Mensile informativo
Players network
16 GAMES
GameUP
43 | SETTEMBRE 2018

PLAYERS

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



recensiti
Marvel Spider-Man
PES 2019
F1 2018

poster
WWE 2K19

special
È guerra tra
Battlefield V e
COD Black OPS IIII

prendi subito
la tua copia
omaggio

TI REGALIAMO LA TUA PASSIONE!

EA SPORTS

FIFA19

FIFA
OFFICIAL LICENSED PRODUCT

28 SETTEMBRE



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

PLAYERS
Pubblicazione informativa gruppo HYPER
Anno IV n.43
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


Francesco Tarquini


Valerio Turrini


Marco Inchingoli


Matteo Gaudio


Giulio Gabrielli


Vito Pedone

carissimi players

La stagione più calda per chi è appassionato di videogiochi sta per cominciare! Settembre, infatti, non è solo il mese in cui ripartono le scuole ma, consapevoli del fatto che, almeno nell'emisfero boreale, le giornate si accorciano, i publisher concentrano le uscite delle proprie line-up, nella speranza che qualche titolo diventi poi campione di incassi sotto le festività.
Siamo partiti già con il botto a fine agosto, con l'arrivo di Pro Evolution Soccer 2019, che trovate recensito in queste pagine, per passare a Formula 1 2018 (di cui si parla sempre in questo numero) e, se non abbiamo fatto in tempo a recensire Dragon Quest XI, il mitico JRPG che spopola in Giappone, almeno ci abbiamo provato con la più importante esclusiva Sony di questo trimestre, quel Marvel Spider-Man che Insomniac ci ha fatto sognare per ben quattro anni. Il fatto è che all'orizzonte il panorama è davvero sconcertante: il timore più grande è quello di non avere tempo a sufficienza per riuscire a giocare tutto quello che vorremmo... Non ci credete? Allora provate a indagare nelle pagine di questo numero, oltre ai titoli sopracitati, sono in arrivo altri pezzi da novanta come Rise of the Tomb Raider, di cui abbiamo parlato lo scorso mese, Assassin's Creed Odyssey (avete visto che promozione vi abbiamo riservato in quarta di copertina?), FIFA 19 (di cui si parla in questa puntata di FUT Strategy), WWE 2K19, che trovate in anteprima e, soprattutto, quello che parte già come favorito al titolo gioco dell'anno 2018, ovvero l'attesissimo Red Dead Redemption 2, di cui trovate una sontuosa presentazione.
Ci siamo dimenticati qualcuno? Certo che no, perché il numero apre proprio con il confronto tra due pesi massimi nel genere sparatutto, come il nuovo Black Ops e il quinto capitolo della serie Battlefield. Siete pronti? Allacciate le cinture!

La redazione

in questo numero


04 special
COD: Black Ops III vs Battlefield V


08 special
Evento Players 2018


10 review
Marvel Spider-Man


12 review
F1 2018


14 review
PES 2019


16 fut strategy
Aspettando il "2019"

17 inserto
· uscite del mese

21 retrogaming
1994 Megaman X


22 special
Red Dead Redemption 2


28 special
WWE 2k19


30 magic cards
Nuovi mazzi Commander


32 magic cards
Intervista con Giordano Fagiolo

anteprima

a cura di Valerio Turrini

La guerra non cambia mai...



Non c'è mai pace nel mondo dei videogiochi. La lotta è continua su tutti i fronti e come ogni anno le battaglie più importanti si stanno ripetendo. Storicamente insieme alla domanda "PES o FIFA?" viene associata anche la più ostica: "Call Of Duty o Battlefield?"

