Mensile informativo
Players network
16 GAMES
GameUP
42 | LUG/AGO 2018

PLAYERS

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

WEEKEND 2018 EDITION

ROMA 13/15 LUGLIO
SGM CONFERENCE CENTER

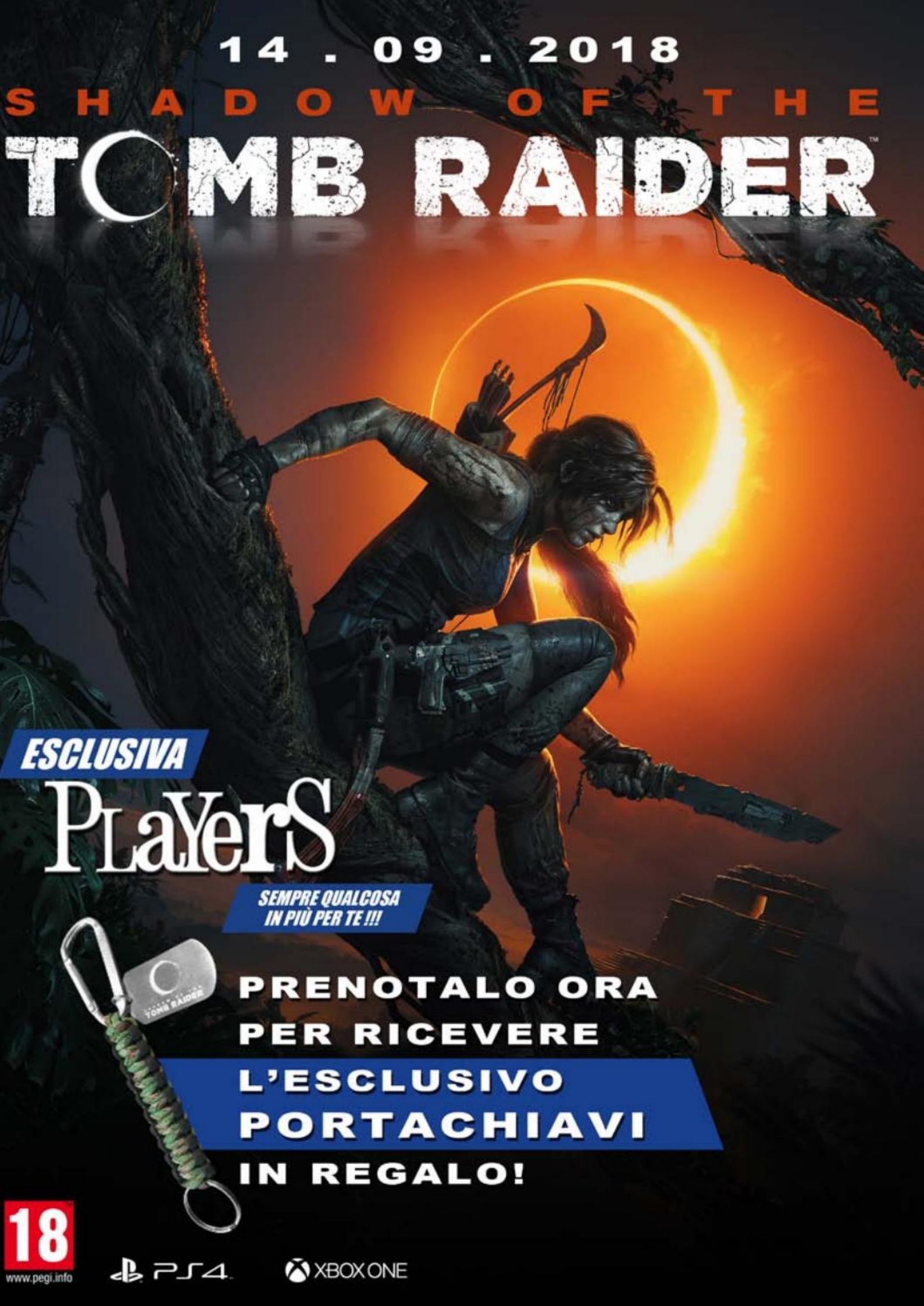


recensiti
The Crew 2
Mario Tennis Aces
Vampyr
MotoGP 18 e MXGP Pro

poster
Assassin's Creed Odyssey

special
i migliori giochi presentati a E3 2018

prendi subito la tua copia omaggio


14 . 09 . 2018
SHADOW OF THE
TOMB RAIDER
ESCLUSIVA
PLAYERS
SEMPRE QUALCOSA IN PIÙ PER TE !!!
PRENOTALO ORA
PER RICEVERE
L'ESCLUSIVO
PORTACHIAVI
IN REGALO!
18
www.pegi.info
PS4
XBOX ONE

PLAYERS
Pubblicazione informativa gruppo HYPER
Anno IV n.42

Coordinamento Massimiliano Vaccari

Stampa Pomi Digital Line Srl (Vicenza)

HYPER srl - Via Riale 13/a - Vicenza
players@16games.it

Hanno collaborato alla realizzazione di questo numero

 Valerio Turrini
 Marco Inchingoli
 Matteo Gaudio
 Giulio Gabrielli
 Vito Pedone

carissimi players

In questo mese le attenzioni sono tutte rapite dai mondiali, che ahimè abbiamo vissuto da spettatori dopo la grande delusione dell'Italia, ed è per questo che per ravvivare la passione nel calcio abbiamo voluto anticipare un confronto ormai storico tra i due titoli leader del calcio giocato su console: PES 2019 e FIFA 19.
Nei nostri speciali vi daremo anticipazioni sull'ultimo capitolo di Tomb Raider in uscita prima che l'estate finisca, un nuovo capitolo destinato a portarci in un action dalla grafica strabiliante Parleremo anche delle presentazioni fatte all'E3 di quest'anno, focalizzando la nostra attenzione sui 7 giochi da seguire assolutamente fino alla loro uscita.
Questo è il mese del nostro evento: PLAYERS WEEKEND edizione 2018, e io vi invito a raggiungerci a Roma nella splendida cornice che abbiamo preparato per i nostri appassionati players di console e di giochi di carte collezionabili. Come ogni anno saranno 3 giorni intensi dedicati al divertimento e al gioco conditi da grandissimi premi.
Nel prossimo numero ovviamente daremo grande spazio al nostro evento e a tutti i partecipanti, ma sarà il mese di settembre, mese di grandi uscite e quindi preparatevi, che dopo l'estate si torna a giocare forte!

Massimiliano Vaccaro

in questo numero



04 special
I magnifici 7 di E3 2018


08 review
The Crew 2


12 review
Mario Tennis Aces


14 review
Vampyr


16 fut strategy
Mondiali: prima impressione

17 inserto
• uscite del mese

22 review
• MXGP Pro

21 retrogaming
1997 Castlevania SotN

24 review
• MotoGP 18


26 special
FIFA 19 vs PES 2019


30 special
Shadow of the Tomb Raider


32 magic cards
M19


32 girl gamer
Fabiola

anteprima

a cura di Marco Inchingoli

I magnifici 7 dell'E3 2018



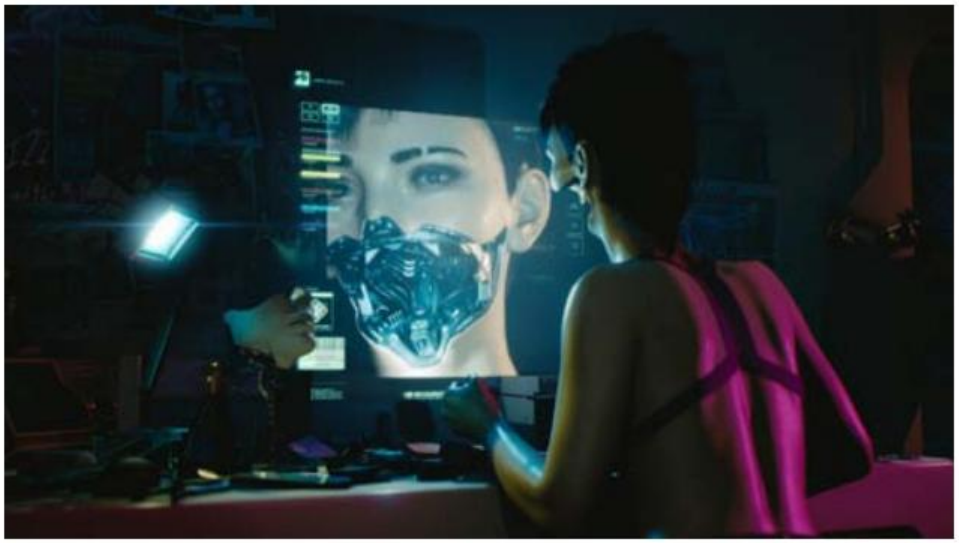
Lontani dagli annunci di nuove console e da vere e proprie sorprese, l'E3 2018 si è concluso con meno attenzioni rispetto agli anni precedenti, con conferenze che seppur hanno mostrato molto, si sono sapientemente soffermate sui prodotti più imminenti, senza preparare i giocatori ad estenuanti attese che si sa, possono essere un'arma a doppio taglio. Andiamo a vedere i magnifici 7 di questo E3, i 7 titoli più interessanti che abbiamo visto nelle varie conferenze, più un bonus con gli esclusi illustri della classifica.

Cyberpunk 2077

CD Projekt RED – PS4, Xbox One, PC



Lo show lo ha rubato senza dubbio CD Projekt RED che ha finalmente mostrato qualcosa in più dell'attesissimo Cyberpunk 2077 nella conferenza Microsoft. Come sempre a livello di marketing gli sviluppatori polacchi sono devi veri geni e dopo 5 anni di silenzio totale, si sono presentati a sorpresa nel finale della conferenza, proprio mentre Phil Spencer salutava il pubblico, con un hacking del palco Microsoft che ha suscitato grandi emozioni tra il pubblico. Ad enfatizzare la genialità della presentazione, si è scoperto che tra i codici che scorrevano a schermo nell'introduzione erano nascoste delle key per riscattare The Witcher 3 Wild Hunt su PC, geniali!
Il gioco è ancora in una fase pre-alpha e per vederlo sugli scaffali dovremo aspettare ancora un po', ma si presenta già bene nel trailer interamente realizzato con il motore di gioco. Sarà un GDR open-world, a quanto pare avrà visuale in prima persona non sappiamo se fissa o con possibilità di "uscire dal personaggio" come accade in GTA V e la visione del gioco da parte degli sviluppatori è quella di offrire un gioco a metà tra The Witcher 3 e Deus Ex, che sappia offrire il meglio di entrambi i mondi, un gameplay solido e profondo e una direzione artistica praticamente perfetta per chiunque ami la fantascienza. Come dicevamo, il gioco è vivo e in pieno sviluppo, a detta degli sviluppatori in una fase pre-alpha e la data di uscita è ancora un taboo, arriverà quando sarà pronto.





Death Stranding

Kojima Productions – Esclusiva PlayStation 4

Hideo Kojima finalmente ci mostra qualcosa in più dell'attesissimo Death Stranding, ma attenzione perché mostrare di più non vuol dire che ci abbiamo capito qualcosa. Death Stranding è ancora volutamente avvolto nel mistero e anche in questo E3 2018 le varie speculazioni non hanno trovato fondamenti nel trailer gameplay mostrato da Kojima. Si è vista una lunga fase di "passeggiata" con scorci davvero mozzafiato che ci hanno fatto apprezzare l'ottimo motore di gioco, qualche sprazzo di azione stealth, ma nulla che chiarisce la vera identità del gioco. Saremo una sorta di fattorino? Saremo braccati da creature invisibili? Nulla è chiaro in Death Stranding e pare che Kojima provi piacere a farci brancolare nel buio. Speriamo che le attese e l'alone di mistero creato intorno al gioco ripaghino i videogiocatori nel giusto modo, d'altronde Kojima è un vero maestro in questo e c'è un motivo se un gioco è tanto atteso nonostante si sappia poco o nulla.



The Last of Us: Parte 2

Naughty Dog – Esclusiva PlayStation 4

Sony ha ribadito la voglia di continuare a proporre esclusive di gran livello su Playstation 4 e una di queste è ovviamente The Last of Us: Parte 2, l'attesissimo sequel delle avventure di Joel e Ellie che in questo nuovo capitolo viene promossa a protagonista assoluta. Mentre di Ellie si sa che è cresciuta e che sarà il personaggio principale in The Last of Us 2, Joel è avvolto nel mistero. Potrebbe essere morto, malato o comunque in qualche modo allontanato dall'azione, ma visto l'alone di mistero creato sul suo personaggio, quasi sicuramente ricoprirà un ruolo molto importante all'interno della narrazione di The Last of Us 2. Durante la conferenza abbiamo apprezzato un trailer davvero emozionante e una fase di gameplay incredibilmente violenta, a rimarcare una crescita del gioco anche sotto questo punto di vista. E' un mondo cruento e pieno di pericoli quello di The Last of Us e la nostra cara Ellie pare essersi adattata per sopravvivere. Dal punto di vista grafico, The Last of Us: Parte 2 fa gridare al miracolo, una vera gioia per gli occhi che a detta degli sviluppatori rappresenta il prodotto finale (almeno su PS4 Pro) e non è la classica demo pompata dell'E3, non ci sarà nessun downgrade! Si sa, i titoli first party Sony sono sempre stupefacenti dal punto di vista tecnico, God of War ne è la prova lampante e Naughty Dog ha dimostrato di saper sfruttare benissimo l'hardware di Playstation 4 già con Uncharted 4, sicuramente si ripeterà con The Last of Us: Parte 2 che già stupì su PS3 con il primo capitolo. Niente data d'uscita purtroppo, ma speriamo che sia entro l'anno o al massimo per i primi mesi del 2019, non stiamo più nella pelle.





