Mensile informativo
Players network
16 GAMES
GameUP
41 | GIUGNO 2018

PLAYERS

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



recensiti

Detroit: Become Human
State of Decay 2
Tennis World Tour

special

The Crew 2: torna il racing open world di Ubisoft

poster

MotoGP 18

prendi subito la tua copia omaggio

SETTEMBRE 2018
PRENOTALO ORA!

V-RALLY 4



3
www.pegi.info

bigben

NINTENDO SWITCH PC XBOX ONE PS4

PLAYERS
Pubblicazione informativa gruppo HYPER
Anno IV n.40
Coordinamento Massimiliano Vaccari
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

Salve Players, dopo il gran ritorno del tennis sulle nostre console è giunta l'ora del ritorno del grande Mario tennis, che ospitato stavolta sulla nuovissima console della Nintendo Switch si prospetta essere una bomba sia come giocabilità che come grafica. Miei cari lettori comunque giugno è un gran mese anche per gli amanti dei motori, arrivano The Crew 2 che ci darà la possibilità di sfidare la velocità non solo con macchine e moto straordinarie ma ci consentirà anche di entrare nel cabina di pilotaggio di fantastici aerei acrobatici, inoltre questo mese come di consueto vedrà anche l'uscita del titolo ufficiale della MotoGP con MotoGP 18, ma non finisce ancora qui perché per chi non ama proprio correre su strada o per chi semplicemente non lo trova abbastanza adrenalinico c'è un altro titolo in uscita e si tratta di MXGP PRO che ci catapulterà nel motocross più pericoloso. E visto che stiamo parlando di pauroso anche se giugno non è il mese di halloween i nostri cari amici sviluppatori hanno concentrato l'uscita di due titoli veramente da "paura" in questo mese, stiamo parlando di Vampyr e Agony che speriamo soddisferanno gli amanti delle avventure horror. Quindi cari amici Players finalmente torniamo nei mesi ricchi di giochi e di uscite ovviamente non possiamo scrivere per tutti i titoli ma vi esorto come al solito a chiedere ai nostri negozianti tutte le novità e i gadget e gli omaggi che le nostre catene offrono e chiedete anche informazioni per il nostro grande evento annuale che quest'anno si terrà a Roma e vedrà montepremi di 3000 euro per il torneo di Fifa 18 e 3500 euro per quelli di Magic.
Buon proseguimento di lettura e al prossimo numero.

Massimiliano Vaccaro

in questo numero

04 special

The Crew 2

08 special

Spider-Man

12 review

Detroit: Become Human

16 fut strategy

Formazione da finalissima

17 inserto
• uscite del mese

21 retrogaming
1986 OutRun

22 review

State of Decay 2

24 review

Tennis World Tour

28 review

Conan Exiles

30 special

Mario Tennis Aces

32 magic cards

UW Second Sun

anteprima

a cura di Marco Inchingoli

Sta per tornare il racing game

The Crew fu il tentativo da parte di Ubisoft di evolvere il concetto di open-world alla guida, o di racing game open-world. L'idea di ricreare in formato ridotto, ma pur sempre verosimile, l'intera mappa degli Stati Uniti d'America e metterla a disposizione di un gioco mastodontico, piacque fin da subito a pubblico e critica, che accrebbero le proprie attese nei confronti di questo titolo.



Le mire alte, però, non resero facile soddisfare le aspettative che gli sviluppatori avevano generato, e il gioco, per trovare la sua forma definitiva, ebbe bisogno di un po' di tempo, qualche patch e vari contenuti aggiuntivi. Alla fine The Crew, dopo una versione vanilla non proprio entusiasmante e una volta completato il suo iter di sviluppo, si rivelò un gioco di sostanza che sperava di proiettarsi in un seguito che ne desse un nuovo compimento, oltre l'impressionante mole di DLC che aveva caratterizzato il primo. Quel seguito è The Crew 2, annunciato a maggio 2017 e presentato all'E3 dello stesso anno durante la conferenza Ubisoft. Chi si fosse perso a che punto sono i lavori in The Crew 2 deve sapere che oramai siamo alla fine dello sviluppo, visto l'imminente arrivo sul mercato. Il titolo di Ivory Tower riprende dal precedente la sua struttura open-world e la sua natura fortemente multiplayer, proponendoci un all road racing, che supera le barriere delle quattro ruote, abbracciando di fatto anche aerei e imbarcazioni.

Le premesse ruotano attorno a una competizione di nome LIVE, che nel suo essere sostanzialmente televisiva punta sull'impatto delle gare, più che sul semplice risultato della griglia di partenza, e accoglie diverse filosofie al volante per coinvolgere qualunque tipo di appassionato della velocità. Con questo stratagemma ogni genere di veicolo è presente nell'arcade racing di Ubisoft e ogni singola zona della mappa di gioco, indipendentemente dalla sua morfologia, è in qualche modo visitabile, che sia per cielo, per terra o per mare.

open world



Negli USA ci sono quattro scuole di pensiero, che differiscono per lo stile di guida a cui sono affiliate. Sono loro ad organizzare gli eventi disponibili in tutta la mappa, un altro aspetto importante del gioco. Si può infatti zoomare indietro per guardare l'intero continente, oppure andare più nel dettaglio fino a scendere fisicamente tra le strade, un po' come si fa con Google Earth. Una volta deciso il punto preferito per deporre la propria auto, il giocatore viene trasferito sul suolo e può cominciare a sfrecciare per le vie. Gli eventi disponibili sono utili sia per accumulare soldi con cui comprare altre auto, ma anche per ottenere ricompense con cui personalizzarle e renderle uniche. Gli amici possono aiutare in qualsiasi momento, nello spirito di un gioco che fa del gruppo proprio il suo nome. Finiti gli eventi, si può passare finalmente a provare il free-roaming, testando tutti i veicoli a disposizione e facendo autentiche follie per godere appieno delle varie possibilità. Ad esempio si può prendere un aereo, volare alti nel cielo e scegliere un'auto per ricadere dunque verso la città, oppure un motoscafo per piombare nell'Hudson di New York. È incredibile però il senso di libertà che si gode anche tra le strade, sfrecciando a velocità folle tra le vie e schivando i pedoni, ovviamente con riflessi abbastanza pronti per non finire sotto le nostre ruote.

> *The Crew 2 è anche vivibile a piedi nelle basi operative, dove tutti i veicoli possono essere guardati da fuori, provati e acquistati.*

Si tratta di passeggiare in aree delimitate come se fosse un walking simulator, una possibilità che pochi altri giochi di guida danno a chi ha il controller in mano. Sarebbe curioso capire come una simile funzione possa essere adattata all'uso di un volante, ma The Crew 2 non ha nulla del simulatore, quindi è comunque dura



che qualcuno lo giochi con un simile setup. The Crew 2 è una piacevole sorpresa da esplorare in ogni modo. Difficile trovare qualcosa di negativo, quindi occorre essere un minimo pessimisti e capire quali siano alla lunga i difetti che potrebbero comparire. The Crew 2 pecca sicuramente di realismo, quindi gli amanti dei simulatori dovrebbero sicuramente evitarlo, a meno che non si voglia avere a che fare con un titolo in grado di distogliere l'attenzione e rilassare il giocatore. Bisogna capire anche il tipo di supporto dopo il lancio. The Crew non è stato infatti un grandissimo capitolo per Ubisoft, nonostante le buone idee alla sua base. Questo sequel, che si allarga sotto tutti i punti di vista, potrebbe essere il momento della svolta per richiamare i giocatori sfiduciati e acquistarne di nuovi. Almeno è questo che si spera. The Crew 2 è atteso per il 29 giugno 2018 su PC, PS4 e Xbox One.