Ostica perché mentre PES e FIFA mai sono apparsi così distanti come nell'ultimo periodo, per gli sparatutto di casa Activision e EA la situazione è ben diversa visto che la qualità di entrambi è sempre stata ad altissimi livelli e principalmente si differenziano per il gameplay, più "simulativo" e ragionato dal lato EA, frenetico e arcade per quanto riguarda la produzione Activision.
Negli anni la preferenza degli utenti si è quasi equamente divisa, mentre la stampa ultimamente ha cominciato a far notare un vistoso calo di interesse nei confronti degli ultimi Call of Duty, reo di aver portato avanti per troppo tempo un'ambientazione estremamente futuristica di cui avremmo fatto piacevolmente a meno. Activision l'ha capito dopo i fallimenti di Infinite Warfare e ha corretto la mira tornando ad un'ambientazione storica in Call Of Duty: WWII, un gradito ritorno alla Seconda Guerra Mondiale, apparsa l'ultima volta in Call of Duty 3, parecchi anni fa.
Dal lato Battlefield invece, la voglia di guerra mondiale arrivò con un anno d'anticipo nonostante le atmosfere di Battlefield non sono mai state futuristiche al livello di Call of Duty (per fortuna), e l'avventura nella Prima Guerra Mondiale è stata una delle più belle mai viste negli sparatutto, raccontata in una modalità singleplayer innovativa e strutturata a "episodi", che strizza l'occhio al recente successo delle serie TV. In Battlefield 1, la narrazione è stata messa al centro dell'esperienza di gioco e gli sviluppatori hanno fatto davvero un ottimo lavoro



nel raccontare le cruente storie della Prima Guerra Mondiale, andando a colpire il giocatore anche dal punto di vista emotivo. Purtroppo però, le armi e i ritmi della Prima Guerra Mondiale non si sposano molto bene in termini di gameplay, soprattutto per il multiplayer dove c'è bisogno di un po' più di frenesia per renderlo appetibile al grande pubblico ed ecco che qua Activision colpisce il centro del bersaglio con il successivo Call of Duty: WWII, un titolo ottimo sotto tutti i punti di vista che oltre a far sperimentare le cruente battaglie della Seconda Guerra Mondiale a tutti i giocatori che hanno sempre visto doppi salti, rampini e bombe antigravità, è riuscito a riconquistare parecchi fan di vecchia data che avevano abbandonato COD verso lidi più floridi, soprattutto sul fronte singleplayer. Quest'anno i nuovi capitoli di entrambe le serie usciranno quasi in contemporanea nello stesso anno e perciò la sfida sarà più che mai aperta.

Partendo dalle ambientazioni, da una parte abbiamo la Seconda Guerra Mondiale in Battlefield V, una scelta praticamente obbligatoria dopo il grande successo della Prima e l'enorme apprezzamento dei fans per COD: WWII, che grazie al ritorno al passato è riuscito a riconquistarsi una grossa fetta di utenza.

DICE punterà a raccontare diverse vicende di guerra come accaduto in Battlefield 1, sfruttando l'impostazione a episodi della campagna in singleplayer introdotta con il precedente capitolo e ovviamente, trattandosi di un evento storico punteranno a renderlo il più accurato possibile. Su questo fronte sono già piovute le critiche dopo il primissimo trailer di presentazione, con gli utenti che sono insorti lamentando l'eccessiva presenza di donne, arti prostetici e pitture facciali, una critica che francamente ci è sembrata fin troppo esagerata, ma che purtroppo ha minato i preorder del gioco, molto indietro rispetto alla concorrenza. Dall'altro lato abbiamo Call of Duty: Black Ops 4 che sancisce il ritorno alle ambientazioni futuristiche che ormai a malincuore, dobbiamo definire come tipiche della serie e che quindi riconfermano che COD: WWII è stata un'operazione nostalgia che forse rimarrà isolata.









La grossa novità di questo Call of Duty: Black Ops IIII (in numeri romani è corretto anche così) è la totale assenza di una campagna in singleplayer, che rappresenta un grosso punto di rottura con il passato e la volontà di concentrarsi esclusivamente sul multiplayer che, diciamocelo, a livello economico ha sempre fruttato di più.