Forza Horizon 4

Playground Games – Xbox One e PC Windows

Il destino di Xbox è stato ribadito e messo al centro della conferenza Microsoft; tutti i futuri titoli in uscita su Xbox One saranno giocabili anche su PC grazie a Xbox Play Anywhere e Xbox Game Pass e nell'immediato futuro la visione di Microsoft è quella di trasformare Xbox in un servizio di gaming e liberare il brand dalla nomea di semplice console per videogiochi, pur mantenendo l'offerta hardware di Xbox One, Xbox One X e la futura Xbox. È un percorso ben delineato che grazie al diffondersi di internet a banda sempre più larga, riesce finalmente a vedere la luce e a non sembrare semplice utopia, ma per essere un progetto vincente ovviamente c'è bisogno di giochi di grande spessore e uno di questi sarà sicuramente Forza Horizon 4.
Playground Games (recentemente acquisita da Microsoft insieme ad altri studio di gran livello, tra cui Ninja Theory) ancora una volta ci porta un nuovo titolo della serie Forza Horizon, il filone più arcade e social, fratello ormai maggiore di Forza Motorsport visto che la serie inizialmente secondaria sta lentamente ricevendo maggiori attenzioni di quella principale. In Forza Horizon 4 il festival Horizon si sposterà in Gran Bretagna e sarà ancora più vasto e connesso del predecessore. Il mondo di gioco sarà persistente online e mai come adesso sarà in totale condivisione con i piloti di tutto il mondo grazie all'introduzione delle stagioni. Le stagioni cambieranno totalmente il mondo di gioco e non si limiteranno alle modifiche meteorologiche ma anche a delle sostanziose modifiche della mappa, rendendo alcuni percorsi praticabili solo in estate o ghiacciando i laghi in inverno per accedere a nuove aree altresì irraggiungibili. L'idea è ottima e il fatto che sarà condivisa da tutti i videogiocatori di tutto il mondo, permetterà agli sviluppatori di proporre eventi specifici, da giocare soli, con i propri amici o con milioni di altri piloti online.
Forza Horizon 4 arriva il 2 ottobre 2018, su Xbox One e ovviamente avrà un sostanzioso potenziamento grafico su Xbox One X e PC Windows, dove sarà giocabile grazie a Xbox Play Anywhere e inoltre, sarà incluso nell'abbonamento Xbox Game Pass fin dal day-one.





Sekiro: Shadows Die Twice

FromSoftware – PS4, Xbox One, PC

Ad un anno dall'annuncio ufficiale nella conferenza Sony dello scorso E3, finalmente scopriamo qualcosa in più del nuovo titolo dai creatori di Dark Souls, FromSoftware.
La nuova fonte di infinite bestemmie sarà ambienta nel Giappone e sarà un gioco più improntato all'azione, che ci permetterà una maggiore esplorazione grazie all'introduzione del salto e del rampino e già dal titolo si intende che la morte e la resurrezione sono al centro dell'esperienza di gioco nel nuovo titolo FromSoftware. Sekiro riproporrà alcune delle meccaniche distintive dei Souls tra cui i falò, l'esplorazione, una mappa connessa e "aperta" come il primo Dark Souls e dal punto di vista artistico, un mondo corrotto dall'oscurità. Il sistema di combattimento sarà come sempre complesso e punitivo, particolarmente incentrato sull'equilibrio e sulla postura e data la natura più aperta del titolo, vedremo anche alcune fasi stealth, ma la vera novità del gioco sarà la possibilità di rinascere immediatamente dopo la morte e cogliere di sorpresa il nemico, una meccanica che è al centro del gioco visto anche il sottotitolo, ma che sarà regolata da un determinato oggetto in-game. Ancora una volta nessuna data di uscita confermata, ma visto che se ne parla già da parecchio, potrebbe essere più vicino di quanto pensiamo.

Per questioni di spazio non possiamo parlare in maniera approfondita di tutti i titoli presentati all'E3, perciò riassumiamo di seguito i grandi esclusi dai nostri magnifici 7.
Ghost of Tsushima si è finalmente mostrato in maniera estesa ed è risultato decisamente più interessante rispetto alle uscite precedenti. **Metro: Exodus** ci ha fatto brillare gli occhi, la nuova impostazione simil open-world seguirà la linea transiberiana, la linea ferroviaria più lunga al mondo e ci porterà ad esplorare sia entusiasmanti spazi aperti che claustrofobici e bui corridoi sotterranei. Manca poco al 22 febbario 2019.
Stupisce anche l'ormai imminente **Marvel's Spider-Man** che ci fa rimanere a bocca aperta ogni volta che lo vediamo, mentre non è riuscito a suscitare grande interesse la nuova IP di Remedy per Playstation 4, **Control**. A giudicare dal trailer sembra proprio essere Quantum Break 2, aspettiamo di saperne un po' di più prima di arrivare a conclusioni.
Grande attesa per **Halo Infinite**, il nuovo capitolo sviluppato da 343 Industries segnerà un ritorno al passato dal punto di vista artistico e anche se è stato etichettato come sequel di Halo 5 Guardians, purtroppo non sappiamo ancora praticamente nulla sul gioco e il trailer ha dato poche risposte agli spettatori che hanno potuto intravedere il casco di Master Chief giusto alla fine.
Meno entusiasmante è stata la





Resident Evil 2

Capcom – Xbox One e PC Windows

Capcom ci ha regalato due grosse sorprese in questo E3 2018, uno è Devil May Cry 5 che segna il ritorno di Nero e Dante (con la barbetta da nonno) in un vero e proprio sequel, ma la scena l'ha rubata l'inaspettato remake di Resident Evil 2, lo storico survival horror del 1998 che ci ha fatto conoscere il caro vecchio Leon Kennedy e Claire Redfield, che torneranno in un questo già attesissimo remake. Tra le novità introdotte troviamo ovviamente una veste grafica completamente rifatta daccapo, utilizzando il motore grafico di Resident Evil 7 e diverse reinterpretazioni anche nel gameplay, con l'introduzione della una telecamera alle spalle del personaggio, un gunplay al passo coi tempi e un'interfaccia rinnovata. Resident Evil 2 avrà anche ben due storyline distinte, quella di Leon e di Claire appunto che ci daranno la possibilità di affrontare i pericoli di Raccoon City da due prospettive diverse. Ovviamente non mancherà il supporto al 4K e ai 60 fps per le versione Xbox One X e PS4 Pro e a sorpresa non manca nemmeno tanto tempo all'uscita del gioco, che vedrà la luca già il 25 gennaio 2018, quasi 21 anni precisi dall'uscita del primo capitolo che uscì il 21 gennaio 1998 in USA.





Anthem

BioWare – Xbox One e PC Windows

Bioware sa come fare i videogiochi, l'hanno ampiamente dimostrato nella loro carriera tra i vari Dragon Age e i leggendari Star Wars: Knights of the Old Republic (per cui speriamo ancora in un remake) e la loro serie più recente, Mass Effect. È il momento di cimentarsi in qualcosa di nuovo con Anthem, uno sparatutto in terza persona che avrà importanti meccaniche cooperative e che promette davvero bene sotto tutti i punti di vista. L'esplorazione sarà totale grazie alle tute Javelin che ci permetteranno di svolazzare nel mondo di gioco come Iron Man sia in aria che in acqua e che in base alla classe di tuta scelta, ci permetteranno di ricoprire diversi ruoli e i avere diverse abilità specifiche. Ad esempio la classe Colossus sarà più pesante e incentrata agli scontri ravvicinati, mentre la classe Interceptor ci darà maggiore velocità. Anthem avrà una delle missioni guidate da una storyline ben precisa, che sarà possibile affrontare in cooperativa fino ad un massimo di 4 "Freelances", con una zona di gioco che fungerà da hub e diverse zone liberamente esplorabili del mondo di gioco, un mondo ricco di elementi naturali ed elementi artificiali che compongono dei panorami davvero mozzafiato. L'idea alla base di Anthem è molto simile a quella vista in Evolve e la cosa ci preoccupa non poco visto il flop che è stato, ma visto l'enorme interesse suscitato da questo nuovo titolo Bioware, ci aspettiamo una grande affluenza di giocatori e perciò il rischio di avere i server vuoti è davvero minimo. In uscita il 22 febbraio 2019.

presentazione relativa a **Gears of War,** che arriverà sul mercato con una serie di spin-off oltre a Gears 5, che segnerà un ritorno alle ambientazioni cupe dei primi capitoli e che speriamo possa risollevare il brand dal non troppo entusiasmante ultimo capitolo.
The Division 2 stavolta ci porterà nella capitale Washington D.C, circa 6 mesi dopo gli eventi del primo capitolo e perciò non sarà più ambientato in inverno, ma in estate e ci sarà una maggiore attenzione alla cooperazione. Ovviamente tornerà la temuta Dark Zone e più opportunità nell'endgame. Anche lui esce a stretto giro, il 15 marzo 2019.
Tra i grandi nomi Ubisoft c'è anche **Beyond Good & Evil 2** che è ancora lontano dal vedere la luce, mentre progetto più immediato è **Assassin's Creed Odyssey**, che prosegue la via intrapresa da Origins e si sposta nell'Antica Grecia. Ci saranno due personaggi giocabili in base al sesso scelto, Alexios e Kassandra, due spartani, ognuno con dialoghi differenti e con alcune variazioni nella storyline che aprono ad una seconda run del gioco una volta finito la prima volta. La mappa sarà più grande di Origins, verrà data maggiore importanza alle battaglie navali rispetto al precedente capitolo e ci sarà anche il meteo dinamico, che influenzerà sia le nostre avventure a piedi che in mare ovviamente. Assassin's Creed Odyssey è in uscita il 5 ottobre 2018.

29.06.18

IVORY TOWER

UBISOFT

GUIDA / ARCADE

PS4 XBOX ONE PC DVD ROM



Ubisoft riuscirà a tornare in pista?

Le idee sono qualcosa di peculiare, non è vero? A volte sembra così tangibile la qualità di un'idea, che la sua resa, la sua realizzazione, la sua applicazione nel mondo reale diventa quasi obsoleta accanto ad essa...

Magari obsoleto è un termine un po' forte, ma comunque sia, ci sono chiari esempi in cui la qualità delle idee non è in grado di trovare una resa finale adeguata, almeno in parte. Lodiamo i registi per la loro ambizione e per il loro pensiero creativo, anche quando le parti più basilari dei loro film non riescono ad essere all'altezza. Inoltre, siamo pronti a perdonare un cantante se mette diverse tracce noiose, purché faccia parte di un disco concettualmente forte. Questo è esattamente il modo in cui ci siamo sentiti ai tempi del primo The Crew. C'era un evidente livello di ambizione, un'idea di trasformare il tradizionale gioco di corse arcade in qualcosa più simile a una specie di MMORPG, adattare le meccaniche e le strutture di gioco di ruolo per coinvolgere i giocatori per un periodo di tempo più lungo, per estendere l'interesse oltre il traguardo e spostarlo sull'auto stessa. Il fatto che il gioco alla fine abbia funzionato in alcune aree chiave è quindi un'altra questione, eravamo pronti a perdonarlo. Il punto è, The Crew ha fatto esattamente quello che dovrebbe fare il capitolo di apertura di una nuova serie: presentare una serie di idee forti, un'identità concreta e solida, e quindi noi, e in definitiva i consumatori, eravamo pronti a guardare dall'altra parte, anche se la resa finale non è stata memorabile. Ma se concordate con questa linea di pensiero, The Crew 2 dovrebbe rappresentare un colpo di genio, un'opportunità per lo sviluppatore Ivory Tower per perfezionare le loro idee e presentare una versione più snella e più robusta del loro gigantesco, aperto e adrenalinico sandbox racing. E sin da subito sembrerebbe che Ivory Tower abbia colto le critiche mosse all'originale e abbia dato vita alla tanto necessaria razionalizzazione. Sono state considerevolmente aumentate le risorse per rendere il gioco sbalorditivo, i menu sono stati messi insieme per creare un'interfaccia utente più snella, ed è stata rimossa una storia trita e ritrita di cliché in favore di qualcosa di più ... generale. Ma non cantiamo vittoria troppo presto, perché The Crew 2 non fila liscio come l'olio, specialmente quando si inizia a scavare a fondo nell'esperienza. Quindi iniziamo dalla parte più banale e ordinaria: The Crew 2 è di nuovo ambientato negli Stati Uniti, dove potete attraversare il continente da Los Angeles a New York e viceversa, tutto senza una singola schermata di caricamento.







