vero spettacolo, forse perché il gioco in sé viene recepito con una certa leggerezza, per la grafica cartoon e per la costante ironia, ma affrontare una battaglia navale non è affatto semplice, visto che anche qui si è cercato di rendere l'esperienza il più realistica possibile.
Se stiamo al timone, non è che abbiamo un tasto per sparare o mirare, dobbiamo guidare la nave in maniera da mettere i cannoni in linea con il bersaglio e il nostro compagno ai cannoni dovrà sparare al momento giusto e perciò in due minuti ci siamo ritrovati a urlare "fuoco" in chat vocale neanche fossimo Davy Jones.

Superato il primo ostacolo, ci avviciniamo all'isola riportata sulla nostra mappa del tesoro, ma prima di arrivare ci ritroviamo di fronte ad un leggendario mostro marino protagonista di innumerevoli storie antiche, il kraken.

L'unico modo per affrontare a viso aperto il kraken è essere armati fino ai denti e sferrargli tutto il nostro arsenale contro, solo così riusciremo a liberarci dai sui tentacoli e a proseguire il nostro viaggio.
Una volta arrivati sull'isola dovremo risolvere l'enigma dietro il nostro tesoro, localizzarne la posizione da una mappa abbozzata e approssimata, iniziare a scavare e sperare di toccare il fondo giusto.
Troviamo il nostro forziere dopo diversi tentativi, andiamo a vendere il tesoro e incassiamo l'oro, siamo ricchi e pronti per una nuova avventura. *(continua)*















(segue) Lasciatecelo dire la libertà è massima, gli sviluppatori hanno creato un mondo di gioco da esplorare a affrontare a nostro piacimento, dove l'unica imposizione che ci viene data è la scelta della nostra fazione iniziale. All'inizio del gioco dovremo scegliere tra Order of Souls, Merchant Alliance e Gold Hoarders che corrispondono rispettivamente alla carriera di cacciatore di taglie, mercante e cercatore di tesori, ma tutto ciò non sarà vincolante visto che il nostro obbiettivo finale sarà di raggiungere il massimo livello per tutte e tre i "viaggi" e diventare il Re dei Pirati.

Sea of Thieves è un mondo di gioco messo a disposizione dei giocatori dove dovremo essere noi a creare le storie, ma purtroppo al momento risulta essere poco vario e alla lunga ripetitivo.

La situazione che abbiamo descritto è all'ordine del giorno come abbiamo detto e questo purtroppo vuole significare che non c'è molto altro da fare se non trovare tesori.

La variazione più importante è quella legata alle fortezze, degli eventi che vengono attivati nella mappa e visibili a tutti i giocatori presenti nella partita. Durante l'assalto ai fortini degli scheletri dovremo combattere contro i non morti per riuscire a conquistare un particolare tesoro, accessibile dopo aver sconfitto il boss degli scheletri, ma dovremo stare attenti anche ad eventuali altri giocatori che vorranno conquistare il tesoro come noi, senza essere disposti a dividerlo.

Questi eventi periodici sono interessanti, divertenti e impegnativi, speriamo vengano sfruttati a dovere da parte di Rare, magari organizzando eventi tematici o con restrizioni per l'accesso.

Ci aspettiamo molto da Rare e da Sea of Thieves perché finalmente ci troviamo di fronte ad un gioco di pirati dal grandissimo potenziale, un po' povero di contenuti al lancio, ma se supportato correttamente potrebbe diventare un traghettatore per Xbox One e in generale per Microsoft.

Sea of Thieves è una terra di divertimento cooperativo inedita, da provare assolutamente per tutti quelli che hanno un gruppo di amici con cui giocare, ma anche per i lupi di mare solitari in cerca di nuove avventure •







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

coming soon

in arrivo sulle nostre console

conan exiles day one ed.