CALL OF DUTY
BLACK OPS



PRENOTALO ORA PER

GARANTIRTI L'ACCESSO ALLA BETA

12 . 10 . 2018

18
www.pegi.info

treyarch ACTIVISION.

PS4
XBOX ONE

anteprima

a cura di Valerio Turrini

Il vostro amichevole Spider-Man



Partiamo subito con l'informazione più importante che sta facendo strappare i capelli agli innumerevoli fans dell'Uomo Ragno, il gioco esce il prossimo 7 Settembre 2018 e come già annunciato, si tratta di un'esclusiva Playstation 4, un enorme asso nella manica di Sony per i suoi utenti.

Rocksteady è stata capace di dare nuova linfa vitale ai giochi dedicati ai supereroi, quasi sempre legati ai giochi su licenza in uscita insieme ai film e difficilmente capaci di lanciare importanti filoni narrativi nei videogiochi. Batman: Arkham è stata una serie rivoluzionaria grazie ad un ottimo sistema di combattimento, storyline ispirate e legate a doppio filo con le vicende viste in film e fumetti, ma comunque capaci di tenere una loro identità ben precisa, accentuata soprattutto in Batman: Arkham Knight dove il cattivo di turno era inedito e creato appositamente per il gioco. Mentre Rocksteady stando agli ultimi rumor cercherà di ripetere il successo con Superman, Insomniac Games vuole tentare il colpaccio con uno dei supereroi più conosciuti e amati dell'universo Marvel.

Spider-Man ha già avuto diversi titoli a lui dedicati nei videogiochi, alcuni buoni e altri meno, ma che non hanno saputo incidere allo stesso livello raggiunto da Batman. Di Spider-Man per Playstation 4 si sanno molte informazioni che gli sviluppatori hanno opportunamente divulgato con il contagocce, parecchie informazioni generali su ciò che sarà il gioco e pochi dettagli sulla trama come è giusto che sia.



di quartiere sta arrivando su PS4!



Dal punto di vista narrativo, Spider-Man non è legato ai film già usciti o in uscita, ma piuttosto ha molti elementi presi direttamente dai fumetti che sono stati rielaborati e adattati per la storia che Insomniac vuole raccontare.

L'Uomo Ragno protagonista del gioco è Peter Parker, ma nel gioco sarà presente anche un giovanissimo Miles Morales (lo Spiderman afroamericano di Ultimate Spiderman) che ricoprirà un ruolo molto importante nella narrazione. Spider-Man è ambientato nel 2018, con un Peter Parker che ricopre il ruolo dell'Uomo Ragno già da parecchi anni e a quanto pare il mondo di gioco sarà aggiornato ad oggi, con diversi elementi che sono stati introdotti nelle Grande Mela che farà da scenario alla nostra avventura. Ci sarà la torre degli Avengers, l'ambasciata wakandiana e anche il Sancta Sanctorum di Doctor Strange. Sicuramente avremo modo di incontrare e interagire numerosi altri eroi dell'universo Marvel, ma non abbiamo molti dettagli al riguardo, mentre invece è stata confermata la presenza di alcuni storici nemici di Spidey, Kingpin, Shocker, Avvoltoio, Rhino e il nemico principale del gioco, Mr. Negativo. Il mood narrativo sarà molto leggero, un misto tra azione e comicità come da tradizione per le storie di Spiderman e in particolare, ci sarà un focus importante sulla convivenza tra Spiderman e Peter Parker dove il raggiungimento di determinati obbiettivi da parte di Peter Parker, potrebbe portare al fallimento di alcuni obbiettivi di Spiderman. Insomniac ha scommesso molto su questo aspetto, anche guardando la relazione che ci sarà tra Peter Parker e Mary Jane (anche lei



giocabile in alcune missioni) si capisce che gli sviluppatori non vogliono raccontare l'ennesima storia di un supereroe, ma andare ad esplorare anche la vita "normale" di Peter Parker.

Per quanto riguarda gli elementi di gameplay, il gioco avrà un'impostazione open world con la città di New York liberamente esplorabile che è stata realizzata seguendo le linee guide dei fumetti, sotto l'attenta supervisione di Marvel che ha partecipato attivamente allo sviluppo del gioco e gli sviluppatori hanno riposto grandi attenzioni soprattutto al sistema di navigazione tra i palazzi della città, sfruttando l'agilità di Spiderman e ovviamente le ragnatele, che saranno finalmente basate sulla fisica e che dovranno attaccarsi fisicamente ai palazzi di New York.

Il sistema di navigazione ci permetterà di spaziare agilmente tra ragnatele, parkour e repentini cambi di direzione, in maniera da offrire la migliore esperienza possibile dell'essere Spiderman.
Il sistema di combattimento sarà invece fratello del Free Flow System brevettato da Rocksteady in Batman: Arkham Asylum e i suoi successori, il migliore possibile per quanto riguarda i videogiochi d'azione in terza persona.
Tra gli altri dettagli rivelati da Insomniac, è confermato che Spiderman avrà diversi costumi tra cui scegliere e che ognuno di essi ci darà dei poteri specifici (gadget), come la Iron Suit vista in Avengers Infinity War (che presumibilmente avrà la stessa abilità vista nel film) o la Spider-Man Punk (con una chitarra elettrica che genera onde sonore stordenti).
Dal punto di vista tecnico, Spider-Man è una goduria per gli occhi e i numerosi trailer hanno evidenziato l'ottimo lavoro fatto dagli sviluppatori sia riguardo alla realizzazione della città, incredibilmente dettagliata, viva e bella da vedere, sia per i personaggi che sono caratterizzati da uno stile un po' cartoon che si adatta benissimo alle avventure dell'Uomo Ragno.
Quindi nel complesso ci sono solo certezze per questo Spider-Man, ma qualche domanda ce la poniamo giustamente, perché la data di uscita è ancora lontana e sebbene il gioco sembra decisamente completo da quanto si è visto dalla sua presentazione ad oggi, ci sorgono alcune domande ovvie, soprattutto riguardo alla storyline di cui si sa ancora poco e anche riguardo all'appeal che il gioco riuscirà a dare nel lungo termine. Insomniac ha già annunciato che il gioco verrà supportato con DLC a pagamento che includeranno delle storyline aggiuntive, una cosa che ci fa sia piacere che no, ma la nostra speranza è che le attività secondarie siano di buon livello e sappiano regalare diverse ore di divertimento, senza portarci a sborsare soldi per altre missioni "principali" a pochi mesi dall'uscita del gioco. Un gioco di Spiderman deve divertire con la genialità di essere Spiderman e non solo raccontando una storia di un supereroe. Insomniac è uno sviluppatore intelligente ed esperto, speriamo che ci regali una fantastica avventura del nostro amichevole Spiderman di quartiere.