Lungo la vostra strada, vi imbatterete in eventi dinamici che vi danno l'opportunità di guadagnare valuta in-game e parti di auto aggiuntive. Si tratta di gare standard, sfide minori di diverso tipo e eventi dal vivo che vi richiedono di scattare fotografie o individuare una scatola nascosta. Ogni veicolo è di una classe speciale, ed è progettato per una particolare disciplina, quindi cambiare auto vi permette di ottenere aggiornamenti specifici, dandovi molte più possibilità. Quindi completate gli eventi, trovate le parti che hanno un valore specifico, aggiornate i veicoli che sbloccano più eventi e così via.

È un ciclo basato su loot di cui non ne abbiamo mai avuto abbastanza. Esattamente come il primo The Crew, è un prodotto assemblato molto attentamente, in cui vengono recuperati elementi da altri generi che aiutano a creare un'identità a suo modo unica. Certo, nel senso che si corre in un grande mondo aperto e si ottengono auto gradualmente migliori, è qualcosa a cui siamo abituati, ad esempio dalla serie Forza Horizon, ma The Crew sfrutta le sue meccaniche RPG, e il risultato è che The Crew 2 appare ... beh, diverso. Ma la semplificazione non significa che The Crew 2 non presenti una serie di idee nuove di zecca. Perché non ci sono solo classi di veicoli diverse questa volta, ci sono nuovi mezzi di trasporto. Innanzitutto, tornano le moto dopo essere state introdotte con l'espansione di Wild Run, ma ci sono anche barche e aeroplani. Sì, nel tentativo di creare varianti, Ubisoft introduce nuovi tipi di trasporto, che sembrano incredibilmente simili a quelle ambizioni incontrollate che hanno dominato il primo gioco. Fortunatamente, questi nuovi veicoli non significano che una delle classi di veicoli già esistenti che fornisce la varietà tanto necessaria è stata tagliata fuori. Ci sono ancora un'auto dedicata allo Street Racing, una per Drift, una per Drag Racing a Hyper Car e persino una Touring Car. Aggiungete a ciò la necessità di creare più veicoli fuoristrada pensati per discipline come Rally Cross e Rally Raid, e questo senza menzionare nemmeno le motociclette.
Ci sono ancora tantissimi contenuti e, soprattutto, tantissima varietà. Per questo sentirete il bisogno di aggiornare e prendervi cura di ciascun veicolo che usate se volete avere successo, e questo ciclo è avvincente come sempre. Le classificazioni sopra menzionate sono presenti in alcune categorie, tra cui Street, Offroad Trial, Freestyle Trial e Pro Racing. Potete tranquillamente evitare una di queste categorie per la maggior parte del gioco, optando per gare su strada con solo un po' di freestyle, o se le acrobazie sono più nelle vostre corde, potete fare in modo che l'intera esperienza ruoti attorno a questi eventi. Il punto è accumulare nuove parti e guadagnare follower: al gioco non interessa come ci arrivate. Il giocatore ha un alto grado di scelta e profondità a disposizione tale da rendere questa esperienza molto libera. Ma nel caso in cui siete quel tipo di giocatore che prova tutto ciò che The Crew 2 ha da offrire, probabilmente vi imbatterete in alcuni problemi. Vedete, c'è un motivo per cui non esistono tanti giochi di corse con gli aerei ad alto budget o popolari ogni due anni, ed è perché avete tutto il vasto spazio aereo per voi, con solo pochi avversari che fungono da ostacoli, che è come se togliesse il vento dall'esperienza della gara. Certo, potete fare checkpoint tra gli edifici di tanto in tanto, ma l'esperienza complessiva è la stessa: è noiosa. Purtroppo, questa mancanza di accuratezza nella collocazione di ostacoli, nella profondità strategica intrinseca o nel senso di velocità è quasi immediatamente evidente. Non è né stimolante né divertente. Purtroppo, lo stesso si può dire anche per le barche. Certo, qualche bayou in Louisiana o nel Mississippi vi daranno del filo da torcere e uscire dalle paludi può rivelarsi una sfida molto più grande, ma nel complesso, sia il volo sia la navigazione mancano dell'eccitazione e della sfida intrinseche che regalano le quattro (o due) ruote per terra. Naturalmente, avere la manovrabilità extra quando si naviga liberamente nel mondo è fantastico e potete davvero passare da un'auto all'altra in un batter d'occhio. Ma nelle gare separate, il contrasto tra il Powerboat e le corse su strada è quasi troppo evidente affinché l'esperienza rimanga coerente. Fortunatamente, la gamma di eventi a disposizione in qualsiasi momento è così massiccia che potete tranquillamente lasciar perdere le gare in aereo e gli eventi di motonautica, perché l'introduzione di questi tipi di veicoli ha molto più senso se usata nella categoria Trial Freestyle, dove le acrobazie contano più dell'arrivare per primo al traguardo. Un'implementazione completamente integrata che tuttavia è dinamica e naturale? Non proprio...

Anche se può sembrare una bella idea quella di cambiare tra barche, aerei e macchine durante l'esplorazione o andando da A a B, The Crew 2 funziona meglio quando è incollato sull'asfalto.

In quest'ultimo caso, avrete tra le mani un racing arcade che, a livello di meccanica, è genuinamente semplice, ma riesce comunque ad offrire componenti chiave di base e necessari, come un senso di velocità e un controllo quando si drifta tipico di altri prodotti arcade. Il roster di veicoli disponibili è vario, se non un po' limitato, visto che Ivory Tower si aspetta che non spendiate dozzine ma centinaia di ore



giocherellando con il loro mondo aperto. Soprattutto perché le classi sono così diverse l'una dall'altra, è un po' deludente trovare solo 10 macchine disponibili all'acquisto in una particolare categoria. Gli stessi eventi sono molto divertenti, anche se sono comunque abbastanza semplici. Le sfide più piccole vi chiedono di allontanarvi da un cerchio rosso in continua espansione o di zigzagare nel traffico. Aggiungete a quelle tradizionali le corse ad un checkpoint o raid in cui scegliete la vostra rotta. Ancora una volta, niente di speciale, ma del tutto utile, e mentre abbiamo giocato a The Crew 2 per tantissime ore, non ci siamo mai ritrovati a desiderare ulteriore varietà - anzi, è uno dei racing arcade open world che ne vanta a iosa. È un'esperienza di gioco un po' mista quindi, esattamente come con il primo The Crew, possiamo dire che la qualità delle idee esposte contrasta con la qualità della resa finale.

The Crew 2 offre una versione profonda, più avanzata e robusta di molti dei suoi concept originali, ma allo stesso tempo ne presenta una serie di nuovi, che non sono stati ben implementati.

I nuovi mezzi di trasporto hanno senso quando si esplora il mondo, e le nuove aggiunte come le acrobazie aeree offrono una scarica di adrenalina alternativa, ma nessuno di loro sembra essere pienamente coerente e sembra che Ivory Tower non abbia avuto l'abilità o il tempo di far sì che queste aggiunte risultassero più naturali nell'esperienza di gioco. Lo stesso si può dire per l'esperienza narrativa che ne segue. Mai ci saremmo aspettati di sentire la mancanza di Alex Taylor e della sua storia di cliché, ma invece Ubisoft ha scelto di inserire ... beh, un sacco di aria fritta. Ora siete solo "Persona X", che vuole diventare famoso raccogliendo follower,

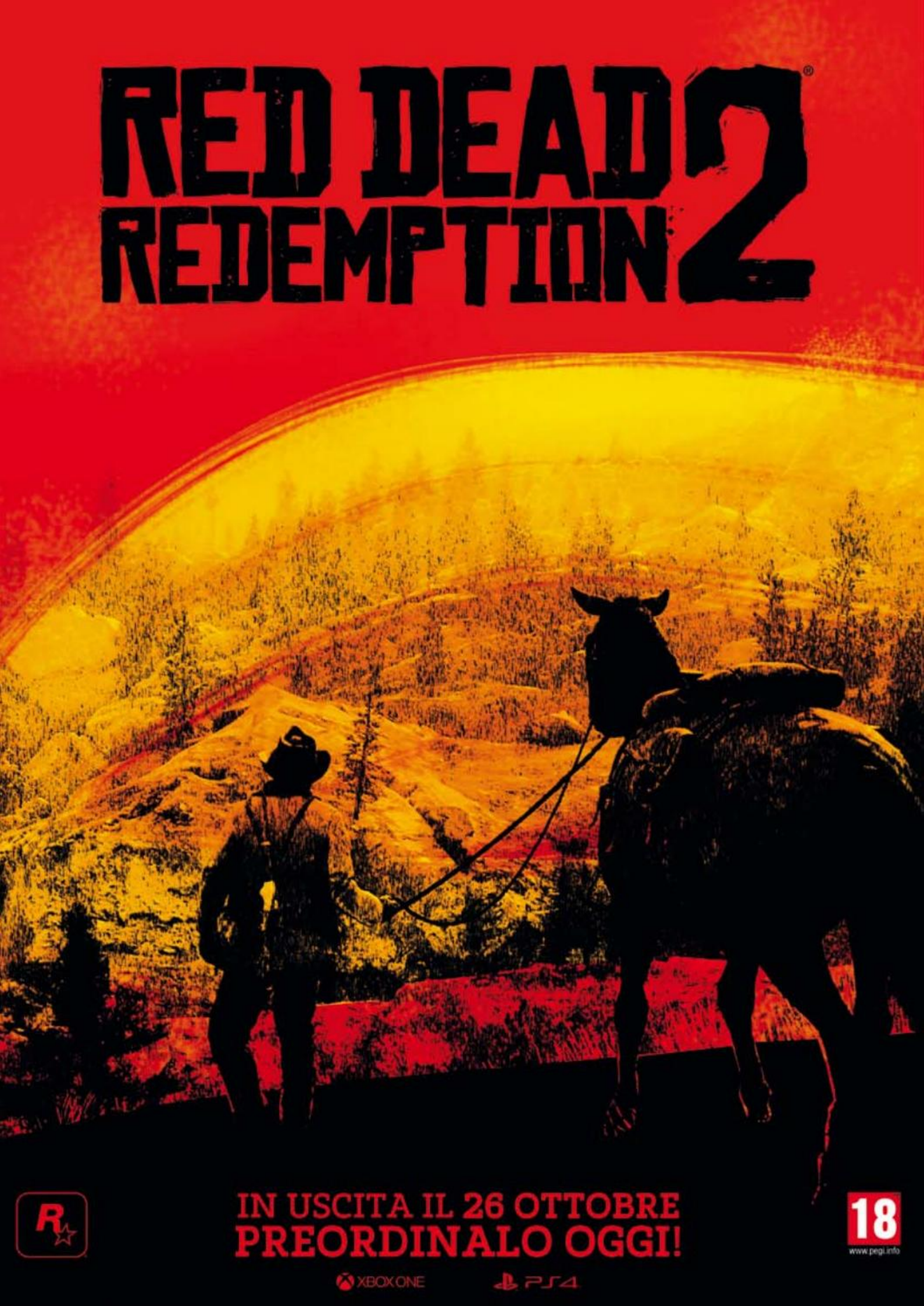


perché questo è ora il vero senso della vita. Non solo, anche la recitazione che è di qualità sorprendentemente bassa, con anche la cattiva sincronizzazione labiale che peggiora ulteriormente le cose. Sappiamo che una base narrativa non è particolarmente importante nei giochi di corse, ma potrebbe essere tranquillamente migliore di questa. Tuttavia, il loop che è il fulcro attorno cui ruota l'intera esperienza è ancora incredibilmente soddisfacente, in cui siamo spinti a raccogliere nuove parti in un continente pieno zeppo di contenuti, che in un batter d'occhio può essere vissuto con gli amici. La fisica dell'auto è semplice ma indulgente, il mondo è relativamente bello da vedere, anche se un po' vuoto, ma gli eventi stessi sono tantissimi ed esaltanti. È davvero un'esperienza di gioco mista e, in tutta onestà, la più grande delusione di The Crew 2 non è il gioco in sé, perché va bene, ma è che Ivory Tower non sia andata oltre.








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

review

videogames ai raggi x

a cura di Marco Inchingoli

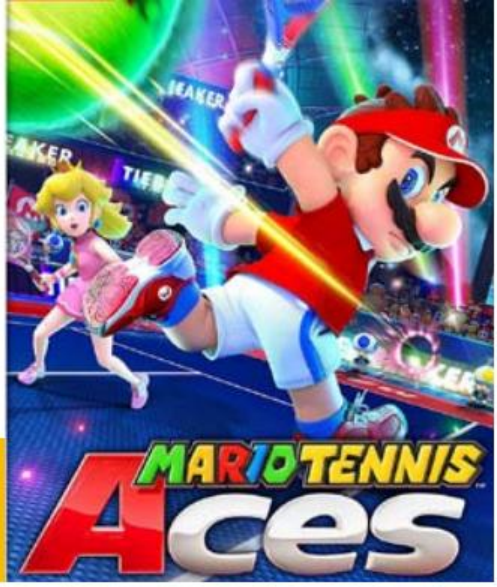
22.06.18

CAMELOT SOFTWARE PLANNING

NINTENDO

SPORT / ARCADE

NINTENDO SWITCH



Mario torna in veste di tennista

Appesi al chiodo l'iconico cappello rosso e la tuta da idraulico, Super Mario torna a vestire in polo e shorts nell'atteso Mario Tennis Aces, disponibile dal 22 giugno su Nintendo Switch.