È cosa nota che la maggior parte dei videogiocatori non abbia mai giocato la campagna singleplayer dei vari COD, ma bensì si siano concentrati da subito nel multiplayer e nella modalità Zombie e perciò Treyarch, ha deciso di puntare tutte le risorse proprio su queste due componenti del gioco, cancellando totalmente la campagna singleplayer. Dal nostro punto di vista ci dispiace molto, visto che sono ben pochi gli sparatutto che possono avvicinarsi all'epicità e all'adrenalina data da campagne come quella dei Modern Warfare o del primo Black Ops, tra le migliori in assoluto di questo genere, ma i tempi sono cambiati e ormai il concetto di gioco interamente multiplayer è abbastanza comune, tant'è che non ha suscitato molto scalpore l'annuncio della scelta di Treyarch per Black Ops 4. Mentre per Battlefield V non ci saranno DLC post lancio a pagamento, niente Season Pass (verranno tutti rilasciati gratuitamente), per Call of Duty la storia è ben diversa in quanto il gioco avrà un Season Pass che permetterà ai giocatori





di ricevere le mappe rilasciate nei DLC che non saranno disponibili separatamente. In pratica tutte le mappe bonus verranno rilasciate attraverso il Season Pass, non si potranno acquistare singolarmente.

Mentre la situazione DLC è molto diversa tra i due capitoli, sia per Battlefield V che per Black Ops 4 non mancheranno le microtransazioni che dovrebbero riguardare solo elementi cosmetici e quindi vestiti, skin e altri oggetti che non andranno ad intaccare l'esperienza di gioco per chi deciderà di non spendere soldi veri.

Parlando delle novità nei multiplayer, in Battlefield V verranno introdotte diverse modalità di gioco in multiplayer tra cui la più interessante è "Operazioni su vasta scala", l'evoluzione delle Operations presenti in Battlefield 1, una sorta di mini-campagna che si estende attraverso diversi "livelli", ognuno dei quali avrà uno specifico obbiettivo e il risultato nel livello precedente, andrà a influenzare gli obbiettivi del successivo. In caso di parità al termine dei vari livelli, verrà attivata una sorta di battagli finale, dove i componenti di entrambe le squadre dovranno combattere tra di loro in un deathmatch senza respawn, per decretare il vincitore della partita.
Oltre a questa modalità, non mancheranno altre novità tra cui troviamo la modalità Venti di Guerra che racchiude al suo interno diversi eventi tematici creati da DICE, che ci porteranno periodicamente alla scoperta di nuovi eventi della Seconda Guerra Mondiale, mentre ovviamente non poteva mancare la modalità che strizza l'occhio al genere del momento, il battle royale. Anche in Battlefield V sarà presente una modalità Battle Royale che sfrutterà le funzionalità principali del gioco e quindi non mancherà un altissimo tasso di distruzione e la possibilità di utilizzare i vari veicoli presenti sulla mappa.
Per quanto riguarda Call of Duty: Black Ops 4 ci sono diverse novità nel multiplayer, tra cui il ritorno degli Specialisti visti nel precedente Black Ops, il ritorno del sistema di creazione delle classi a 10 slot come accadeva in Black Ops 2 e un nuovo sistema di gestione per la vita. La vita non si rigenera più automaticamente, ma dovremo rigenerarla attraverso determinati oggetti e inoltre, anche i nemici mostreranno la propria barra della vita.
Per quanto riguarda le modalità, è stata confermata la presenza di una modalità battle royale che prenderà il nome di Blackout dove potremmo sfidarci secondo le regole dei vari PlayerUnknown's





Battlegrounds e Fortnite, utilizzando i personaggi storici della serie Call of Duty come Reznov e Frank Woods e soprattutto, la mappa sarà un'unione dei luoghi cult della serie.

Sulla carta il gameplay di Call of Duty unito alle meccaniche battle royale potrebbe essere una soluzione vincente, siamo curiosi di vedere come gli sviluppatori hanno sfruttato questa opportunità.