MotoGP 18
IN ARRIVO IL 07.06.2018
PRENOTALO ORA, E RICEVI L'ESCLUSIVO MOTOGP™18 BOOSTER PACK,
MOLTIPLICA LA TUA REPUTAZIONE ALLA FINE DI OGNI WEEKEND DI GARA!
XBOX ONE
PS4
3
www.pegi.info
MILESTONE

review

videogames ai raggi x

a cura di Marco Inchingoli

25.05.18
QUANTIC DREAM
SONY
ACTION / ADVENTURE
PS4



Scegliere come farebbe un androide

David Cage ha sempre proposto giochi incentrati quasi interamente sulla narrazione, caratterizzati da gameplay molto semplici e studiati al solo scopo di far progredire la trama, lasciando poca libertà d'azione al giocatore. Sarà ancora così?

Attenzione perché poca libertà d'azione nel gameplay non vuol dire che si deve avere poca libertà anche nella narrazione, come ha dimostrato Heavy Rain, un gioco caratterizzato da una infinità di quick time event e fasi esplorative, ma con un'enorme libertà narrativa offrendo la possibilità di influenzare l'andamento della storia attraverso le nostre scelte, nessuna di esse sbagliata ovviamente, ma ognuna responsabile di determinati risvolti che avrebbero raccontato una storia sempre diversa. Mentre in Beyond: Due Anime questo fattore era meno presente nell'ecosistema di gioco, torna alla carica in Detroit: Become Human, il nuovissimo gioco creato da David Cage e Quanti Dream che ci racconta un'entusiasmante storia sci-fi attraverso tre personaggi destinati a far parlare di loro negli anni.

I tre Androidi protagonisti di Detroit: Become Human sono Kara, Connor e Markus e nella Detroit futuristica del 2038 vengono etichettati come "Devianti" e cioè degli androidi che nel tempo hanno sviluppato la capacità di provare emozioni umane.

Un "difetto" che porterà ad una vera e propria lotta tra Umani e Androidi, decisi ad ottenere il proprio posto nel mondo in quanto esseri completamente senzienti e non semplici schiavi da lavoro. Kara è un deviante che si ribella al proprio padrone dopo aver assistito ai maltrattamenti del suo proprietario ai danni della figlia, Markus è a capo del movimento di rivoluzione che difende i diritti degli Androidi, mentre Markus è il Blade Runner di Detroit: Become Human, un androide incaricato di catturare (o uccidere) gli androidi violenti. Attraverso questi tre personaggi ci verrà raccontata la storia di Detroit: Become Human, un racconto sci-fi che attinge a piene mani dal ricco materiale cinematografico e letterario che la fantascienza ha saputo regalare. David Cage ci presenta un opera ricca di riferimenti alla letteratura di Isaac Asimov, alle opere di Philip K. Dick tra cui troviamo ovviamente "Ma gli androidi sognano pecore elettriche?", il libro al quale si ispira Blade Runner e anche elementi presi da altri film e videogiochi sulla stessa lunghezza d'onda. Il lavoro artistico ricorda molto le ambientazioni di Deus Ex: Human Revolution e Mankind Divided, Remember Me e l'attesissimo Cyberpunk 2077 di CD Projekt RED, mentre a livello narrativo Detroit: Become Human riesce a stupire. David Cage è un maestro per quanto







riguarda la narrazione e nessuno come lui nel mondo dei videogiochi riesce a stupire continuamente il giocatore con numerosi colpi di scena, alcuni di essi davvero ben studiati e sorprendenti, altri un po' troppo forzati e prevedibili, ma nel complesso la storia raccontata in Detroit: Become Human ci terrà compagnia per una decina di ore, sempre ad altissimi livelli e sempre curata in ogni minimo dettaglio.

La forza di Detroit: Become Human è rappresentata dalle varie scelte che saremo costretti a fare, agli errori che potremmo commettere durante l'avventura, alle diverse domande che ogni diramazione narrativa aprirà, il tutto creato ad hoc non solo per raccontare delle storie dai risvolti differenti tra loro, ma anche per regalare al gioco un'alta rigiocabilità, mossa dalla curiosità del giocatore che inevitabilmente si chiederà cosa sarebbe successo se avesse fatto un'altra scelta.

La lacuna più importante di Detroit: Become Human è come sempre il gameplay, un fratello maggiore meglio strutturato, ma comunque ancora fin troppo macchinoso e semplice di quel susseguirsi di quick time event che caratterizzavano il gameplay di Heavy Rain. Nonostante ci siano diverse nuove implementazioni, tra cui troviamo delle interessanti meccaniche durante gli interrogatori, dove dovremo tenere conto anche dello stress dell'interrogato, rimane comunque un gameplay parecchio scialbo e poco entusiasmante, decisamente poco interessante per chi oltre a godersi la storia vuole anche un gameplay attivo e più dinamico. Le produzioni QuanticDream non sono mai state dedicate a questa tipologia di giocatore, a David Cage interessa raccontare una storia, in questo caso una delle più belle storie sci-fi mai raccontate e per avere una narrazione e una regia così perfetta purtroppo, bisogna rinunciare alle dinamicità di un gameplay vario e più "d'azione".
Le mancanze nel gameplay però fanno bene non solo alla componente narrativa, ma anche a quella tecnica, da sempre al centro delle produzioni QuanticDream che negli anni hanno saputo regalare comparti grafici sempre di grandissima qualità. Heavy Rain e Beyond: Due Anime tuttora riescono a stupire per l'espressività nei volti dei personaggi e in Detroit: Become Human si è riuscito a fare un passo in avanti decisamente importante, grazie all'hardware più potente di Playstation 4 che è capace di renderizzare una grafica praticamente fotorealistica.
Tantissima attenzione è stata dedicata ai volti dei personaggi androidi e umani, ognuno caratterizzato con le proprie differenze espressive, con l'espressività degli androidi risulta giustamente più simulata e altrettanta attenzione è riservata a Detroit, una città futuristica dalla forte impronta cyberpunk che sembra uscita da un racconto di Asimov, ci viene raccontata da ampie inquadrature in stile Blade Runner e da una colonna sonora originale magistrale, al pari della narrazione in quanto a qualità e ispirazione. Detroit: Become Human è un racconto entusiasmante, una storia della moderna fantascienza che tutti i fan del cinema e della letteratura sci-fi apprezzeranno e che come da tradizione QuanticDream, ci terrà incollati allo schermo non solo per le ore che serviranno a concludere la storia, ma trasformandoci nel regista di questo variabile film, verremo spronati ad esplorare le varie alternative che la trama ci propone e a rigiocare il titolo percorrendo strade diverse, che delineeranno una storia sempre nuova e avvincente come la prima versione, spesso anche migliore.




SHADOW OF THE
TOMB RAIDER™

LARA STA TORNANDO





PRENOTALO ORA
14 . 09 . 2018

PS4 XBOX ONE

18
www.pegi.info

fut strategy

le formazioni per divertirsi

a cura di Matteo Gaudio

Una formazione da finalissima



A pochi giorni dalla finale di Champions League 2018 che sarà Real Madrid-Liverpool questo sabato sera alle ore 20:45 a Kyev, noi quest'oggi analizzeremo questa magnifica top 11 dei giocatori delle squadre semifinaliste.

In questa speciale formazione possiamo vedere tre madridisti (Navas,Carvajal e Marcelo), tre romanisti (Kolarov, Nainggolan e Dzeko), due bavaresi (Rodriguez e Kimmich) e tre Reds (Wijnaldum,Salah e Firmino).

Partiamo con le due squadre eliminate proprio in semifinale: Roma e Bayern Monaco; per i giallorossi troviamo Kolarov autore di una grande partita ad Anfield prima della disfatta giallorossa, Dzeko che sempre ad Anfield ha riacceso le speranze e Nainggolan autore di una doppietta a Roma seppur inutile.