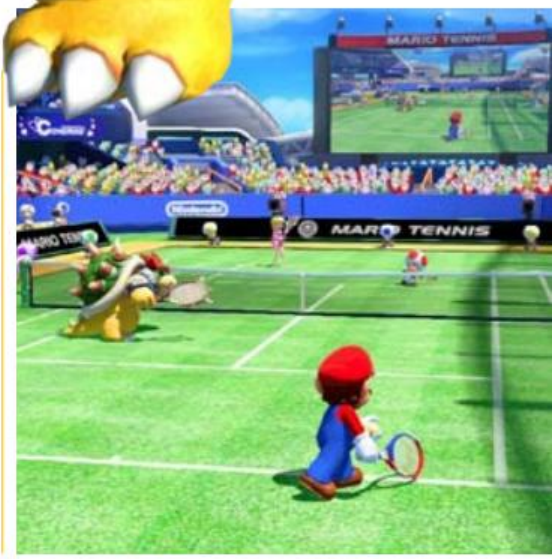
Al contrario di quanto ci si aspetterebbe da un titolo pensato per essere giocato prevalentemente in multiplayer, Mario Tennis Aces presenta ben due modalità da affrontare in singolo: la modalità Avventura e la modalità Torneo. Senza spoilerarvi troppo, la prima vede Mario e Toad impegnati nella lotta a una malvagia entità che ha trasformato in mummie demoniache alcuni abitanti del Regno dei Funghi, tra cui Luigi. Questa forza oscura trae il suo potere da Lucigna, un'antichissima racchetta alimentata dal potere di cinque gemme che i due saranno chiamati a recuperare prima di fronteggiarla. Si vede che in casa Nintendo la saga Marvel del Guanto dell'Infinito è piaciuta molto. I match che vi troverete a disputare in questa vostra missione vanno dalle più classiche sfide contro singoli avversari a vari minigiochi di allenamento, utilissimi per apprendere le varie dinamiche di gioco; vincendoli e progredendo nella storia avrete la possibilità di livellare il vostro personaggio - cioè Mario, visto che Toad funge più che altro da supporto morale - e sbloccare racchette e campi da gioco tematici, quest'ultimi utilizzabili anche nelle partite multiplayer. L'attenzione che il team di Camelot ha riservato a questa modalità è a dir poco ammirevole, soprattutto se pensiamo alla natura sportiva e prettamente multigiocatore del gioco. L'unico neo che abbiamo riscontrato nell'Avventura è un certo sbilanciamento tra le varie tipologie di sfida, che portano alcuni minigiochi - opzionali ai fini della trama - a essere più difficili addirittura delle battaglie con i Boss, spingendo il giocatore a saltarli o lasciarli per ultimi. Come vuole il nome, la modalità Torneo propone invece una classica gara a eliminazione diretta con otto partecipanti, pronti a darsi battaglia per vincere gli ambiti trofei Fungo, Fiore e Stella. La difficoltà degli incontri aumenta mano a mano che si avanza di posizione, ma con un po' di pratica riuscirete senza troppi problemi ad accaparrarvi le varie coppe. Purtroppo, completando i tre tornei non si ottiene niente, se non la gloria di aver sconfitto i propri avversari. Inoltre, siamo alquanto stupiti che il Torneo venga proposto soltanto per il giocatore singolo, in quanto avrebbe rappresentato un'ottima alternativa alle partire libere offerte dalle due modalità per più giocatori presenti in Mario Tennis Aces, ovvero la classica Multigiocatore e la modalità Swing, dove si utilizzano i joy-con come fossero delle racchette.



La grande sorpresa di Mario Tennis Aces è la cura che Camelot ha dedicato alle meccaniche di gioco, con un gameplay solo in apparenza user friendly e molto indirizzato al settore competitivo. I sedici personaggi presenti al lancio - altri ne arriveranno nei prossimi mesi tramite DLC gratuiti - sono divisi in sei categorie ben bilanciate, capaci di offrire ai giocatori un approccio ai match piuttosto variegato.



Qualche esempio: laddove Mario è l'emblema della versatilità, Waluigi è perfetto per chi ama giocare in difesa, mentre il fantasmino Boo ha dalla sua la caratteristica "furbizia" che gli permette di sferrare slice altamente effettati. Parlando invece delle tecniche, oltre a i cinque colpi base - Top Spin, Slice, Colpo Piatto, Pallonetto e Smorzata, ognuno accompagnato da una scia di colore diverso che ne indica la tipologia - Mario Tennis Aces propone una serie di colpi speciali, in grado di alterare drasticamente gli esiti degli incontri. Per essere sferrati questi colpi hanno bisogno di energia, accumulabile in un'apposita barra contrastando con successo le mosse degli avversari. Una volta riempita, essa permetterà di utilizzare il tiro speciale di ciascun personaggio, introdotto da una simpatica scenetta e capace persino di frantumare in mille pezzi la racchetta del proprio avversario, garantendovi la vittoria per K.O. Questa particolare opzione, che assieme alla presenza di oggetti estranei sul campo come specchi magici o piante carnivore dona a ogni incontro un sapore molto fantasy e poco realistico, può ovviamente essere disabilitata nel menù delle impostazioni. A tutto questo si aggiunge infine un comparto grafico colorato e accattivante e una grande cura ai dettagli, elementi che sommati ai precedenti rendono il gioco uno dei migliori capitoli della serie sul Tennis con protagonista Super Mario. L'unica vera nota stonata che abbiamo riscontrato in Mario Tennis Ace, a cui ci auguriamo verrà posto rimedio con i vari aggiornamenti resi disponibili nei prossimi mesi, è la quasi totale assenza di contenuti sbloccabili. Se in Mario Kart 8 Deluxe possiamo personalizzare il nostro bolide scegliendo tra una vasta gamma di ruote e carrozzerie, qui ci sarebbe piaciuto avere a disposizione diversi tipi di racchetta - come quelle presenti nella modalità Avventura - o tenute alternative per i vari personaggi. Anche l'inclusione di soli sei campi appare molto povera rispetto allo sfarzo di piste e stage a cui ci ha da sempre abituato Nintendo. Inoltre manca totalmente un'apposita sezione dedicata alle statistiche di gioco - come il personaggio più utilizzato, quello che ha perso più partire, etc - nonché un supporto per gli Amiibo, qui del tutto inutili. Mario Tennis Aces rappresenta un vero e proprio rilancio del franchise tennistico ambientato nel Regno dei Funghi, capace di unire sapientemente la componente ludica a quella più strettamente competitiva. Forse poco adatto ai giocatori casuali, che rischiano - soprattutto nelle partite online - di venir brutalmente sconfitti dagli avversari a suon di colpi speciali, il titolo trova nel multiplayer il suo centro nevralgico, riuscendo comunque ad accontentare anche il singolo con una modalità Avventura breve ma soddisfacente. Unico neo la quasi totale assenza di statistiche e contenuti sbloccabili, che avrebbero reso l'esperienza di gioco ancora più ricca e completa.ispirazione.





05.06.18

DONTNOD ENTERTAINMENT

FOCUS HOME

ACTION RPG

PS4 XBOX ONE PC DVD ROM



La maledizione del sangue invade le strade di Londra

Il nuovo lavoro di Dontnod (Remeber Me e Life is Strange) ci catapulta nella tetra e oscura Londra del 1918, piegata dall'influenza spagnola e dall'ancor più temibile piaga degli Skal, le oscure creature che attaccano i cittadini e li trasformano in vampiri.



Gli Skal sono dei vampiri primitivi, creature imperfette il cui unico obbiettivo è nutrirsi come fossero delle bestie. Tra le vittime cade il nostro protagonista, il dottor Jonathan Reid, un ematologo reduce dalla guerra che viene assalito da una creatura misteriosa che trasforma il sangue dal suo lavoro alla sua principale fonte di vita. Questo è l'incipit di Vampyr, un gioco che come da tradizione Dontnod non si limita a raccontarci una storia che faccia da sfondo, ma ci catapulta all'interno di un mondo di gioco ben strutturato e studiato in ogni minimo dettaglio, dandoci tutte le possibilità necessarie al costruire la nostra storia, a tracciare la linea narrativa del dottor Reid, che andrà inevitabilmente ad influenzare la vita dell'intera città e quella dei suoi abitanti.

Durante la storyline ci troveremo di fronte a delle scelte morali che andranno ad influenzare il proseguimento degli eventi e in questo frangente Dontnod ha concentrato la maggior parte delle proprie risorse, creando un mondo di gioco con diversi NPC con il quale è possibile interagire, ognuno con la propria caratterizzazione, la propria avvincente storia alle spalle e dettagliate relazioni con altri NPC e ognuno dei quali ci assegnerà una determinata quest, sempre molto avvincenti e ben sviluppate, alcune delle quali ci prenderanno addirittura di più rispetto alla quest principale.

Le scelte morali sono all'ordine del giorno anche nel gameplay, dove il dualismo dottore-vampiro è fondamentale nell'ecosistema di gioco.

Essendo dei vampiri, dovremo nutrirci, ma potremmo avere diversi problemi durante la storyline se andiamo ad uccidere l'NPC sbagliato. Una volta che un personaggio viene ucciso, non tornerà in vita, non c'è possibilità di ricaricare il salvataggio e determinate interazioni tra noi, le quest e questo personaggio salteranno inevitabilmente, andando a chiudere un filone narrativo prima della sua naturale conclusione, ma attenzione perché spesso potrebbe risultare la cosa giusta da fare, non c'è alcun errore che possiamo commettere in questi casi, dobbiamo semplicemente scegliere che tipo di vampiro, dottore e cittadino essere e agire di conseguenza.
Uccidere senza ritegno i vari NPC porterà l'opinione pubblica a odiarci e a temere il vampiro che siamo e dal punto di vista delle meccaniche di gioco, andrà anche ad incidere sulla difficoltà, che risulta essere dinamica in base agli XP guadagnati e alle abilità sbloccate. D'altro canto, potremmo essere dei bravi vampiri, scegliere di non uccidere umani non ostili e di aiutarli curandoli dalle varie malattie che li affliggono tramite le medicine, oggetti da creare tramite un sistema di crafting basilare ma efficace, che andranno a influenzare in positivo la salute del quartiere e il benessere dei cittadini, permettendoci di girovagare per le strade senza dover stare sempre costantemente all'erta aspettandoci un attacco da parte di Skal e Cacciatori, cosa che invece succederà qualora la salute del quartiere sarà talmente bassa che andremo a perderlo definitivamente.
Il gameplay di Vampyr è quello di un action adventure RPG che accinge a piene mani da altri esponenti del genere tra cui troviamo anche Bloodborne che oltre ad avere diverse connessioni per lo stile artistico, lo si può

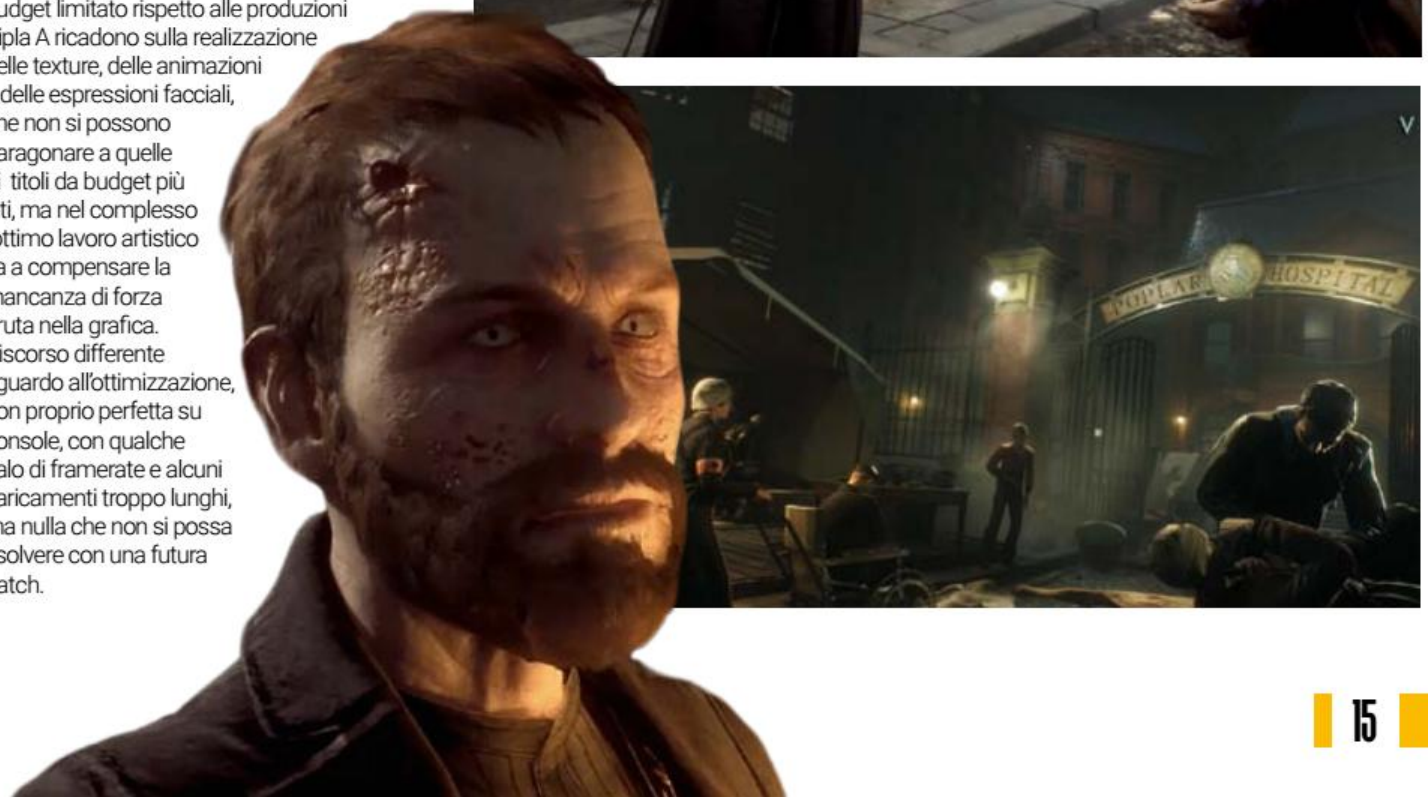
paragonare anche per la gestione della mappa, molto grande e dal level design simile alle produzione FromSoftware, con un sapiente uso delle scorciatoie per limitare il più possibile il backtracking nelle missioni più avanzate. Le assonanze con Bloodborne ovviamente finiscono qui, Vampyr è un gioco infinitamente più semplice, con un sistema di combattimento assolutamente non punitivo che comunque ci permetterà di schivare gli attacchi dei nemici, ma che nulla a vedere con i Soulslike. Inoltre c'è da dire che l'IA dei nemici non è di certo complicata da leggere e dopo aver affrontato le prime due volte un nemico, nel prossimo combattimento riusciremo tranquillamente a leggere il suo moveset che si ripete senza molta inventiva.