L'altra metà di Black Ops 4 è la modalità Zombie, che è stata ampliata e strutturata in maniera da dare un'opzione alternativa al classico deathmatch competitivo di Call of Duty. Zombie in Black Ops 4 avrà due filoni narrativi, uno nuovo che ci porterà alla scoperta delle invasioni zombie nell'Antica Roma e nel Titanic e uno canonico, che prosegue la linea narrativa iniziata con World At War. Per i possessori del Season Pass ci sarà anche la mitica mappa del Pentagono del primo Black Ops.
Battlefield V e Call of Duty: Black Ops IIII seppure rappresentano una delle battaglie storiche dei videogiochi, mai come quest'anno sono tanto differenti tra loro.
Da una parte abbiamo un Battlefield V che prosegue l'ottimo lavoro fatto con il precedente capitolo e ci porta alla riscoperta di un periodo storico da tanti richiesto a gran voce, dall'altra parte un Call of Duty: Black Ops IIII che si disinteressa degli ottimi risultati raggiunti da WWII e preferisce puntare al cavallo di battaglia della serie, ambientazioni futuristiche e multiplayer a tutto tondo.
Entrambi i titoli sono in dirittura d'arrivo, con Call of Duty: Black Ops IIII in uscita il 12 ottobre 2018 e Battlefield V "rimandato" al 20 novembre a sole poche settimane dall'uscita iniziale, prevista a settembre...

evento

a cura della redazione

Roma, a luglio città dei Players



Dal 13 al 15 luglio si è tenuta a Roma l'edizione 2018 di Players, l'evento live dei negozi 16 Games e GameUP, un momento di festa e di confronto, dove giocatori di tutta Italia si sono dati appuntamento per sfidarsi carte in tavola e controller alla mano. Se non c'eravate, ecco quello che vi siete persi!





Facce da Players!

























07.09.18

INSOMNIAC

SONY

ACTION / ADVENTURE

PS4



Una metropoli da esplorare appesi ad un filo

Dopo almeno 4 anni di sviluppo, arriva nei negozi l'esclusiva PlayStation più attesa del 2018 che, allo stesso tempo, rappresenta forse il gioco più ambizioso mai creato per un eroe della Casa delle Idee.

Realizzato da Insomniac Games, il nuovo gioco dell'Uomo Ragno vede coinvolta la stessa Marvel nella supervisione del progetto, fin da subito presentato come un'appassionata lettera d'amore nei confronti del tessiragnatele e degli universi ludici open world. Il fatto che alla barra di comando ci siano gli autori di Spyro, Ratchet & Clank, Resistence e Sunset Overdrive, fa sì che Insomniac si riveli il candidato ideale per realizzare un gioco che ha per protagonista il caustico Peter Parker.
Ci sono supereroi che hanno faticato a trovare terreno fertile in ambito videoludico (qualcuno ha detto Superman?), tuttavia Spider-Man ha avuto alcune felici esperienze. In tanti hanno apprezzato le edizioni di Activision anche se queste non hanno fatto la storia del nostro hobby preferito. Con Marve Spider-Man, invece, Insomniac si sta muovendo su tutt'altro fronte.

Purtroppo non siamo riusciti ad avere tempo sufficiente per valutare la portata di questa uscita, dato che l'arrivo del gioco è stato concomitante con la chiusura del numero di Players che avete tra le mani, ma abbiamo avuto la possibilità di provare il gioco per quel paio di ore sufficienti a stimolare il nostro ottimismo.

Per quanto riguarda la storia, ci troviamo ad avere a che fare con un Peter ventenne, che cerca di conciliare la professione di ricercatore con quella di paladino. C'è il rapporto con zia May, la tensione erotica con Mary Jane e tanti altri personaggi capaci di offrire diversivi di sicuro interesse per i fan della saga. Anche se, data la popolarità del personaggio, chi non ha dimestichezza con questo universo forse farà un po' fatica a tenere il passo.
Ma, diciamoci la verità, la trama non è mai l'aspetto principale in un gioco d'azione. Soprattutto se il gioco in questione è un open world. A tale proposito, la New York di Insomniac presenta una mappa davvero impressionante, che sembra quasi ricostruita in scala 1:1 rispetto alla realtà. Tutti i principali punti di riferimento sono presenti (e possono essere ritratti in scatti fotografici per completare obiettivi secondari), anche se, allontanandosi dalle zone più turistiche come Times Square, il mondo di gioco diventa molto più generico e la ricostruzione meno accurata. Ma mentre si flutta appesi ad una ragnatela, tutto sembra molto più credibile, ed è proprio da questa prospettiva che si ammira