Poi troviamo due talenti del Bayern Monaco, James Rodriguez e Joshua Kimmich, tutto il Bayern ha fatto una grande partita al Santiago Bernabeu ma James e Joshua si sono presi la scena segnando le due reti che alla fine sono risultate inutili, ma che hanno fatto sperare e non poco i tifosi tedeschi.

La prima finalista è il Real Madrid che ha sconfitto il Bayern Monaco nella doppia sfida, spiccano le prestazioni di Keylor Navas che grazie alle proprie parate ha mandato il Real a Kyev; Marcelo autore di una grandissima prestazione a Monaco di Baviera e infine Carvajal che ha saputo resistere e non male alle iniziative del francese Ribery.

Infine troviamo i tre giocatori del Liverpool, la meno favorita sulla carta ma che grazie a Salah e compagni si trova in finale di Champions: Wijnaldum autore di una delle due reti all'Olimpico, Firmino autore di una doppietta ad Anfield e l'ex Momo Salah che tralasciando la doppietta ad Anfield contro i suoi ex compagni, sta facendo faville anche in campionato, complimenti Momo!

Noi di Players vi ringraziamo e vi diamo appuntamento nel mese di Luglio, con i mondiali in corso, a presto!

Players

giugno 2018

calendario gamers

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



05

CODEMASTERS

CODEMASTERS

PS4 XBOX ONE



05

DONTNOD

FOCUS INTERACTIVE

PS4 XBOX ONE



05

NEOCORE

BIGBEN INTERACTIVE

PS4 XBOX ONE



07

MILESTONE

MILESTONE

PS4 XBOX ONE



17

FOCUS INTERACTIVE

FOCUS INTERACTIVE

PS4 XBOX ONE



15

MAD MIND STUDIO

MAD MIND STUDIO

PS4 XBOX ONE



21

BANDAI NAMCO

BANDAI NAMCO

PS4

PLAYERS




MotoGP18



22
NINTENDO
NINTENDO
NINTENDO SWITCH



26
UBISOFT
UBISOFT
PS4 XBOX ONE



27
TRAVELLER TALES
WARNER BROS
PS4 XBOX ONE NINTENDO SWITCH



29
VICARIUOS GAMES
ACTIVISION
PS4 XBOX ONE



29
HELLO GAMES
505 GAMES
XBOX ONE



29
SEGA
SEGA
PS4 XBOX ONE NINTENDO SWITCH



29
MILESTONE
MILESTONE
PS4 XBOX ONE



29
MILESTONE
MILESTONE
PS4 XBOX ONE NINTENDO SWITCH

le pietre miliari dei games

a cura di Marco Inchingoli



Corse contro il tempo e paesaggi mozzafiato



1986

SEGA AM-2

SEGA

RACING

ARCADE

Con l'estate alle porte volevamo stilare una recensione che rispecchiasse in qualche modo il periodo estivo e così alla mente ci è sobbalzato subito Out Run, gioco di corse uscito nel 1986 sotto forma di cabinato arcade. Pubblicato da SEGA il titolo ci mette alla guida di una Ferrari Testarossa Spider all'interno di una serie di cinque livelli che spaziano da spiagge soleggiate a paesaggi montani dando proprio quella sensazione di viaggio paradisiaco. Un concept che rispecchia molto il periodo estivo dove solitamente si parte per andare in vacanza affrontando di conseguenza lunghi viaggi. Le corse si svolgono su strade pubbliche ampie da 3 a 6 corsie, attraverso luoghi panoramici con grandi curve e saliscendi. Bisogna evitare altre vetture più o meno sportive e camion, che viaggiano nella stessa direzione di marcia. Gli incidenti possono avere effetti più o meno spettacolari, da brevi sbandamenti a testacoda a cappottamenti con tanto di espulsione dei passeggeri, ma comunque causano solo una lieve perdita di tempo; si può dunque ripartire illesi, il game over si ha solo in caso di mancato raggiungimento del checkpoint in tempo. Alla fine di ogni livello il gioco presenta un bivio tra i due possibili scenari successivi. Gli scenari sono in tutto 15 e si estendono a piramide dal livello di partenza. Il primo livello è sempre lo stesso, per il secondo ci sono 2 possibilità, e così via fino al quinto e ultimo livello, per il quale gli scenari possibili sono 5; mentre i percorsi più esterni sono raggiungibili in un solo modo (andando sempre a sinistra o sempre a destra ai bivi), quelli centrali si possono raggiungere con più combinazioni di scelte. I percorsi presentano una difficoltà crescente da sinistra a destra. All'inizio è possibile anche selezionare il brano musicale che si desidera ascoltare durante il gioco, come se fosse la musica dell'autoradio. I brani sono Magical Sound Shower, Passing Breeze e Splash Wave, tutti composti da Hiroshi Miyauchi. Il cabinato di gioco in piedi upright integra un volante che sfrutta la tecnologia di force feedback, che si muove di lato o sussulta a ogni urto con altre vetture oppure quando si finisce fuori strada, mentre per la versione standard e deluxe il giocatore può sedersi e a ogni curva tutto il blocco cabinato si inclina a destra o sinistra. Il gioco a suo tempo colpì per il dettaglio tecnico e la fluidità su schermo, resa grazie all'utilizzo di un'evoluzione del motore grafico di Space Harrier. Out Run è nato come detto come cabinato arcade, ma grazie al suo elevato successo è stato successivamente convertito per molte piattaforme di gioco come Commodore 64 (in due versioni: europea e americana), Sega Master System, Sega Mega Drive, Game Gear, Sega Saturn, Atari ST, Amiga, e incluso più recentemente in varie raccolte di classici. Se quest'estate avete voglia di godervi un breve viaggio virtuale date una chance ad Out Run vi porterà via diverse ore di piena spensieratezza.







review

videogames ai raggi x

a cura di Marco Inchingoli

08.05.18
UNDEAD LABS
MICROSOFT
SURVIVAL
XBOX ONE PC DVD ROM



La sopravvivenza? È un gioco di squadra!

In esclusiva su Xbox One e PC il seguito di un gioco nato come progetto indipendente, capace ad attirare le attenzioni degli sviluppatori di tutto il mondo, e che, a buon titolo, si può definire il capostipite dei vari H1Z1, Day Z, Dying Light e dell'attesissimo Days Gone...



Conan In questo secondo capitolo gli sviluppatori hanno puntato a riproporre la stessa segnante esperienza del primo capitolo, potenziando i preziosi spunti che hanno reso famoso il gioco e andando a limare le pecche inevitabilmente presenti in un prodotto sviluppato da un neonato team indipendente.
State of Decay 2 si apre con un veloce prologo che funge da tutorial per introdurci alle vicende, darci un'infarinatura generale dei precedenti storici e catapultarci alla guida del nostro personaggio. La trama come per il primo capitolo è un elemento di contorno, poco sviluppata e poco importante, in State of Decay 2 faremo tutt'altro che seguire una trama anche se in questo capitolo, gli elementi narrativi sono stati potenziati e resi anche un filo più interessanti rispetto al passato, ma la trama non ancora al centro dell'esperienza di gioco. Una volta passata l'introduzione, ci troviamo subito a dover scegliere dove posizionare il nostro primo insediamento nell'enorme mappa di gioco presente. La mappa di gioco è divisa in tre enormi parti, ognuna grande quanto la mappa di gioco del primo capitolo e tutta completamente esplorabile fin dal principio. Una volta piazzata la nostra base e fondato il nostro gruppo di sopravvivenza, inizieranno le nostre avventure nel devastato mondo di State of Decay 2, dove con ogni nostra azione e scelta dovremo pensare a sostentare e far crescere la nostra comunità.