Dontnod ha concentrato le proprie risorse nel creare un gioco artisticamente ottimo, caratterizzando ogni personaggio in maniera unica e sfruttando bene l'Unreal Engine per creare l'atmosfera adatta.

Il sapiente utilizzo delle ombre, le luci di candela che illuminano la città, la nebbia, in ogni lato della città gli sviluppatori ci regalano prodezze artistiche davvero impressionanti. Già in Remember Me ci eravamo abituati ad avere delle ambientazioni veramente belle non tanto nella realizzazione (al tempo girava su PS3), ma dal lato artistico che risulta essere ancora una volta la vera punta di diamante dello studio francese. Vampyr è un gioco artisticamente ispirato, Londra ci viene proposta in una chiave molto oscura, sembra uscita da un racconto di Bram Stocker e i riferimenti ai tantissimi esempi multimediali che trattano il tema dei vampiri sono ben visibili, a riconferma dell'ottimo lavoro fatto da Dontnod. Dal punto di vista prettamente tecnico, le limitazioni dovute a un budget limitato rispetto alle produzioni tripla A ricadono sulla realizzazione delle texture, delle animazioni e delle espressioni facciali, che non si possono paragonare a quelle di titoli da budget più alti, ma nel complesso l'ottimo lavoro artistico va a compensare la mancanza di forza bruta nella grafica. Discorso differente riguardo all'ottimizzazione, non proprio perfetta su console, con qualche calo di framerate e alcuni caricamenti troppo lunghi, ma nulla che non si possa risolvere con una futura patch.





le formazioni per divertirsi

a cura di Matteo Gaudio

Mondiali: prima impressione



Mentre scriviamo queste righe, i mondiali di calcio in Russia sono arrivati alla fase finale, ma ancora non conosciamo il nome della formazione iridata. Sappiamo chi sono i primi esclusi ma con un mondiale così imprevedibile non ce la sentiamo di sbilanciarci... Quindi, per non fare torto a nessuno, ci limitiamo a mostrare i migliori 18 giocatori delle prime partite della fase a gironi.
Cominciamo da una panchina di tutto rispetto con un Isco 95 e un Mooy 90, a completare la panchina ci sono i due islandesi Finnbogason e il portiere Halldorsson, il danese Poulsen, lo svedese Granqvist e il russo Golovin.
Passiamo ora alla formazione titolare: tra i pali troviamo un poco emozionante Sommer, che ha mantenuto la porta inviolata contro il Perù, Gimenez autore della rete allo scadere contro l'Egitto, Kolarov, autore di una punizione rasente i 100km/h che ha batuto le mani di Keylor Navas e il messicano Gallardo.
Successivamente troviamo CR7 autore della tripletta nel pirotecnico 3-3 contro la Spagna, Coutinho autore di un gol bellissimo contro la Svizzera - che purtroppo non è servito a portare a casa i tre punti, Cheryshev autore di una grande partita contro l'Arabia Saudita e Lozano, il messicano volante che ha realizzato il gol vittoria contro gli attuali (ma non per molto...) detentori della Coppa del Mondo.
Le tre punte sono l'uragano Kane autore di una doppietta nel 3-0 contro la Tunisia, Diego Costa autore di due goal contro il Portogallo e Lukaku autore di una grandissima partita completata da una doppietta nel 3-0 contro il Panamà.
Anche per questo mese è tutto, ma vorremmo lasciarvi con questa domanda: quale nazionale avrebbe meritato di vincere il mondiale? Rispondeteci taggandoci in un post su Facebook!

calendario gamers

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



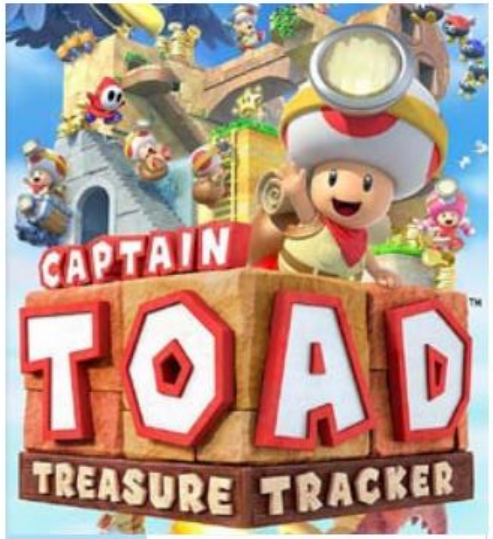
03
FRONTIER
FRONTIER
PS4 XBOX ONE



05
NEOCORE
BIGBEN INTERACTIVE
PS4 XBOX ONE



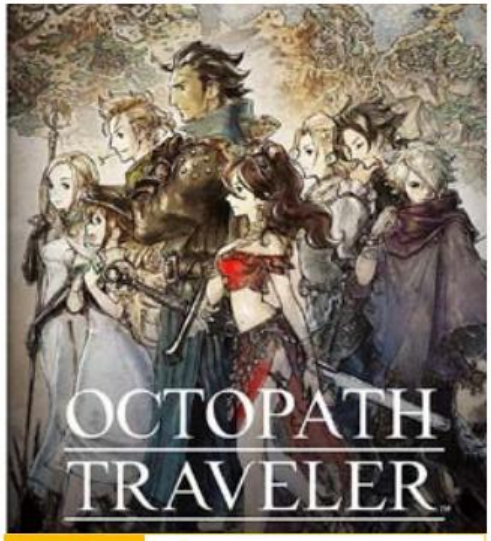
12
OUTRIGHT GAMES
BANDAI NAMCO
PS4 XBOX ONE NINTENDO SWITCH



13
NINTENDO
NINTENDO
NINTENDO SWITCH NINTENDO 3DS



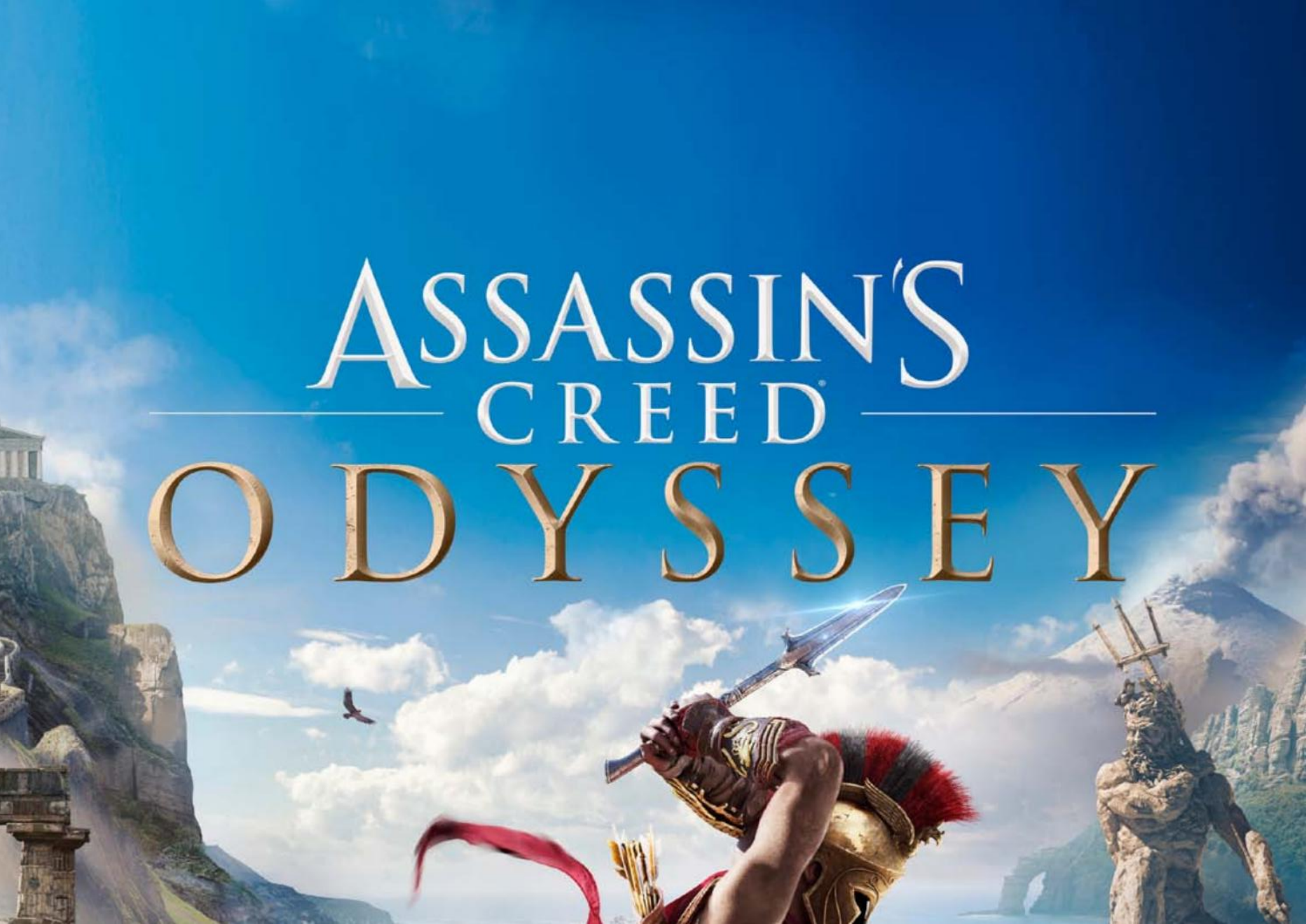
13
NEOPICA
BIGBEN INTERACTIVE
NINTENDO SWITCH