08.05.18
FUNCOM
FUNCOM
ACTION SURVIVAL
PS4 XBOX ONE PC DVD ROM







Trasformali in arcieri, artigiani, intrattenitori e molto altro per i tuoi insediamenti.
Diventa un Dio: Sacrifica i tuoi nemici sull'altare della tua divinità e poi evoca e assumi il controllo del suo enorme avatar.
Schiaccia nemici e interi edifici sotto i suoi piedi!
Gioca da solo o in compagnia: Gioca da solo o combatti per la sopravvivenza e il dominio in modalità multigiocatore sui server pubblici.
Puoi ospitare un tuo server e invitare gli altri a unirsi a te.
La Day One Edition oltre al gioco conterrà una mappa stampata della Exiled Lands ed un contenuto digitale richiesto da tutti i fan, la famosa spada di Atlantide impugnata da Conan nel 1982 nel film "Conan il barbaro".
Conan Exiles è un survival open-world ambientato nelle terre brutali di Conan il Barbaro! Sopravvivi in un mondo ostile, crea il tuo regno e annienta i nemici con combattimenti brutali e guerre epiche.
All'inizio del gioco hai a disposizione unicamente le tue mani. Forgia il retaggio del tuo clan, costruendo qualsiasi cosa: da una piccola casa a fortezze gigantesche e intere città.
Combatti usando spade, archi, armi d'assedio e assumi il controllo di avatar divini giganti per devastare le città nemiche.
Esplora un mondo gigantesco, pieno di sfide e opportunità. Caccia gli animali per le risorse, uccidi i mostri per i tesori... ed esplora a fondo l'ambiente per scoprire i segreti di antiche civiltà.
Conan Exiles può essere giocato da soli o in modalità multigiocatore online.
Esplora un mondo gigantesco, dal deserto rovente a sud fino alle cime innevate a nord.
Scopri antiche civiltà, rovine e dungeon!
Sopravvivi: Scaldati, rinfrescati, bevi e mangia, affronta le terribili tempeste di sabbia, non farti corrompere la mente, non impazzire e combatti contro mostri malvagi per rimanere in vita!
Crea: Raccogli risorse per creare strumenti e armi, dopodiché costruisci qualsiasi cosa, da una piccola casa a intere città. Erigi mura, piazza trappole, piattaforme mobili e decora le tue creazioni con un'ampia varietà di arredamenti, postazioni creative e guardie
Domina: Dichiara guerra ai tuoi nemici, usa le armi da assedio e gli esplosivi per sbriciolare le loro mura e poi scatena la tua furia selvaggia in combattimenti violenti e brutali!
Assembla un esercito di schiavi: Cattura i PNG, trascinali nella tua base e usa Wheel of Pain per piegarli al tuo volere •







tutti pazzi per 4K HDR

Cos'è veramente una TV HDR

E' necessario capire meglio cosa ha da offrire questa tecnologia, e in cosa differisce dalle televisioni standard.
Si sente spesso parlare di TV con HDR, nuova tecnologia spesso associata ai televisori di fascia alta con risoluzione 4K.
Sebbene possa sembrare una sigla come tante altre, pubblicizzata in pompa magna dai produttori solo per raggiungere l'utenza, non è così: ecco perché l'HDR è il futuro delle TV.

COS'È L'HDR?

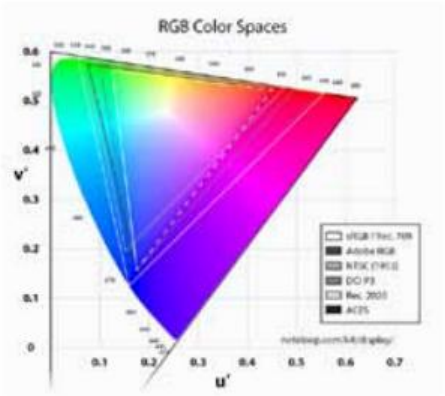
E' bene anzitutto chiarire il concetto: cosa significa, e cosa fa, l'HDR?
La sigla sta per High Dynamic Range, che in italiano è possibile tradurre con Ampia Gamma Dinamica.
In termini spiccioli, significa fondamentalmente migliore contrasto, maggiori livelli di luminosità e una gamma di colori più ampia.
Questo si traduce, in termini pratici, in film e spettacoli televisivi più simile alla vita reale o almeno rispetto alla rappresentazione dell'autore delle riprese.
Questo perché l'occhio umano, grazie all'HDR, riuscirà a percepire bianchi più luminosi e neri più scuri – appunto, maggiore dinamicità – cosa che non accade con le TV tradizionali.