lo spostamento sulla mappa di gioco. Come capita in altri esponenti del genere open world, ogni volta che si arriva in un nuovo quartiere occorre portare a termine alcuni compiti speciali per sbloccare i marcatori sulla mappa e accedere alle missioni secondarie. E questo, almeno in parte, rappresenta uno dei limiti del gioco: di base è rassicurante avere a che fare con una struttura che già si conosce ma, almeno a livello superficiale, Marvel Spider-Man, non sembra distaccarsi troppo da quanto già visto in altre opere con la stessa vocazione "aperta". Spieghiamoci meglio: questo non vuol dire che oscillare per raccogliere oggetti, sbloccare aree e abbattere basi nemiche non sia divertente - solo che si tratta di attività già sperimentate in titoli come Infamous: Second Son, Crackdown e Saint's Row...

> *La differenza principale con i titoli open world citati è che in Marvel Spider-Man la maggior parte del tempo è trascorsa oscillando tra gli edifici, aggrappati a una ragnatela. E questa oscillazione è davvero fantastica, quasi ipnotica. È così naturale che è difficile da spiegare. Funziona e basta.*

E anche solo per questo il gioco di Insomniac merita di essere acquistato da tutti gli appassionati della decima arte (decima se la nona è il fumetto...). Sicuramente funziona in maniera più sorprendente del sistema di combattimento, che ricorda fin troppo da vicino la serie Batman Arkham. Un pulsante di "attacco" attiva una combo di mosse coreografiche, mentre altri pulsanti permettono di schivare, saltare e lanciare oggetti. Ma di questo, torneremo a parlare...





review

videogames ai raggi x

a cura di Marco Inchingoli

24.08.18
CODEMASTERS
CODEMASTERS
RACING
PS4 XBOX ONE PC DVD ROM



Nuovo anno, nuova F1, ma le novità sono tante!

La F1 non solo è la federazione degli sport motoristici più seguita insieme alla MotoGP, ma è anche una delle più antiche, con il primo Campionato Mondiale inaugurato nel lontano 1950 e che quindi va avanti da quasi 70 anni e insieme alle auto sempre più tecnologiche e veloci, si sono evoluti anche i videogiochi ad esse dedicati, con l'ultima proposta di Codemasters che potrebbe essere il sim racing definitivo dedicato a questo sport.

Innanzitutto partiamo col dire che F1 2018 non stravolge l'impostazione data nei precedenti capitoli, che con F1 2017 ha dato qualche segno di invecchiamento nonostante l'ottima qualità del titolo, ma che ha suscitato poco appeal soprattutto nel suo piatto forte, la carriera. In F1 2017 sono state introdotte diverse migliorie, tra cui tutta la parte dedicata alla R&S della vettura (ricerca e sviluppo), strutturata con una base in stile GDR che ci permetteva di andare a potenziare determinati componenti dell'auto utilizzando dei punti risorsa, ottenibili durante le sessioni delle gare e, di pari passo con le nuove regole della F1, la gestione della power unit e del cambio, una vera spina nel fianco per i neofiti.

In F1 2018 è stato migliorato molto il sistema di R&S per renderlo più accessibile e sensato rispetto al passato.