13
SQUARE ENIX
NINTENDO
NINTENDO SWITCH



19
OUTRIGHT GAMES
BANDAI NAMCO
PS4 XBOX ONE NINTENDO SWITCH


ASSASSIN'S
CREED
ODYSSEY


PLAYERS



27

NINTENDO
NINTENDO
NINTENDO SWITCH



27

NINTENDO
NINTENDO
NINTENDO 3DS



24

CODEMASTERS
CODEMASTERS
PS4 XBOX ONE



28

REBELLION
REBELLION
PS4 XBOX ONE



28

CAPCOM
CAPCOM
NINTENDO SWITCH



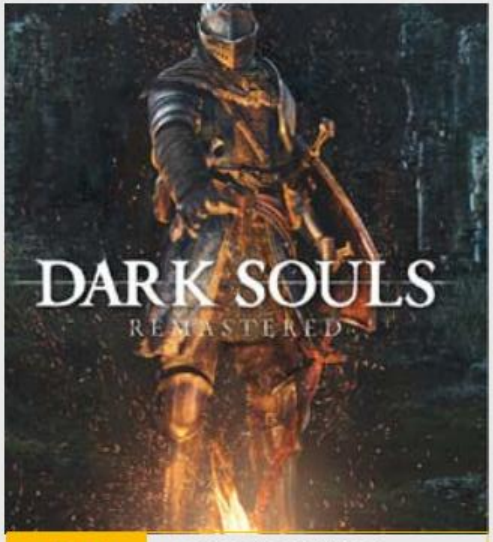
30

PES PRODUCTIONS
KONAMI
PS4 XBOX ONE



30

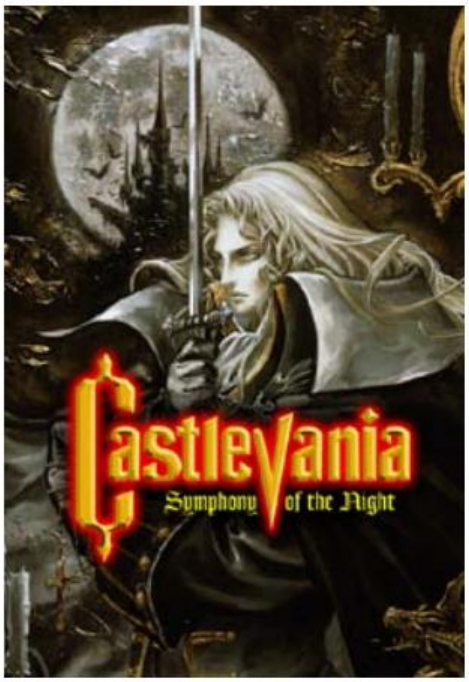
SOLEIL CORP.
BANDAI NAMCO
PS4 XBOX ONE



31

FROM SOFTWARE
BANDAI NAMCO
NINTENDO SWITCH

a cura di Marco Inchingoli



1997

KCE TOKYO

KONAMI

ACTION/PLATFORM

PSONE

Un classico intramontabile firmato Konami



Non tutti probabilmente lo sanno, ma questo è il seguito di Rondo of Blood, uscito diversi anni prima su PC Engine. Le vicende di Symphony of the Night infatti partono proprio da dove eravamo rimasti nel predecessore, portandoci a rivivere lo scontro finale contro Dracula nei panni di Richter Belmont per poi passare la mano al nuovo protagonista, Alucard, il figlio di Dracula. Nel gioco vestiremo infatti i panni del vampiro che risvegliatosi dal suo lungo sonno a causa di un enorme potere malvagio, decide di addentrarsi nel castello di suo padre per indagare su questa nuova minaccia. Il titolo è considerato tutt'ora uno dei più bei capitoli della serie ed è stato il primo ad introdurre diversi nuovi elementi. In primo luogo è stata implementata una progressione dei livelli non lineare, con la possibilità di tornare indietro sui propri passi ed esplorare liberamente o quasi le varie location, infatti alcune zone saranno accessibili solo dopo aver acquisito determinate abilità, denominate Relic. Queste ci permetteranno di compiere nuove azioni, utili a raggiungere determinati luoghi altrimenti inaccessibili; ad esempio con l'acquisizione del doppio salto potremo raggiungere zone sopraelevate, con l'holy symbol saremo in grado di nuotare sott'acqua senza danneggiarci, inoltre da buon vampiro potremo assumere diverse forme, tra cui lupo, pipistrello e nebbia, anch'esse utili al raggiungimento di aree specifiche e forse una delle feature maggiormente apprezzate dai fan. Tra l'altro pensate che tutto ciò diede perfino i natali ad un genere, il cosiddetto Metroidvania, fusione tra il già citato Castlevania e Metroid, con cui ne condivide appunto le meccaniche. Altra aggiunta piuttosto di rilievo è rappresentata dall'innesto di elementi RPG, dando la possibilità di potenziare il personaggio salendo di livello ed equipaggiare diversi tipi di armi, pezzi d'armatura e accessori, migliorando di conseguenza le statistiche di Alucard. Altra caratteristica piuttosto interessante è l'inserimento dei famigli, piccole creaturine dotate di svariate abilità che ci affiancheranno in battaglia, inoltre come Alucard anche loro potranno aumentare di livello e diventare man mano sempre più potenti. Un altro aspetto positivo è la longevità, infatti il gioco oltre a vantare una mappa gradualmente in espansione man mano che si prosegue con l'avventura, dispone di un doppio finale, in grado quindi di aumentare notevolmente la durata del gioco, senza contare poi la valanga di segreti e oggetti nascosti sparsi nel castello di Dracula. Insomma il titolo ha segnato una sorta di evoluzione per la serie, con elementi sfruttati poi nei capitoli successivi, compresi i più recenti, e in altri titoli dalla struttura simile.

Dunque nel caso vi foste perso questo capolavoro il nostro consiglio è quello di recuperarlo assolutamente, in tal caso il gioco è scaricabile su Xbox Live oppure tramite PSN su PS3 e PSVita nella sezione Classici PSOne.



review

videogames ai raggi x

a cura di Valerio Turrini

29.06.18
MILESTONE
KOCH MEDIA
RACING
PS4 XBOX ONE PC DVD ROM



Preparatevi a togliere il fango dallo schermo!

Dopo le tante esperienze acquisite con i precedenti capitoli della serie MXGP dal 2014 ad oggi. Milestone sembra voler stupire il suo pubblico di videogiocatori promettendo una vera e propria rivoluzione del genere con il nuovissimo MXGP Pro.



Facendo tesoro delle esperienze ottenute nel campo dei racing motociclistici, tra cui la serie MotoGP, il team Milanese ha perfezionato sempre più i suoi titoli, arrivando a quello che oggi rappresenta il punto più alto delle loro produzioni. Il termine "Pro" presente nel titolo sta infatti ad indicare la componente Professionale del videogioco che abbandona il classico stile arcade visto nei primi tre capitoli della serie per diventare una vera e propria simulazione di motocross. Il gioco è stato realizzato e testato in la collaborazione grandi campioni come Antonio Cairoli, Tim Gajser e Gautier Paulin che hanno messo a disposizione la loro infinita esperienza nel mondo delle corse, per rendere il titolo più realistico e divertente possibile. Una collaborazione fortunata, dunque, per la quale i piloti hanno speso parole di elogio per quegli aspetti che hanno trasformato la serie MXGP nel punto di riferimento del genere motocross.

Fin dai primi istanti di gioco, infatti, ci rendiamo conto che MXGP Pro è un titolo molto più maturo dei suoi predecessori; lo scopo del team è stato quello di proporre un nuovo standard di realismo per la serie, introducendo tantissime novità, dal punto di vista simulativo, della personalizzazione, e della fisica di gioco. Per la prima volta i giocatori potranno disporre di un'ampia scelta di atleti professionisti, rappresentati in maniera fedele e mettersi alla prova su tutti i circuiti del 2017; ma non è tutto: le opzioni di gestione del peso si sono evolute rispetto ai capitoli precedenti; il controllo aereo della moto è pressochè totale e i solchi nel terreno influenzano in maniera marcata non solo l'atterraggio ma anche le traiettorie delle moto. Il team Milestone ha riscritto totalmente la fisica delle moto e le reazioni dei piloti nonchè reso possibile la personalizzazione dei veicoli sotto ogni aspetto per adattarsi allo stile del giocatore; le sospensioni ad esempio giocheranno un ruolo fondamentale in fase di guida: la moto diventerà instabile percorrendo sentieri sconnessi e ogni evoluzione può potenzialmente diventare una catastrofe.

Il livello di sfida diventa in questo modo decisamente impegnativo, immettendosi su una rampa, è necessario indirizzare subito lo sguardo al punto di atterraggio, bilanciare il peso della moto e del pilota in modo corretto per evitare incidenti.





Fortunatamente, sarà possibile avviare un Compound d'allenamento dell'ampiezza di un chilometro quadrato, dove poter affinare l'abilità di salto e tenuta di strada sui diversi tipi di terreno presenti in gara, con varie condizioni metereologiche a disposizione e partecipare ad oltre altre trenta attività utilissime per prendere confidenza con i comandi del veicolo. Nel compound saranno presenti i tracciati MX, SX e Free Roaming, e inoltre, tutte le 20 piste ufficiali della stagione 2017 e del Campionato Mondiale di Motocross ricreate fedelmente grazie alla scansione 3D: insomma, un enorme HUB dove fare pratica e mettere alla prova le proprie abilità, nonché una delle funzionalità più amate dai fan.

L'esperienza di MXGP Pro cresce di pari passo con il pilota, seguendo un sistema di progressione studiato alla perfezione, attraverso il quale, solo dopo una maturazione completa sarà possibile ottenere i massimi risultati.



Grazie all'eccellente motore grafico Unreal Engine 4 le gare non saranno affette da cali di frame-rate mettendo in mostra una gara fluida e arricchita da tantissimi dettagli come il fango che si solleva o gli spettacolari effetti atmosferici.Secondo gli sviluppatori MXGP Pro è stato sviluppato seguendo un "approccio meccanico", che consiste nella possibilità dell'utente di intervenire come meccanici su ogni particolare del proprio ciclomotore: per affrontare le gare, infatti, non sarà necessaria solo l'abilità del pilota ma anche conoscere il proprio mezzo modificandolo in base alle proprie esigenze. La maggiore consapevolezza del team milanese sull'uso del motore grafico ha portato ad una ricercatezza dei particolari altissima, che viene sottolineata non solo durante le gare motociclistiche ma anche nella fase di personalizzazione del personaggio o del ciclomotore.
L'offerta di gioco resta quasi del tutto immutata rispetto ai predecessori: troviamo la classica modalità carriera, le gare singole, prove a tempo e il rinnovato compound. Si tratta principalmente di un titolo rivolto agli appassionati del genere racing, ma mai come questa volta l'intera esperienza di gioco è stata realizzata intorno alla fascia di giocatori hardcore. Tenetevi pronti a cadere nel fango, rotolare, rialzarvi e ricominciare. Non siamo di fronte al classico racing dove bisognerà dare gas e muovere l'analogico per vincere le gare, ma dove fatica, pratica e abilità saranno fondamentali per raggiungere i vertici delle classifiche mondiali.



review

videogames ai raggi x

a cura di Valerio Turrini

07.06.18

MILESTONE

KOCH MEDIA

RACING

PS4 XBOX ONE PC DVD ROM



Semafori spenti, SCATENATE L'INFERNO!

I nostri connazionali milanesi sono dal 2013 i detentori della licenza ufficiale della MotoGP e delle sue categorie minori e ne hanno fatto un cavallo di battaglia della loro offerta videoludica.

Dopo l'assenza del capitolo del 2016, con questo nuovo episodio assistiamo all'introduzione di importanti novità, che gettano le fondamenta per i futuri capitoli della saga. La novità più importante è il passaggio all'Unreal Engine 4, un passo in avanti decisamente necessario, che ha permesso agli sviluppatori di evolvere il comparto tecnico in MotoGP 18. Per farlo al meglio, hanno deciso di lavorare da zero, andando a ricreare tutti i circuiti ufficiali del campionato, sfruttando delle particolari scansioni 3D dell'ambiente effettuate con dei droni. Il risultato è davvero ottimo, con un'ottima realizzazione del manto stradale e di tutti gli elementi di contorno, davvero una spanna sopra a quanto visto nei precedenti capitoli. Anche l'atmosfera sugli spalti ha subito pesanti miglioramenti, pur non essendo un fattore fondamentale in questo sport, fa comunque piacere vedere che nulla è stato lasciato al caso. Ovviamente anche le texture per moto e piloti sono state migliorate, ma il lavoro maggiore è stato fatto nel campo delle animazioni che risultano essere davvero un cambiamento radicale nel gioco. Per la prima volta i piloti sono stati studiati e realizzati secondo le loro movenze e fattezze reali, dotati di animazioni uniche e perfettamente riconoscibili in gara da tutti i fans della MotoGP. Riusciremo facilmente a riconoscere lo stile in curva dei vari Jorge Lorenzo, Dani Pedrosa e Valentino Rossi, ognuno caratterizzato perfettamente anche per la forma del corpo, quanto più possibile vicini alle controparti reali. Purtroppo ancora non c'è un grosso miglioramento nei volti dei piloti, ma ci sentiamo di dire che è un dettaglio minore visto che a parte durante la premiazione, non si tolgono mai il casco.
Importanti migliorie sono state fatte anche per quanto riguarda la giocabilità che risulta essere decisamente più simulativa rispetto al passato, ma come sempre è garantita una scalabilità che possa adattare il gioco a tutti gli utenti, anche a chi non ha mai fatto una piega.



Finalmente si sente il peso della moto e la fatica dei piloti nel "regggerla" in curva, una fatica che dovremo fare anche noi con il controller visto che le moto reagiranno in maniera più realistica e imprevedibile in caso di frenate brusche o aperture di gas troppo rapide.

In MotoGP 18 finalmente è stato reintrodotto un tutorial che ci aiuterà ad imparare le basi della guida e ci eviterà quelle canoniche centinaia di cadute ad inizio gioco, ma siate preparati perché anche ai più bravi la nuova gestione della moto farà fare delle brutte cadute e ci vorrà un po' per abituarsi.
Avendo provato qualche gara con tutti gli aiuti alla guida disattivati, abbiamo notato come il vero tallone d'Achille è ancora una volta l'IA degli avversari che spesso agisce in maniera sconsiderata, fuori dagli schemi per qualsiasi pilota di MotoGP. In alcuni casi con la difficoltà IA impostata al 120% si vedono piloti imboccare le curve a velocità fuori dal comune, fare frenate brusche senza alcuna conseguenza e soprattutto cercare in tutti i modi di venirci addosso pur di chiuderci la traiettoria, cose che nemmeno Marc Marquez farebbe. Vi consigliamo di impostare la difficoltà IA intorno al 70 – 80% per avere un buon livello di sfida senza stare sempre a raccogliersi da terra.
Dal punto di vista dei contenuti l'offerta è pressoché invariata rispetto al passato, con una rinnovata modalità Carriera ad aprire le danze che ci permetterà di scalare le classifiche di Moto3 e Moto2, fino ad ambire alla MotoGP e diventare campione del mondo con il nostro alter ego virtuale. Come sempre l'editor è molto limitato, non ci è permesso creare un personaggio a piacere, ma potremo scegliere il viso da quelli disponibili, ma come già detto per i piloti ufficiali, passeremo tutto



il tempo con il casco perciò è praticamente inutile. Durante la carriera dovremo pensare al potenziamento della moto, che potremo personalizzare a nostro piacimento, sviluppando le parti che si adattano meglio al nostro stile di guida e ci permetteranno di guadagnare tempo in gara. Se, per esempio, siamo dei piloti che preferiscono frenare all'ultimo momento prima di una curva, potremmo sviluppare miglioramenti per la stabilità in frenata per tenere meglio la moto durante le frenate brusche.