TV CON HDR

Ancor più nel dettaglio: migliori bianchi e neri, vuol dire che l'HDR riesce a conservare, e quindi mostrare all'utente, maggiori dettagli nelle aree più buie e in quelle più luminose della scena, rispetto a quanto avviene con lo standard Rec.709.
L'HDR, inoltre, offre colori più naturali e vivi, più vicini a come l'occhio umano li percepisce nella vita reale.
L'HDR10 è la forma standard di HDR, già disponibile da tempo sulle TV, in diretta competizione con la tecnologia Dolby Vision.
Si è già fatto un passo in avanti, però, con Samsung che ha proposto un proprio standard, noto come HDR10+ giusto per citare uno dei fornitori di contenuti in streaming che grazie alla possibilità di saltare i formati "fisici" sono tra i primi a potervi far provare le nuove tecnologie.

COSA RENDE UNA TV HDR?

Sono due gli elementi chiavi che definiscono una TV HDR: prestazioni nel contrasto el numero di colori che possono essere visualizzati a schermo.
Quanto al Contrasto, è uno dei fattori più importanti nella resa qualitativa definitiva, e in sostanza si riferisce alla differenza tra luce e buio.
Maggiore è la differenza, maggiore è il contrasto.
Per aspirare a ottenere il bollino "HDR" una TV deve riuscire a raggiungere alcuni parametri di luminosità massima, così come picchi li nero: entrambe gli elementi, luce e buio, si misurano in nits. Ed allora, per esempio, una TV potrebbe avere una luminosità di picco di 400 nits e un livello nero di 0,4 nits: la differenza tra la luminosità di picco livello nero è conosciuto come il rapporto di contrasto.



La UHD Alliance ha stabilito due diversi standard per etichettare una TV con HDR: il primo prevede più di 1.000 nits luminosità di picco e meno di 0.05 nits per il livello di nero.
Lo standard 2 prevede, invece, più di 540 nits di luminosità e meno di 0.0005 nits per il livello nero.
Questa distinzione, come vedremo più avanti, permette anche a TV OLED, che non raggiungono picchi di luminosità paragonabili alle TV LCD ma hanno neri assoluti, di ottenere tale certificazione.
Il secondo elemento più importante che rende HDR una TV è il Colore. Quando si tratta di colore, una TV deve essere in grado di elaborare quello che è conosciuto come colore a 10 bit o "profondità". Il colore a 10 bit equivale a un segnale che include oltre un miliardo di colori singoli.
In confronto, il Blu-ray standard utilizza un colore a 8 bit, che ammonta a circa 16 milioni di colori diversi. Con il colore a 10 bit, i televisori HDR sono in grado di produrre una vasta gamma di tonalità di colore, riducendo gradualmente le sfumature evidenti tra le diverse tonalità.
Una ombreggiatura quanto più sottile possibile aiuta a rendere una scena molto più realistica •



a cura di Giulio Gabrielli



Azor, Dispensatore di Legge - Brawl deck

Mazzo

Comandante: 1
Azor, Dispensatore di Legge

Creature: 5
1x Baral, Commissario della Conformità
1x Campionessa D'ingegno
1x Angelo delle Sanzioni
1x Meccatitano del Cataclisma
1x Meccatitano Torrenziale

Planeswalker : 1
1x Divino Baan

Istantanei : 13
1x Censurare
1x Opzione
1x Disperdere Essenza
1x Negare
1x Attingere al Domani
1x Veto
1x Ripudiare il Profano
1x Volontà Suprema
1x Barlume di Genialità
1x Rivelazione Geroglifica
1x Incagliare il Relitto
1x Scolpire // Memoria
1x Raccolto // Mercato