Innanzitutto le migliorie costeranno sensibilmente meno e i punti risorsa guadagnati nelle varie sessioni saranno maggiori, in maniera da poter sviluppare bene l'auto durante l'anno e permetterci di mantenere il passo con le altre scuderie. Troppo spesso capitava di perdere parecchio terreno rispetto ai concorrenti che continuavano a migliorare l'auto a ritmi di molto maggiori rispetto ai nostri e per fortuna questa prima cosa è stata risolta da Codemasters, visto che adesso avremo tutte le possibilità per sviluppare più velocemente l'auto. Certo, scordatevi di poter battere la Mercedes con una Sauber anche se con diverse migliorie, visto che non solo la Mercedes è di base più performante, ma comunque andranno avanti anche loro con le migliorie (ovviamente si parla sempre considerando un livello di difficoltà alto, in rapporto alle nostre capacità).
L'altro annoso problema è quello legato alla gestione della power unit, con i pezzi che si usuravano troppo velocemente e ci costringevano ad investire la maggior parte dei nostri punti risorsa nella resistenza. Questo dipende molto dalla scuderia scelta, infatti ci sono delle scuderie che sono più o meno affidabili sulla resistenza dei vari pezzi, ma in generale pare che l'usura sia stata sensibilmente diminuita, in maniera da permetterci di correre tranquilli. Inoltre, in linea con i nuovi regolamenti, sarà possibile usare quanti cambi vogliamo per le prove libere (P1 e P2) e un cambio "ufficiale" per almeno sei weekend di gara (P3, Q1, Q2, Q3 e gara), in maniera da poter gestire meglio l'usura del cambio che era sempre il pezzo più problematico.





Tra le aggiunte per la modalità Carriera troviamo anche un piacevole sistema di interviste a risposta multipla, che andranno a influenzare la nostra reputazione e personalità e la nostra influenza sulla scuderia, soprattutto in fase di trattativa contratto, altra novità per questo F1 2018.

In pratica, avremo la possibilità di trattare con la scuderia per ottenere determinati bonus che ci verranno concessi in base al nostro valore e ovviamente potremo anche decidere di cambiare aria e passare a un altro team.
Dal punto di vista del gameplay, ci sono diversi miglioramenti alla manovrabilità delle auto che ci permetteranno di affrontare le curve con maggiore scioltezza e precisione, anche utilizzando un controller e l'estrema duttilità del gioco ci permette di aggiustare ogni parametro dei controlli e visuale, in maniera da adattare i controlli alle nostre esigenze.
Inoltre, è stato reso più realistico il consumo delle gomme e l'influenza delle varie condizioni meteorologiche, ora entrambi i fattori da tenere sotto controllo durante la gara, visto che potrebbero mettervi in seria difficoltà se prese sottogamba.
Tra le altre novità principalmente visive, oltre a un miglioramento generale del comparto tecnico, c'è anche il tanto contestato HALO, il nuovo sistema di



sicurezza introdotto nelle auto a partire da questa stagione. In F1 2018 potremo togliere l'asta centrale dell'HALO in maniera da non avere un ingombrante ostacolo al centro del nostro campo visivo, che ci renderebbe la vita fin troppo difficile. Nel mondo reale, la vista in 3D va a correggere la presenza dell'HALO e permette ai piloti di avere comunque una visione chiara di ciò che accade di fronte a loro, ma su uno schermo è impossibile replicare quest'effetto perciò disattivare l'asta centrale se guidiamo con la visuale dell'abitacolo è l'unica opzione.

Dal punto di vista dei contenuti, F1 2018 non differisce molto dal predecessore e ripropone la stessa quantità e qualità delle modalità offline e online, con l'aggiunta delle nuove auto del campionato in corso, nuove auto storiche da utilizzare negli eventi tematici e una modalità carriera mastodontica.

F1 2018 è un racing simulativo adatto a tutti, che può risultare divertente sia a chi non è un grande appassionato della serie e quindi non ha la manualità e i riflessi pronti (giocare a F1 non è come giocare a GT Sport, serve un po' di pratica), sia per gli esperti che puntando la difficoltà da difficile in su (livello minimo 75), disattivando gli aiuti e i flashback, avranno pane per i loro denti.