Oltre alla carriera non mancano le classiche modalità in singolo che ci permettono di affrontare una singola gara o weekend di gara, tutto un campionato con un pilota già esistente e anche una modalità dedicata agli e-sports che al momento figura solo nel menù, ma aspettiamoci delle novità importanti.

Abbiamo già parlato positivamente dell'ottima componente grafica del gioco, ma scendendo più nei dati tecnici, il gioco risulta essere bloccato a 30 fps e per un racing purtroppo è una limitazione piuttosto importante. Ormai i 60 fps per i giochi che puntano sui riflessi e sul tempismo dovrebbero essere la base, almeno su console più perfomanti come PS4 Pro e Xbox One X. MotoGP 18 è disponibile anche per Nintendo Switch con un porting decisamente buono, che riesce a includere quasi tutti i contenuti che abbiamo su console Sony e Microsoft (ad eccezione di una carriera meno manageriale) e un comparto grafico che pur non essendo allo stesso livello, si difende bene anche sulla portatile di Nintendo.



anteprima

a cura di Valerio Turrini

I campioni tornano in campo

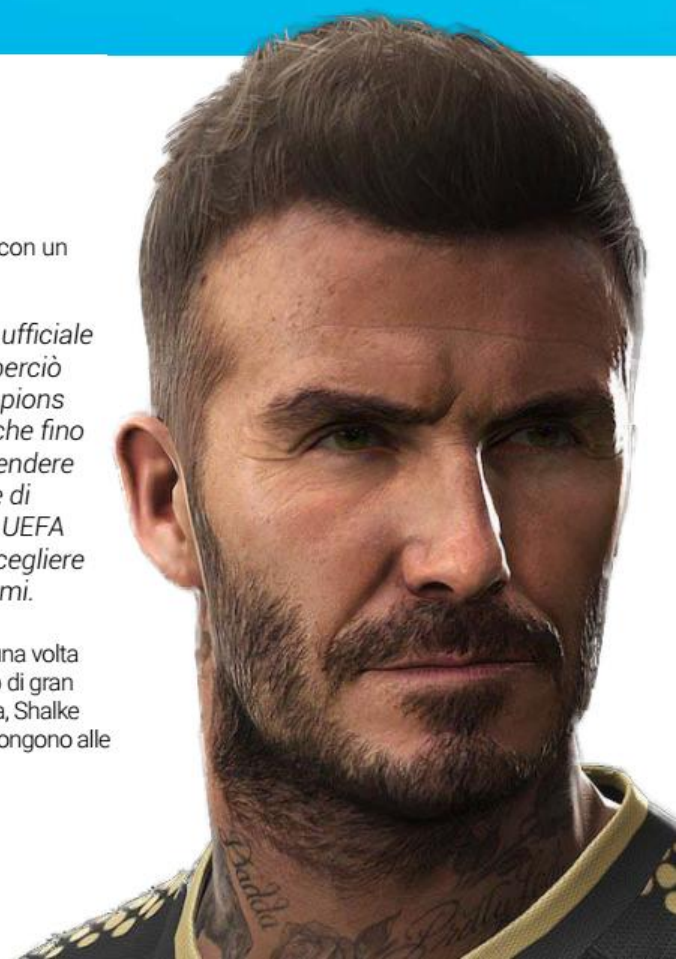


L'eterna lotta tra FIFA e PES è giunta ad un nuovo inizio. Chi sarà il Re del calcio del 2019?

Rocksteady Con l'inizio anticipato del campionato di calcio italiano, anche le trasposizioni videoludiche saranno disponibili anticipatamente rispetto al passato, in particolare PES 2019 si è avvantaggiato parecchio rispetto al concorrente di EA Sports e arriverà nei nostri negozi già dal 30 agosto, mentre per FIFA 19 dovremo aspettare il 28 settembre. Mai come quest'anno sulla carta il divario tra il prodotto Konami e quello EA sembra essere così marcato, soprattutto per quanto riguarda i contenuti, ma analizziamo i due prodotti in maniera approfondita e scopriamo che un vero amante del calcio, dovrebbe dare una possibilità a entrambi. Togliamoci subito il dente dolente, sul fronte delle licenze FIFA 19 vince a mani basse come sempre, quest'anno con un divario ancora più netto.

> *Konami ha perso la licenza ufficiale delle competizioni UEFA e perciò in FIFA 19 troveremo Champions League ed Europa League che fino all'anno scorso facevano pendere l'ago della bilancia in favore di PES, che grazie alle licenze UEFA convinceva molti utenti a scegliere comunque il prodotto Konami.*

Quest'anno PES 2019 avrà ancora una volta alcune licenze ufficiali di diversi club di gran livello tra cui ricordiamo il Barcellona, Shalke 04, Milan, Liverpool, che si contrappongono alle



storiche Man Red, Man Blue e l la miriade di altre squadre con nomi inventati, un discorso che negli ultimi anni è stato facilmente risolto dalla community, da sempre pronta e creare pacchetti di loghi, maglie e nomi originali da installare nel gioco (sia su PC che su console).
Da quest'anno in PES 2019 saranno presenti le licenze ufficiali di 7 nuovi campionati che sono la Superliga Danese, la Liga NOS Portoghese, la Pro League Belga, la Super League Svizzera, la Ladbrokes Premiership Scozzese, la Superliga Argentina la Premier Liga Russa che sarà un'esclusiva del titolo Konami e quindi un'assente illustre per FIFA 19.
Per FIFA 19 invece sono state rinnovate le licenze ufficiali viste nel precedente capitolo e perciò non mancherà tutto il campionato inglese, dalla Premier League alla League Two e le relative coppe, Bundesliga, Ligue 1, LaLiga spagnola e tante altre e dopo 2 anni di assenza, finalmente tornano le licenze ufficiali di Serie A, Coppa Italia e Supercoppa, con un rumor non ancora confermato che parla anche dell'illustre presenza della Serie B, ma non c'è ancora nessuna conferma ufficiale da parte di EA Sports. Sul discorso delle modalità, ci aspettiamo che FIFA 19 introduca una modalità che ci permetta di affrontare la Champions League dai gironi e riuscire a vincerla con la nostra squadra del cuore, per il resto le modalità incluse nel gioco dovrebbero riconfermarsi da FIFA 18 e siamo sicuri che ci saranno delle gradite novità per le modalità più giocate come la Carriera Allenatore, già arricchita dalla presenza delle Champions League e Europa League. FIFA Ultimate Team sarà ancora una delle punte di diamante del titolo, con EA Sports che come sempre punterà tutte le sue risorse sul supporto a lungo termine della modalità, organizzando eventi online durante tutto l'anno che coinvolgeranno i milioni di giocatori appassionati.

In FIFA 19 continuerà Il Viaggio di Alex Hunter, dove presumibilmente assisteremo all'esordio (e magari vittoria?) della Champions League per il giovane talento inglese.

Per PES 2019 ovviamente avremo la Master League e MyClub che saranno senza dubbio le più giocate dai fans e non hanno davvero bisogno di presentazioni.
Le differenze maggiori tra i due titoli si hanno come sempre sulla giocabilità e il comparto tecnico, con PES 2019 che mette la quarta e si prepara al sorpasso ai danni di FIFA 19.
A livello grafico, le differenze si possono già notare dai trailer ufficiali dei due giochi e sono più marcate di quanto si possa pensare.
Mentre FIFA 19 utilizzerà di nuovo il Frostbite Engine che sembra aver raggiunto il suo limite, Konami è riuscita a spingere ancora di più il



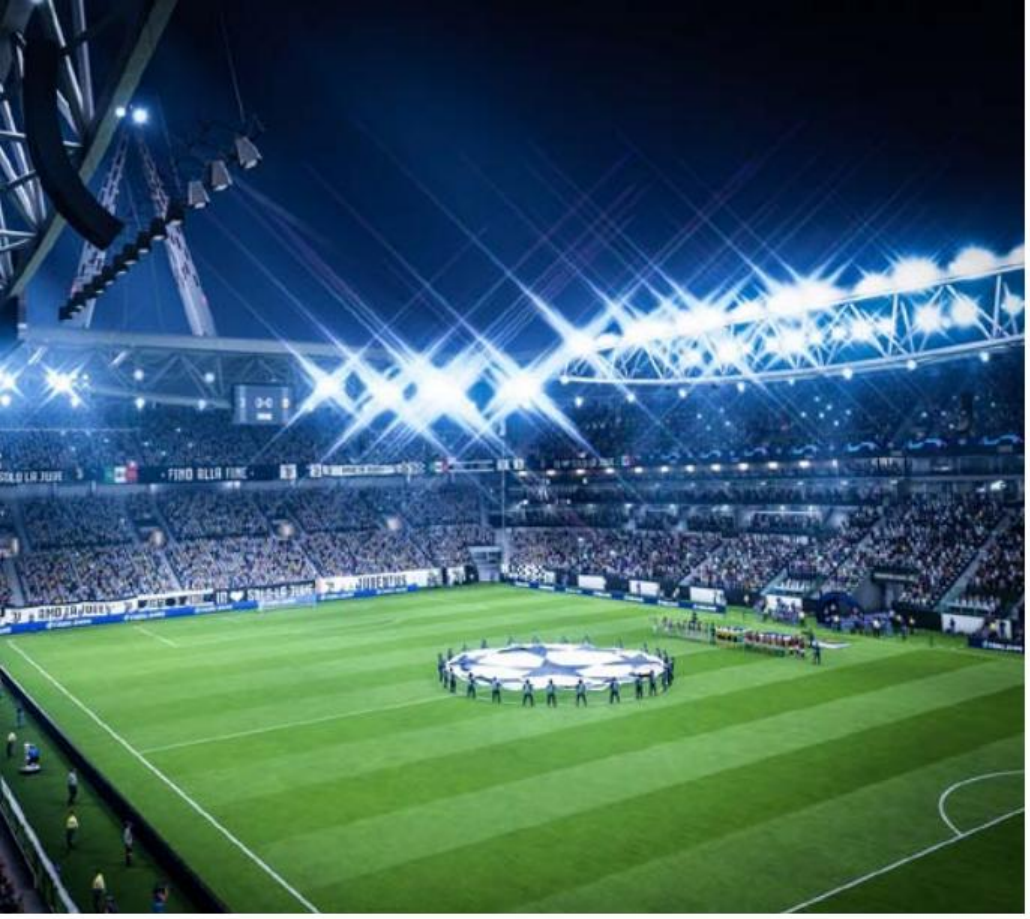
















Fox Engine e a raggiungere risultati più che evidenti per il suo nuovo titolo calcistico. Le animazioni sono al limite del fotorealismo, la fisica del pallone è stata migliorata, c'è un nuovo sistema di illuminazione globale e come sempre è stata riposta grande cura nella realizzazione dei giocatori, quasi tutti caratterizzati dai volti reali e da caratteristiche fisiche riprodotte fedelmente (tatuaggi, altezza e tipo di fisico), senza dimenticare le animazioni personalizzate per i giocatori più famosi, che si comporteranno in campo proprio come nella realtà. In PES 2019 ci sarà il grande ritorno della neve, che andrà a modificare pesantemente le partite e che cadrà solo nei campi appropriati e nelle date più probabili. Sarà perciò impossibile vedere il Campo Nou innevato a settembre, mentre invece giocheremo gran parte delle partite del campionato russo sotto la neve.

Grande attenzione è stata dedicata alla realizzazione del pubblico che in PES 2019 infiammerà gli spalti degli oltre 40 stadi presenti e che ci farà vivere le partite più calde del mondo.