Stregonerie : 6
1x Melodia Ammaliante
1x Massacrare i Forti
1x Fumigare
1x Era delle Rivelazione
1x Avvicinamento del Secondo Sole
1x Tramonto // Alba

Incantesimi: 5
1x Autorità dei Consoli
1x Alla Ricerca di Azcanta //
1x Evocazioni Metallurgiche
1x Arresto dei Totteri
1x Espellere

Artefatti: 4
1x Portale di Azor
1x Lapide Silente
1x Bussola Taumaturgica // Guglie di Orazca
1x Amuleto Primordiale // Fonte Primordiale

Terre: 25
1x Arco di Orazca
1x Deserto del Ponderante
1x Deserto della Leale
1x Campo della Rovina
1x Fortezza Glaciale
1x Rivolo Ipnu
1x Fiume Serpeggiante
1x Colture Irrigate
1x Territorio degli Sciacalli
1x Dune di Shefet
9x Isola base
6x Pianura base

Strategia

Questa è la prima lista che vi presentiamo del nuovo formato MTG chiamato "Brawl", che consiste in poche parole in una versione Commander adattata alle carte Standard, il mazzo deve essere composto da 60 carte (59 + 1) e mantiene la banlist Standard.
Abbiamo deciso di parlarvi di Azor, perché? Ci piace, abbiamo vinto un torneo e in più è veramente performante!
Il mazzo è un semplice UW controllo caratterizzato dalla presenza di 3 valide Win-Condition che sono Evocazioni Metallurgiche, Avvicinamento del Secondo Sole e ovviamente Azor, Dispensatore di Legge.
Questa lista è improntata al controllo totale del board, difatti contiene ben 5 Wratte, 3 Removal e 2 Creature che partecipano al piano controllo (Angelo delle Sanzioni e Meccatitano del Cataclisma).
I Counter giocano un ruolo fondamentale all'interno del mazzo perché oltre ad avere un'eccellente interazione con Evocazioni Metallurgiche, ci permettono di resistere alle spell del nostro avversario.
Il mazzo è molto lineare e funzionante ma ha bisogno di aiuto per girare al meglio e qui entrano in gioco Alla ricerca di Azcanta e Portale di Azor che ci garantiscono un riciclo di carte, Amuleto Primordiale e Baral che ci facilitano il lancio delle spell e infine Bussola Taumaturgica che oltre a sfoltire il mazzo dalle terre, una volta flippata ci proteggere dagli attacchi nemici.
Questo nuovo formato sembra piacere ed interessare e speriamo di avervi affascinato almeno un po'!
Buon Magic!



coming soon

in arrivo sulle nostre console



owlboy

31.05.18
D-PAD STUDIOS
SOEDESCO
PLATFORM
PS4
NINTENDO SWITCH



Owlboy è un action adventure con elementi assimilabili in parte ai "metroidvania", anche se non risulta di facile catalogazione.
Il protagonista della storia è Otus, un muto ragazzo/gufo che si sforza di risolvere vari inconvenienti in giro per il suo mondo, finché non si ritrova a dover risolvere la grossa crisi che emerge con l'arrivo dei pirati del cielo.
Da lì iniziano nuove quest, esplorazione di aree sconosciuti e pericolosi dungeon, enigmi da risolvere e anche scontri con boss grandi e potenti.
Un gioco strutturato come un titolo d'altri tempi e creato anche in tale maniera.
10 anni di sviluppo sono serviti anche per disegnare a mano ogni singola schermata di Owlboy, tutto composto di pixel e animazioni perfettamente studiate che incorniciano un'esperienza di gioco decisamente rara di questi tempi.
Nel caso di D-Pad Studios e di Owlboy il successo non si è fermato al solo pubblico ma sono arrivati addirittura dei riconoscimenti di un certo rilievo all'Indipendent Game Festival del 2013 (nomination per eccellenza dal punto di vista artistico) e alla GDC Play 2015.
La storia di questo progetto non è, tuttavia, tutta rose e fiori e l'impressione di trovarsi di fronte a un vaporware deve essere passata per la mente di parecchi utenti che nel corso degli anni hanno imparato a conoscere Owlboy.
Prenderemo il controllo di un giovane spesso bistrattato dai suoi pari e per questo particolarmente insicuro sia quando si tratta di interagire con il mondo e con gli altri individui che quando si tratta di dimostrare le proprie capacità.
Entrare in sintonia con questo "ragazzo gufo" sarà pressoché inevitabile e uno dei punti di forza della narrazione risiede proprio nell'empatia che accompagnerà costantemente la nostra avventura.