La squadra è come da tradizione, al centro dell'esperienza di gioco offerta dal titolo di Undead Labs e dovremo occuparci delle esigenze di ogni singolo componente del nostro gruppo, avendo la possibilità di controllarli a piacimento in qualsiasi momento del gioco.

Potremo cambiare al volo il personaggio controllato in maniera da andare a soddisfare le necessità di ogni singolo componente della squadra e ovviamente, sfruttarne le abilità uniche in base alla situazione in cui ci troveremo. Ogni sopravvissuto, svilupperà diverse capacità che ci aiuteranno nella nostra avventura. Oltre alle varie abilità inerenti alla componente d'azione del gioco, tra cui troviamo i bonus legati alle armi, alla salute, resistenza e quant'altro, ogni sopravvissuto svilupperà anche delle competenze tecniche che ci aiuteranno invece nella componente gestionale di State of Decay 2. Avremo sopravvissuti specializzati in giardinaggio, medicina, chimica e altri "mestieri", che fungeranno da mano d'opera per mandare avanti le varie strutture dei nostri accampamenti.
State of Decay 2 ha due facce, entrambe incredibilmente ben sviluppate e profonde, che terranno incollati allo schermo per parecchie decine di ore. La faccia "d'azione" è quella dedicata alle varie missioni, alla ricerca di risorse e all'esplorazione del mondo di gioco, il tutto strutturato come un classico action in terza persona, mentre invece la faccia "gestionale" di State of Decay 2 è caratterizzato da un gameplay più ragionato e complesso

dal punto di vista dei contenuti, che ci richiederà di gestire e far crescere la nostra comunità di sopravvissuti. Entrambe le facce della medaglia chiamata State of Decay 2 sono necessarie e non potremo tralasciare una delle due. Per forza di cose, il lato gestionale è quello più profondo e complicato da gestire, non che sia difficile da padroneggiare visto che i menù creati dagli sviluppatori sono sempre molto chiari e semplici, ma piuttosto ci sono davvero tante opportunità e necessità di cui tener conto. Come già detto le diverse strutture non sono autosufficienti, avranno bisogno del giusto apporto di risorse e forza lavoro che verrà dato dagli specialisti all'interno della squadra e alcune di esse strutture sono praticamente obbligatorie (dormitori, infermeria, armeria, difese, etc.), perciò dovremo essere bravi a gestire bene lo spazio limitato e le risorse a nostra disposizione per mandare avanti l'avamposto nel miglior modo e mantenere alto il morale dei sopravvissuti.



Altro discorso da tenere sempre in considerazione è quello legato al permadeath, la morte permanente dei personaggi. Non ci sono checkpoint, non si può riprovare dall'ultimo salvataggio, se un personaggio muore è morto per sempre e questo è un problema.

La morte di un personaggio carismatico andrà a influire negativamente sul morale dei sopravvissuti e ci potrebbe mettere in seria difficoltà se per esempio, era la nostra forza lavoro di una determinata struttura che senza di lui è inutilizzabile. La morte permanente è un fattore importantissimo che rappresenta al meglio la necessità di sopravvivere nel mondo di gioco.
Dal punto di vista tecnico, il gioco è migliorato tantissimo rispetto al primo capitolo, anche considerando che il mondo di gioco è il triplo di quello presente in State of Decay. Purtroppo c'è qualche calo di frame rate di troppo sia su Xbox One che su Xbox One X, ma soprattutto anche qualche invadente bug quali compenetrazioni e freeze di cui gli sviluppatori sono già a conoscenza e stanno lavorando su una patch per risolvere.
Ricordiamo che State of Decay 2 è un gioco che viene venduto a prezzo ridotto (€ 29,99) e nel caso riesca ad appassionarvi (molto facile), vi regalerà centinaia di ore di divertimento sia su Xbox One che su PC Windows grazie a Xbox Play Anywhere e alle funzioni di cross-save.





review

videogames ai raggi x

a cura di Marco Inchingoli

10.04.18
IRON GALAXY
MAXIMUM GAMES
ACTION
PS4 XBOXONE PC DVD ROM



La stagione del grande tennis

Nonostante il tennis sia uno degli sport più famosi e semplici da trasportare nel mondo videoludico, per diversi motivi negli ultimi anni il mercato ha visto una carenza di esponenti. Grazie a BigBen Interactive e al team Breakpoint potremo finalmente tornare ad impugnare una racchetta da tennis!

La simulazione si presenta bene, ma in alcuni frangenti risulta essera ancora un po' acerba, soprattutto sul lato licenze, vista l'assenza di nomi importanti come quelli di Nadal, Djokovic e Murray, ma soprattutto per la poca pulizia del gioco, afflitto da numerosi bug che speriamo vengano risolti al più presto.
I ragazzi di Breakpoint si sono concentrati molto sul motion capture degli atleti, e il risultato è ottimo, con un realismo nelle animazioni senza precedenti nel genere.
Il motion capture dei quasi 30 tennisti su licenza facenti parte del roster, da vita a una serie di movenze e animazioni davvero ottime e perfettamente integrate nel gameplay, sempre fluide e coordinate con il colpo che andremo a richiedere attraverso il controller.
Dal punto di vista ludico, Tennis World Tour si presenta come un gioco simulativo ma che mantiene una certa semplicità di utilizzo che fa piacere trovare, con controlli intuitivi, ma non pienamente soddisfacenti. Ad ogni tasto del pad è affidato uno specifico colpo, dal pallonetto al topspin, passando per il classico "piattone" e il colpo tagliato, mentre la potenza del colpo sarà influenzata dal tempo di pressione del tasto, nulla di più semplice, ma purtroppo nonostante i controlli siano i soliti presenti nei vari Virtua Tennis e Top Spin, alcune volte la risposta ai comandi risulta imprecisa.

Grande lavoro è stato fatto nel rendere la palla sensibile a vari fattori, che ogni tennista deve tenere in considerazione nella realtà, ma che mai prima d'ora ci siamo ritrovati in un videogioco.