L'opposizione di FIFA 19 ci è sembrata poco convinta, almeno dai trailer visti finora, che hanno evidenziato come il comparto tecnico sia rimasto quasi uguale rispetto al precedente capitolo. Quasi sicuramente ci saranno delle migliorie generali al comparto tecnico, ma nulla da far gridare al miracolo finora, PES 2019 ha sicuramente fatto dei passi in avanti rispetto al precedente capitolo, maggiori di quelli fatti da FIFA.
PES 2019 avrà inoltre il vantaggio di uscire quasi in concomitanza con l'apertura dei campionati maggiori, che iniziano quasi tutti a metà agosto e fidatevi, è un grandissimo vantaggio visto che l'inizio del campionato riesce a trasmettere una gran voglia di giocare agli utenti, che potrebbero farsi convincere ad acquistare al lancio PES 2019 piuttosto che aspettare un mese per avere FIFA 19 e alla fine, perché no? PES 2019 è un ottimo titolo quest'anno, migliora di molto il buon lavoro fatto nell'anno precedente e nonostante la perdita della Champions League, guadagna diversi campionati interessanti e il gameplay più simulativo, porterà molti utenti a scegliere PES 2019 al lancio e noi ci sentiamo di consigliarvelo caldamente. Come sempre, il giocatore migliore è quello che saprà apprezzare i punti di forza di entrambi i titoli e che deciderà in base alle proprie necessità. Da una parte abbiamo un grandissimo livello di dettaglio grafico e un realismo senza precedenti nella gameplay, dall'altra il solito ottimo FIFA, ricco di contenuti e con il grande punto a favore della Champions League. Palla al centro e che vinca il migliore!

5 OTTOBRE 2018

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY

PRENOTALO SUBITO PER RICEVERE LA T-SHIRT ESCLUSIVA IN REGALO!



INCLUSO NEL PREORDINE:
SET ARMI ATENIESI
E LA MISSIONE
IL RE CIECO



ESCLUSIVA PLAYERS



SEMPRE QUALCOSA IN PIÙ PER TE !!!

*fino a esaurimento scorte

UBISOFT

PS4 XBOX ONE

18
www.pegi.info

anteprima

a cura della redazione

SHADOW OF THE TOMB RAIDER

Al ritorno dalle vacanze, tutti a



Se vi siete stancati di giocare con la Barbie di Lara Croft, quella con le fattezze di Alicia Vikander, non disperate, perché prima della fine dell'estate potrete mettere le mani sulle nuove avventure della famosa ereditiera, nello scopiettante capitolo finale della trilogia iniziata nel 2013 da Crystal Dynamics...



Tuttavia, questo cammino di trasformazione durato 5 anni, sarà portato a compimento da Eidos Montreal, dato che il team originale è stato dirottato su altri misteriosi progetti (chi ha detto "Avengers"?). Forse è proprio per questo che, fin da subito, Shadow of the Tomb Raider sembra un gioco "diverso". Gli autori di Deus Ex hanno raccolto il pesante testimone, decisi a puntare decisamente più in alto, e si vede! Di fatto, con questo capitolo si trovano a dover affrontare il miglior Tomb Raider degli ultimi tempi, ovvero Ucharted: L'eredità perduta che ha reso Chloe Frazer la migiore interpretazione contemporanea di quella scorbutica cacciatrice di tesori figlia d'arte che aveva fatto innamorare gli appassionati di videogame nel lontano 1996. Se sugli avvicendamenti della trama principale non possiamo sbilanciarci, dubitiamo che con questo capitolo Lara possa farsi perdonare l'insopportabile mestizia dei due capitoli precedenti, ma quello che fin da subito ci ha elettrizzati riguarda, fortunatamente, il gameplay, grazie a una componente stealth più varia e sicuramente elaborata, che si accompagna a un ampliamento della mappa di gioco. Il nuovo corso di Tomb Raider infatti si è distinta in precedenza dalla saga di Naughty Dog grazie ad ambientazioni di più ampio respiro e, soprattutto, ad un sistema di progressione del personaggio con elementi da GDR e alcune piacevoli meccaniche survival. Somigliando in questo più a The Last of Us che ad Uncharted... Shadow of the Tomb Raider è ambientato nell'America

riguardare le foto insieme a Lara



Centrale e del Sud, recuperando così la mitologia delle civiltà precolombiane.

E proprio durante le prime fasi di gioco sarà Lara in persona a dare il via all'apocalisse Maya, rendendosi responsabile di calamità naturali che metteranno a rischio la vita di popolazioni di innocenti, trovandosi a fare i conti con le conseguenze delle proprie azioni.

Centro di questa apocalisse c'è Paititi, città perduta del regno Inca, ancora abitata da popolazioni indigene. L'area è molto estesa, popolata da creature che portano avanti le proprie mansioni quotidiane, e si sviluppata anche in verticale. L'interazione con i personaggi sarà fondamentale dato che le sidequest saranno assegnate proprio dagli NPC. Tra questi troveremo anche dei mercanti, da cui potremo acquistare capi di abbigliamento (importanti per il mimetismo) e materiali per il nostro equipaggiamento, che vanno ad alimentare un rinnovato sistema di crafting.
Fuori dalla città, la giungla ci darà il benvenuto: un intricato meandro vegetale popolato da creature selvagge, che potremo esplorare ricorrendo alle collaudate meccaniche del genere: arrampicate automatiche, rampini oscillanti, piccozze per le pareti rocciose e i soliti quick time event per recuperare l'equilibrio quando si perde la presa. Niente che possa far perdere la test ai fan del genere. Tuttavia preme sottolineare come il nuovo team si sia sforzato di focalizzare l'attenzione sulle fasi di esplorazione e risoluzione di puzzle ambientali, che rivestono nuovamente un ruolo principale nell'economia di gioco. La struttura labirintica di alcune ambientazioni mostrate durante le presentazioni più recenti lasciano presagire il recupero di un'eredità andata perduta nei precedenti capitoli. In Shadow of the Tomb Raider ogni cripta segreta avrà un'area esplorabile che potrebbe richiedere anche una mezz'ora di attenta speleologia virtuale. Questo, unito ad un combattimento più stealth (quasi dalle parti del Cavaliere Oscuro, per intenderci), forse non servirà a convincere gli scettici, ma per i fan di lunga data potrebbe essere sufficiente a rendere più sopportabile l'inizio di una nuova vita per l'amata archeologa.



a cura di Giulio Gabrielli

BR Hollow One



Main

Creature: 24
4x Esperto della Lama Infuocata
4x Fenice della Scia di Fiamma
4x Orrore Sanguinario
3x Rana Pescatrice di Gurmag
1x Tasigur La Zanna D'Oro
4x Il Vacuo
4x Necrospettro di Strada

Istantanei: 4
4x Fulmine

Stregonerie: 14
4x Indagine Scottante
4x Tradizione Goblin
4x Saccheggio degli Infedeli
2x Brutalità Collettiva

Terre:
4x Pantano Insanguinato
4x Colline Boscose
3x Rupi di Fenditura Nera
3x Cripta di Sangue
1x Terreno Calpestabile
2x Montagna Base
1x Palude Base

Side

2x Leyline del Nulla
2x Spinta Fatale
1x Lavamante Spietato
2x Esplosivi Ingegnerizzati
2x Antico Rancore
2x Luna Insanguinata
2x Rubapensieri
2x Esperto di Caccia Grossa



Strategia del mazzo

Sta per iniziare la stagione Modern e di conseguenza vi presento un mazzo Modern che attualmente è considerato uno dei Tier1 del formato: BR HOLLOW ONE
Questo mazzo è considerabile una tipologia particolare di aggro o semplicemente un aggro. Il motore del mazzo è scartare carte in modo da incastrare tutte le interazioni e sfruttare tutto il potenziale delle carte che possiede. Per esempio come creature vediamo 'Il Vacuo' che può essere 2 mana in meno per ogni carte ciclata o scartata questo turno, 'Orrore Sanguinario' e 'Fenice della Scia di Fiamma' che sinergizzano perfettamente con lo scartare carte in quanto entrambi sono in grado di tornare dal cimitero sul campo di battaglia. Tasigur e Rana sono le due creature che riescono a sfruttare le fetchland utilizzate e altre carte nel cimitero in modo da entrare nel campo di battaglia nei primi turni nonostante l'elevato costo di mana. Tutto ciò può accadere solo grazie alle magie che ci permettono di scartare carte e sono ben 4, tutte in 4 copie tranne Brutalità Collettiva + il 4x di Street Wright. Indagine Scottante, Tradizione Goblin e Saccheggio degli Infedeli muovono il mazzo, calibrando tutto il suo funzionamento, certo penserete che Indagine e Tradizione Goblin si affidino troppo al caso, ma dalla mia analisi svolta fin'ora capite bene che le carte al cimitero sono fondamentali e spesso riutilizzabili. E in tutto ciò la carta che più beneficia di questo scartare carte è L'Esperto di Lama Infuocata che accompagnato da qualche Lightning Bolt, incenerirà il vostro avversario.
Passiamo alla Sideboard, essa passa ad affrontare la maggior parte delle minacce. Possiede i Fatal Push e Lavamante Spietato per le piccole creature, Leyline del Nulla per bloccare il cimitero avversario, utilissima contro molti mazzi come un Mirror, Control (UWR / UW), Storm, Dregde e molti altri. Rubapensieri svolge la sua solita funzione di rimuovere minacce o hate-cards, Esperto di Caccia Grossa è un'ottima carta contro Eldrazi, Jund, gli Esplosivi Ingegnerizzati perfetti contro i Goblin di Storm, Affinity, Lantern Control e in generale mazzi con una curva bassa e simil costi di mana, Antico Rancore ci aiuta tantissimo contro Affinity e altri come Trono o comunque mazzi base artefatto in quanto possiamo lanciarlo anche dal cimitero con Flashback grazie al Terreno Calpestabile in Main e infine Luna Insanguinata, adattissima in questo mazzo bi-color aiuta le partite contro Trono o qualsiasi 3-color che dovrà toglierla mentre noi vinceremo!
La rubrica finisce qui e ci rivedremo al prossimo appuntamento, godetevi questa lista e buon Magic a tutti!





CORE SET 2019



Finalmente Pubblicato il 13 luglio, il Core Set 2019, noto anche come Core 2019, è il settimo set di Magic. L'interruzione di 3 anni, l'ultimo set è stato Magic Origins del 2015, ha permesso di fare spazio a tre grandi serie indipendenti ogni anno. È stato così che il nome in codice Salad è stato trasferito dal set nel blocco Dominaria a questo set base. Questo nuovo set base contiene un mix di carte nuove e altre ristampate. Tuttavia sembra orientato soprattutto verso i nuovi giocatori in arrivo. In contrasto con i precedenti Set Base, il team di game designer ha iniziato creando i mazzi di benvenuto e i mazzi Planeswalker, prendendosi la libertà di sviluppare ex-novo o ristampare le carte di cui avevano bisogno per dare vita a un'esperienza ottimale. Il team ha quindi ripreso alcune delle carte che ha realizzato per i due prodotti summenzionati come punto di partenza per costruire il Core Set 2019, che contiene 280 carte (20 terra base, 111 comuni, 80 non comuni, 53 rari e 16 rari mitici) e include versioni premium inserite casualmente di tutte le carte. 25 carte aggiuntive si trovano nei mazzi Planeswalker del set. Anche una carta promozionale Buy-a-Box unica è considerata parte del set. Inoltre, 8 carte comuni e non comuni dei set Ixalan, Rivali di Ixalan e Dominaria sono state stampate nei Welcome Decks con il simbolo di espansione del Core Set 2019. Di queste carte, 181 sono nuove, il resto è una ristampa di materiale che già conosciamo.

Il Core Set 2019 presenta un arco narrativo di Kate Elliott, incentrato sulle origini del principale antagonista dell'attuale trama, Nicol Bolas, e del suo conflitto con Ugin, il suo gemello. Le carte mostrano anche frammenti di storie non correlate che si sviluppano su altri piani.
Insomma, un evento da non perdere per i fan di vecchia data e chi decide per la prima volta di appassionarsi a questo entusiasmante gioco!

girl gamer

le nostre videogiocatrici





Nome: Fabiola
Anni: 22

Segno: bilancia

Che fai nella vita?
Cose e studio. Soprattutto cose...

Hobby? Lo sport in genere. Ma come spettatrice!

Sogno nel cassetto?
15 giorni su un'isola deserta. Subito

Il tuo idolo? Cristiano Ronaldo, dai. E' comunque l'alteta più forte al mondo. O no?

Segui il calcio?
Perché non dovrei?

Giochi con i videogames?
Si, mi capita. Ma portano via troppo tempo

Musica preferita?
Quella che mi fa ballare

Se dovessi andare su un'isola deserta chi, o cosa porteresti con te?
Dei cavi USB. Quando li cerco non li trovo mai...







RIDE3

PREORDINALO OGGI PER OTTENERE

10 NUOVI EVENTI

3 TROFEI AGGIUNTIVI

INOLTRE NON PERDERE

4 MOTO ICONICHE



DUCATI SUPERSPORT S (2017) | PRAEM S1000RR (2017) | SUZUKI GSX-R 1000 ONE MILLION ED. (2014) | HONDA NR 750 (1992)

3
www.pegi.info

DISPONIBILE PER

PS4 XBOX ONE PC

MILESTONE

TI REGALIAMO LA TUA PASSIONE!

EA SPORTS

FIFA19

FIFA
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

28 SETTEMBRE



PLAYERS
ESCLUSIVA



PREORDINA OGGI LA TUA STANDARD EDITION PER RICEVERE IL GADGET OMAGGIO IN ESCLUSIVA: SKIN PER CONTROLLER PS4



SEMPRE QUALCOSA IN PIÙ PER TE !!!

SCEGLI LA FAN EDITION

A SOLI 10 EURO IN PIÙ PRENDI ANCHE LA MAGLIA UFFICIALE DELLA TUA SQUADRA