girl gamer

le nostre videogiocatrici

Nome: Lara
Anni: 25
Segno: Capricorno

Che fai nella vita?
Impiegata

Hobby? Gioco a Volley

Sogno nel cassetto?
Mi piacerebbe prendermi un anno di ferie e fare il giro del mondo (in prima classe)

Il tuo idolo? Brad Pitt

Segui il calcio?
Certo: pazza Inter amala !!!

Giochi con i videogames?
Mi vergogno quasi a dirlo ma proprio no

Musica preferita?
I miei gusti sono un pò retro e stravedo per Bryan Adams

Se dovessi andare su un' isola deserta chi, o cosa porteresti con te?
Sicuramente il mio "dolcetto"!




PRENOTA&VINCI


PRENOTA&VINCI


PRENOTA&VINCI
1° PREMIO CONSOLE A SCELTA
2° PREMIO BUONO SPESA € 300
3° PREMIO BUONO SPESA
4° PREMIO GAME O PAD A SCELTA
5° PREMIO BUONO SPESA € 100


PRENOTA&VINCI
richiedi la ricevuta
il coupon per
partecipare
al concorso
super concorso

PRENOTA

1° PREMIO CONSOLE A SCELTA

Cioè Matteo
Siena

2° PREMIO BUONO SPESA € 200

Airaldi Jacopo
Imperia

3° PREMIO BUONO SPESA € 100

Termini Giulia
Roma aurelia

4° PREMIO GAME O PAD A SCELTA

Pelella Salvatore
Frattamaggiore

6° PREMIO BUONO SPESA € 50

Schiaffino Emanuele
Porto Torres

7° PREMIO BUONO SPESA € 50

Fontana Alessandro
Roma ionio

8° PREMIO BUONO SPESA € 30

Isidori Simone
Pomezia

9° PREMIO BUONO SPESA € 30

Caprini Alessi
Marino

BAR A&VINCI

i fortunati vincitori

5° PREMIO
GAME O PAD
A SCELTA

Nocerino Giacomo
Rutigliano



10°
PREMIO
BUONO
SPESA
€ 30

Di Carlo Giuliana
Monopoli

PS4 Pro

20

GOD

Kratos è tornato, decis
e nuovi nemici per un fig
God of War è s



"PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved.
God of War outputs 2160p. Il gioco ed i servizi in streaming di intrattenimento possono avere output fino a 2160p; PS4 Pro effettua upscaling di risoluzioni più basse fino a 2160p. L'HDR non è supportato da tutti i giochi o servizi in streaming di intratten

-04-2018

4K HDR

ESCLUSIVA PlayStation®4

OF WAR

so a sfidare un nuovo mondo
glio a cui dovrà fare da mentore.
solo su PlayStation®4.

Prenota subito per avere
il poster con custodia
in omaggio esclusivo



mento. È richiesta una TV 4K/HDR per il 4K e HDR.

PLAYERS
ESCLUSIVA

DARK SOULS
REMASTERED





24-05-18

PRENOTA SUBITO
PER RICEVERE
L'ESCLUSIVA
METAL PLATE*

16 PS4 XBOX ONE NINTENDO SWITCH FROM SOFTWARE

* solo per le versioni PS4 Xbox one; fino ad esaurimento scorte.