Ogni colpo verrà influenzato dal tipo di atleta controllato, dalle sue caratteristiche tecniche, dal terreno, ma anche dai diversi agenti esterni come la velocità del vento e le condizioni climatiche degli stadi. L'idea di base è ottima, ma purtroppo non è stata sviluppata a tal punto da influenzare pesantemente il gameplay, non ci faremo quasi caso nella maggior parte dei casi.
Oltre alle varie modalità classiche come Torneo, Partita singola e a una componente multiplayer online che strizzerà l'occhio agli e-sports, ma che per ritardi nello sviluppo non è stata ancora resa disponibile (arriverà in un secondo momento), il fulcro del gioco è rappresentato dalla modalità carriera, nella quale dovremo creare il nostro alter-ego digitale attraverso un editor un po' troppo basico e cominciare la nostra scalata al ranking mondiale del tennis, avendo la possibilità di affrontare i migliori giocatori al mondo (insieme ovviamente a decine di giocatori inventati).
All'interno della carriera sarà opportuno gestire completamente la vita del nostro alter-ego digitale sia dentro che fuori dal campo, scegliendo in maniera adeguata i tornei alla quale dovremo partecipare e modificando il nostro equipaggiamento che influirà sul gameplay e sulle statistiche del personaggio. La pianificazione pre-partita è un elemento fondamentale della produzione: ogni personaggio giocabile possiede dei potenziamenti che modificano i valori del giocatore, conferendogli dei bonus alla velocità, alla forza e alla precisione. Alcuni di questi bonus andranno sbloccati durante l'avanzamento del gioco e hanno l'obiettivo di rendere il titolo più vario.
Arriviamo infine alla nota dolente di Tennis World Tour e cioè tutto ciò che riguarda il lato tecnico del gioco che purtroppo non è all'altezza nel 2018. Breakpoint ha bisogno di tanto lavoro sotto questo punto di vista e ci lascia un po' delusi vedere che la maggior parte di questi problemi sarebbero stati





facilmente risolvibili con un po' di tempo di sviluppo in più, che avrebbe permesso agli sviluppatori di far uscire un gioco completo di un comparto tecnico all'altezza e anche con la sua modalità multiplayer, assenza ingiustificata al lancio.

Graficamente gli atleti hanno buone animazioni, ma nel complesso mancano tutti quei piccoli dettagli a cui siamo abituati negli altri titoli sportivi come realizzazione realistica del sudore, dello sporco, dei tessuti.

Insomma mancano le rifiniture e in un titolo sportivo dove si devono realizzare circa 30 personaggi sono praticamente obbligatorie. Anche le arene e i terreni di gioco peccano sotto questo punto di vista, fanno da sfondo alla partita senza essere veramente presenti nel gioco. Le esultanze sono desincronizzate con l'audio, il pubblico è poco emozionante, c'è parecchio lavoro da fare anche sotto questo punto di vista. Tennis World Tour ha buone basi, un roaster di atleti vasto a cui mancano alcune illustri presenze e caratterizzato da parecchi problemi dati da uno sviluppo forse troppo sbrigativo, ma le basi nel gameplay ci sono, le possibilità di essere un ottimo gioco di tennis c'erano tutte e speriamo che tramite patch gli sviluppatori vadano a correggere alcune importanti mancanze come il multiplayer online e a migliorare il comparto tecnico, vero tallone d'Achille del gioco.






THE CREW
PRENOTA ADESSO PER RICEVERE AL DAY 1 IL CAPPELLO RISERVATO
LEGENDARY MOTORS PACK
HARLEY-DAVIDSON® IRON 883™ 2017
Mercedes-AMG C 63 Touring Car 2016
SEASON PASS
STEELBOOK
SEASON PASS
MOTORSPORTS DELUXE PACK
FORD F-150 RAPTOR RACE TRUCK 2017
+ RALLY RAID OUTFIT
PILATUS
PILATUS PC-21
+ FREESTYLE OUTFIT
ABARTH 500 2008 MONSTER TRUCK EDITION
+ MONSTER RALLY OUTFIT
NON FARTI SFUGGIRE LA GOLD EDITION
ALTRI FANTASTICI CONTENUTI AGGIUN
IN USCITA TRE GIORNI PRIMA!


EW 2
ESCLUSIVA
PLAYERS
SEMPRE QUALCOSA
IN PIÙ PER TE !!!
* fino a esaurimento scorte
IN ARRIVO IL
29 GIUGNO
N PER
NTIVI!
XBOX ONE
PS4
THE CREW 2
UBISOFT
12

review

videogames ai raggi x

a cura di Marco Inchingoli

08.05.18

FUNCOM

FUNCOM

SURVIVAL/ADVENTURE

PS4 XBOX ONE PC DVD ROM



Pronti a diventare dei veri barbari?

Prossimi alla morte, crocifissi in mezzo al deserto solo un miracolo può salvarci e quel miracolo è Conan. Il video introduttivo di Conan Exiles non bada a fronzoli e serve solo a darci l'input iniziale grazie all'ottima resa della computer grafica.

Conan Exiles è però un survival open world, di quelli che ormai sono disponibili in tutte le salse. è quindi ogni velleità narrativa lascia subito spazio al gameplay e alla creazione del nostro alter ego barbarico. L'editor del personaggio è piuttosto scarno; non sono presenti molte opzioni per definire l'aspetto del viso o la corporatura - e sì, anche le dimensioni dei genitali - ma non è comunque troppo difficile creare un protagonista unico e personale, semplicemente non aspettatevi una grande varietà. Una volta creato il nostro alter ego maschile o femminile possiamo finalmente iniziare la partita.

Nudi e abbandonati in mezzo al deserto, dobbiamo fare affidamento sulle nostre forze - e su quelle degli altri se stiamo giocando online - per sopravvivere.

Questo è il fulcro attorno al quale ruota tutto il gioco ed è brutale come gli sviluppatori ci "buttino" in mezzo a meccaniche complesse e senza aiuti. Non esiste infatti un tutorial propriamente detto, ma solo delle azioni da eseguire e che ci fanno guadagnare esperienza, perché Conan Exiles ha molto in comune con i classici giochi di ruolo. Le nostre abilità sono infatti migliorabili spendendo abbastanza punti in ogni ramo, raggiungendo il potenziamento voluto. Possiamo infatti utilizzare i nostri punti per incrementare la sopravvivenza e, ad esempio, non essere avvelenati del cibo crudo o migliorare la resistenza per scattare più a lungo. In ogni caso tutto ruota attorno all'elemento survival e il relativo crafting. Il nostro protagonista ha bisogno di acqua, cibo e difendersi dalla temperature troppo alte o troppo fredde. Questi parametri vitali sono mostrati in alto a sinistra dell'interfaccia, assieme alle barre di salute e stamina. In ogni caso è piuttosto facile trovare il necessario per sopravvivere, una volta presa dimestichezza con le meccaniche del gioco. Il vero nemico in Conan Exiles sono proprio i nemici: creature e altri esseri umani sono quasi sempre pronti ad attaccarvi e uccidervi per il solo esservi avvicinati. Si combatte spesso e anche volutamente per raccogliere risorse o perché si è deciso di entrare in una misteriosa struttura vista in lontananza dove siamo accolti da veri e propri boss, con cui mettere alla prova il nostro



equipaggiamento ed esperienza. Purtroppo i comandi non sono sempre fluidi e combattere può diventare una spina nel fianco. Possiamo effettuare due tipi di attacco (leggero e pesante) che concatenati in differenti combinazioni portano a differenti animazioni d'attacco. Il sistema in sé è semplice e funziona, tuttavia la poca reattività della telecamera e il macchinoso blocco della visuale su un avversario non aiutano e ci fanno andare a vuoto diversi attacchi o muovere nella direzione sbagliata. Un po' di pratica sopperisce a questi problemi, ma la sensazione è che i combattimenti non siano stati affinati a dovere durante il periodo in Accesso Anticipato su Steam. Per quello che non funziona perfettamente, abbiamo però qualcos'altro di davvero ben fatto e ci riferiamo al sistema di costruzione e al crafting. Sia che vogliamo costruire una piccola casa accessoriata o un imponente base l'editor è funzionale e semplice da usare. Gli elementi strutturali si uniscono fra loro con grande facilità e sono posizionati automaticamente, successivamente possiamo riempire quelli spazi con un numero considerevole di elementi decorativi e banchi da lavoro. Questi ultimi sono fondamentali per poter costruire oggetti più avanzati e complessi - ad esempio armi e armature in metallo. Tuttavia non è sufficiente raccogliere le risorse di base tagliando alberi e scavando la roccia per poi raffinare i materiali ottenuti, ma bisogna anche aver sbloccato il talento necessario al crafting dell'oggetto desiderato. Quest'altra tipologia di punti serve a rendere disponibili i "progetti" di nuove strutture, armi, corazze e così via. Da cosa nasce cosa e pian piano il nostro personaggio diventa sempre più forte, permettendoci di esplorare con maggiore facilità il vasto mondo a disposizione. Abbiamo il deserto, la foresta, la giungla, la savana, la neve e perfino il vulcano da visitare. A voler essere pignoli il passaggio da un bioma all'altro è troppo marcato, ma il risultato finale è apprezzabile. Peccato che il lato estetico, almeno su PlayStation 4, sia di scarso impatto. Le texture sono slavate, gli elementi in lontananza poco definiti, l'erba appare piuttosto finta e in generale si notano le limitazioni hardware della console, che tuttavia non sono un motivo sufficiente per giustificare tutto ciò. Tra l'altro, il framerate spesso soffre di pesanti e fastidiosi cali, soprattutto quando sono presenti più personaggi a schermo, ma anche quando ci si sta semplicemente spostando per lo scenario.

Quello che tuttavia Conan Exiles riesce a essere è un profondo survival fortemente basato sull'esplorazione. Non è noioso giocato da soli, ma dà il meglio di sè in compagnia.

Esiste una modalità coop in cui noi stessi siamo l'host della partita oppure possiamo entrare in server dedicati PvP o PvE. Il giocatore ha quindi molta libertà nel muoversi come vuole e ciò spiega l'assenza di una vera trama che lo guidi linearmente nella propria avventura. Per alcuni potrebbe essere un aspetto positivo e per altri negativo, in ogni caso, l'elemento survival, fulcro dell'intero gioco, funziona efficacemente. Conan Exiles on cerca di stravolgere il genere, quanto piuttosto, di dare al giocatore un enorme parco giochi in cui poter essere libero e barbaro allo stesso tempo. Purtroppo su console deve fare i conti con una grafica sottotono e un numero di fotogrammi incostante. Inoltre, se il crafting e la costruzione sono gli elementi di spicco, lo stesso non si può dire per i sempre presenti combattimenti - pad alla mano, troppo imprecisi - e la mancanza di un'introduzione graduale e guidata alle meccaniche del gioco. Però, se avete la pazienza di superare i primi momenti, Conan Exiles può regalare ore e ore di divertimento sia da soli che in compagnia.



anteprima

a cura di Marco Inchingoli

Mario Tennis Aces

Quel dritto di Mario...

Dimenticate Pong: con il nuovo Mario Tennis Aces, Nintendo punta su un gioco sportivo ricco di manovre avanzate e tecniche sorprendenti, che potranno essere apprese in una modalità Avventura che stupisce per la varietà di situazioni da risolvere a colpi di racchetta!

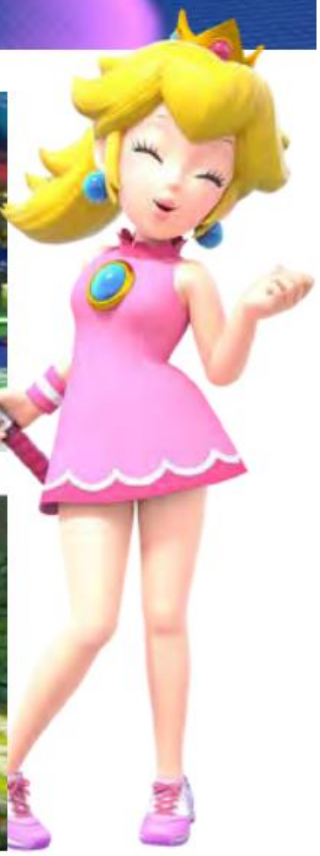
Le mire Quando Mario abbandona il suo cappello da platform per indossare un copricapo sportivo, si puo' stare certi non mancherà il divertimento. Mentre sport come il calcio (Super Mario Strikers) ci hanno lasciati troppo presto, altre discipline come il golf e il tennis sono pilastri nell'epopea del baffuto personaggio. Mario Tennis Aces sembra destinato a mantenere alto lo standard.



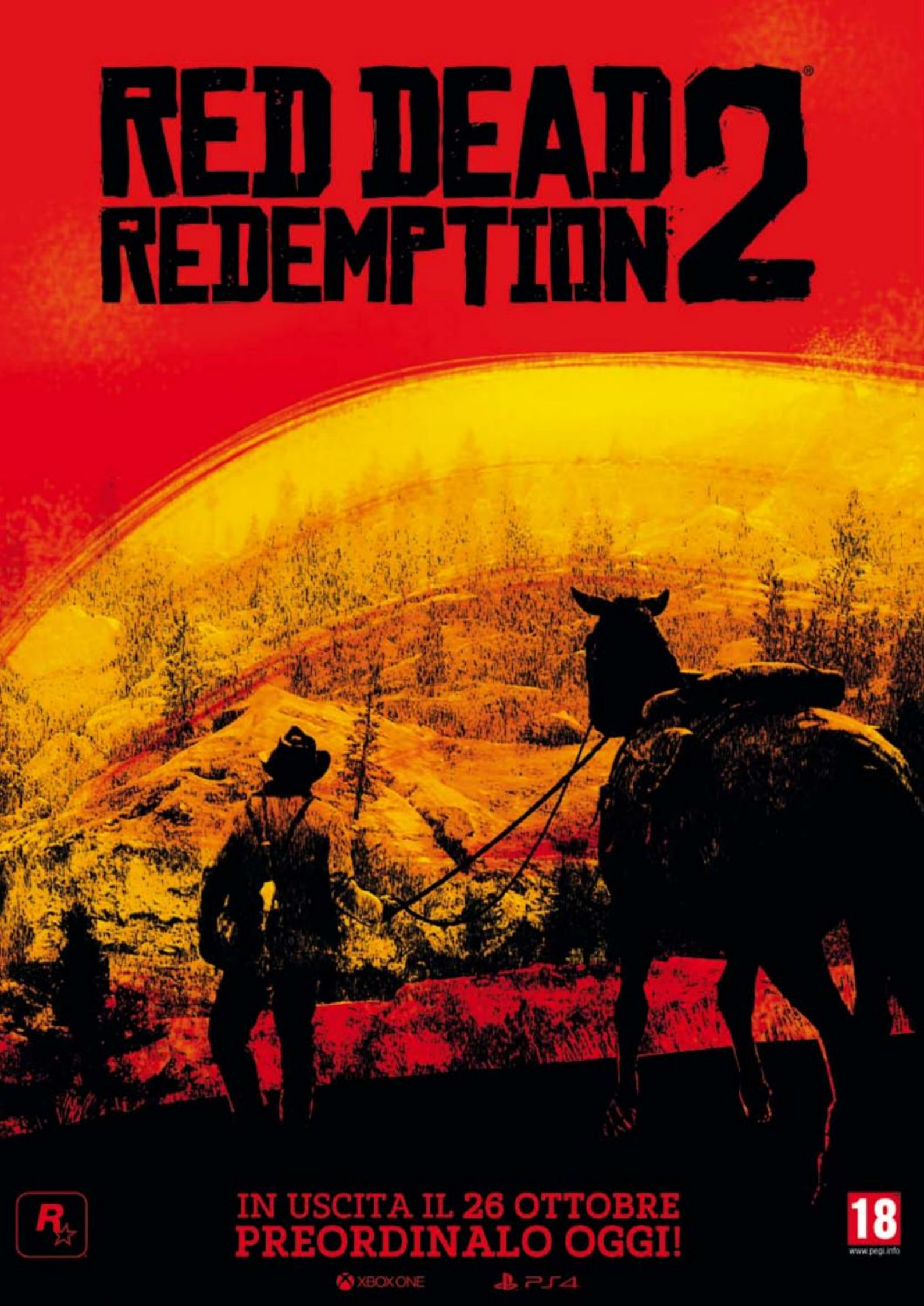
Come Odissey, Aces fin da subito offre la sensazione che possa trattarsi di un'esperienza fuori dall'ordinario, in cui le manovre del tennis sono solo la meccanica principale che serve al giocatore per superare una pletora di sfide differenti.







I colpi che abbiamo imparato a conoscere negli episodi sono tutti presenti, tuttavia qui è possibile rallentare il tempo e sfondare letteralmente le racchette degli avversari con bordate fuori dall'ordinario. Tutta roba che i puristi potranno disattivare per mantenere intatta l'integrità della disciplina, ma che contro un boss che ha le fattezze di un enorme dinosauro affamato potrebbero rivelarsi armi vincenti.Anche di fronte a queste deviazioni creative sul tennis non c'è di che preoccuparsi: il segreto della longevità della serie sta nel fatto che la tensione e l'atmosfera sono molto più intense di quanto ci si aspetterebbe da una veste grafica a cartoni animati. Tutto è rappresentato in colori sgargianti e accompagnato da effetti speciali, ma l'esperienza di base è impegnativa e in grado di appagare anche i più navigati tennisti da salotto.
Pochi giochi sportivi assomigliano a questo, probabilmente perché riuscire a replicare la formula di Nintendo è quasi impossibile. Per questo saremo in prima fila quando uscirà il 22 giugno su Switch.


RED DEAD REDEMPTION 2
IN USCITA IL 26 OTTOBRE
PREORDINALO OGGI!
18
www.pegi.info
XBOX ONE
PS4

a cura di Giulio Gabrielli



UW Second Sun

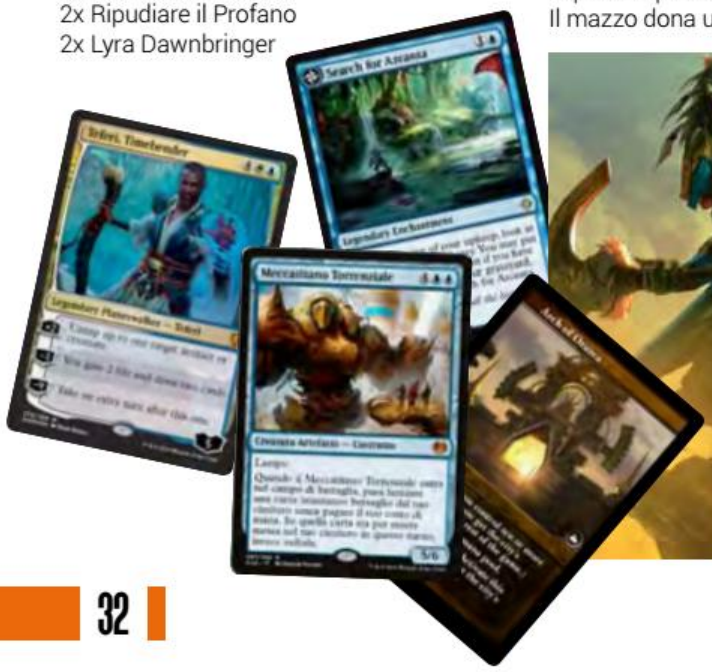
Main

Istantanei (17)
4x Veto
4x Disperdere l'Essenza
4x Barlume di Genialità
2x Volontà Suprema
1x Batter d'Occhio
2x Incagliare il Relitto
Stregonerie: 5
2x Avvicinamento
al Secondo Sole
3x Fumigare
Incantesimi: 10
2x In Cerca di Azcanta
4x Espellere
4x Sigillare
Planeswalker: 3
3x Teferi, Eroe di Dominaria

Terre (26)
4x Fortezza Glaciale
4x Colture Irrigate
1x Monumento al Genio
3x Campo della Rovina
2x Arco di Orazca
6x Isola Base
5x Pianura Base

Side

2x Meccatitano Torrenziale
3x Negare
1x Nezahal, Marea Primordiale
2x Gideon delle Ordalie
3x Autorità dei Consoli
2x Ripudiare il Profano
2x Lyra Dawnbringer



Strategia del mazzo

Finalmente lo Standard rivede nel Metagame un control con i fiocchi in grado di lockare le partite e di entrare in controllo assoluto in pochi turni, ma come mai solamente un'espansione è stata in grado di permettere ciò? Ora lo analizzeremo:
L'entrata in scena di Sigillare e Teferi cambia totalmente la concezione di control in Standard che ora è in grado di omettere colori come il nero e il rosso (Necessari per gli short removal) e quindi garantirsi una maggiore stabilità data dalla perfetta sinergia dei colori Bianco e Blu.
Il mazzo ha un solo scopo, controllare la partita, l'alta quantità di counter (Veto, Disperdere l'Essenza, Volontà Suprema), di removal (Espellere, Sigillare) e di wratte (Fumigare, Incagliare il Relitto) rendono impossibile non trovare soluzione a qualsiasi minaccia l'avversario ci presenterà. Una volta in controllo della partita le win-condition sono due:
Teferi: Un piano di pura sofferenza per l'avversario che dovrà attendere la finisher di Teferi e vedere i suoi permanenti sparire turno dopo turno fino a una terribile sconfitta a causa di Mill.
Avvicinamento al Secondo Sole: La chiusura principale oltre a permetterci di vincere il Game agilmente e facilitati da carte come Volontà Suprema e In cerca di Azcanta ci dona 7 vite al primo cast che potrebbero essere necessarie per sopravvivere un turno in più contro un Aggro.
La sideboard è di facile lettura:
Autorità dei Consoli, Lyra, Ripudiare il Profano e Gideon delle Ordali sono da inserire contro Aggro e essendo di corsi di mana diversi potremmo anche scurvare con la side...se fortunati!
Negare, Meccatitano Torrenziale e Nezahal sono le Key cards per il post-side contro control, I Meccatitani sono ulteriori Win Condition, Nezahal oltre ad essere una win condition è la carta che è in grado di far recuperare partite in crisi, Negare è semplicemente il counter in più che potrebbe farci vincere una counter-war.
Il mazzo dona un'esperienza di control assoluta e imperdibile, al prossimo appuntamento!





FIFA 19

PROSSIMAMENTE

XBOX ONE PS4


SONIC™
MANIA
PLUS
NINTENDO SWITCH
XBOX ONE
PS4

IN ARRIVO IL 29 GIUGNO

NON PERDERE LA CONFEZIONE SPECIALE, COVER E ARTBOOK INCLUSI!



SEGA®


SPYRO™
REIGNITED TRILOGY
IN ARRIVO IL 21.9.18
7
www.pegi.info
XBOXONE PS4
ACTIVISION.