28.08.18
KONAMI
KONAMI
SPORT
XBOX ONE PC DVD ROM PS4



Torna il simulatore calcistico di casa Konami

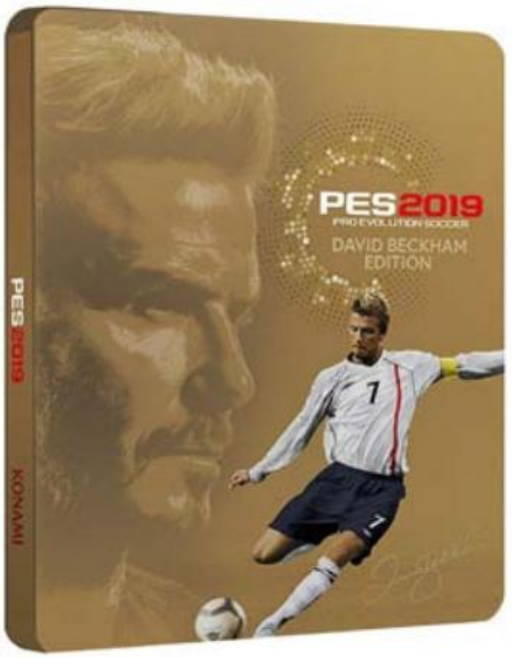
Una nuova edizione di Pro Evolution Soccer è in arrivo, e come ogni anno le domande sono sempre le stesse: ci sono novità degne di nota? Perché dovrei acquistare il nuovo capitolo?



Vediamo di rispondere a questi quesiti fornendovi le nostre prime impressioni su PES 2019. Anche quest'anno il gameplay è al centro dell'attenzione. Già dal calcio di inizio si apprezza nuovamente la velocità di gioco, non esasperata come in passato ma bensì più ponderata, calcolata. È tutto lì, al suo posto: i controlli per giocare sono i medesimi, e tutte le novità che rendevano ottimo PES 2018 saranno a farvi compagnia in questo nuovo capitolo. Il Real Touch+ e il Full Body Touch, due delle principali innovazioni introdotte nel 2017, sono state ulteriormente migliorate e non lo diciamo tanto per dire. Nelle partite che abbiamo avuto modo di disputare si poteva assistere a vari episodi, dettati sia dai comandi impartiti che da quanto regolato ed eseguito dall'intelligenza artificiale.

I calciatori ci mettono il corpo, letteralmente, sia per portare avanti le azioni che per pressare gli avversari. E stavolta le reazioni dei giocatori non dipendono solo dalle loro caratteristiche ed abilità, ma anche da quello che succede intorno a loro. Non è quindi così improbabile assistere a stop di petto, a mischie durante i calci d'angolo, a colpi di tacco e a vere e proprie magie, più facili da eseguire con calciatori di un certo livello.

Tutto è come al solito regolato dagli attributi del singolo calciatore, a cui si uniscono variabili quali la fisica del pallone e lo stato del campo di gioco. A tal proposito Konami ha aggiunto 11 nuove abilità (portando il totale a quota 39), tra cui i "passaggi senza guardare". Manco a dirlo, giocando nei panni del Barcellona non è stato poi così difficile ammirarne alcune. Anche ai portieri sono state aggiunte nuove abilità di salvataggio del pallone, tutte basate su performance reali dei migliori atleti del mondo, oltre a nuove animazioni per incrementare il grado di realismo.
Ad aggiungere ulteriore realismo, e ad incrementare di conseguenza la sensazione di simulazione, ci sono anche nuove animazioni relative alle meccaniche di tiro e alle conseguenze del tiro stesso, come ad esempio le reazioni di frustrazione degli attaccanti che hanno appena sbagliato un tiro. A tal proposito dobbiamo ammettere di averle trovate talvolta un tantino fuori contesto: infuriarsi per aver sbagliato un goal in un'amichevole contro il Colo-Colo non ha molto senso, ma è difficile farne una colpa agli sviluppatori. D'altronde quando ci si sfida contro gli amici ogni goal mancato è un'occasione persa per rinfacciarlo, e di conseguenza merita anche un po' di rabbia virtuale. Tornando a noi, è stata introdotta anche la "Fatica Visibile".



Il team di sviluppo ha sostanzialmente ripensato e ribilanciato il sistema di Stamina, quello che regola il grado di fatica dei giocatori in campo. Oltre alla classica barra, ad indicare il grado di fatica sarà anche il comportamento degli stessi giocatori, che appariranno via via più esausti. Una caratteristica che purtroppo si apprezza al massimo durante i match rapidi, ma che si fa sentire maggiormente nelle partite prolungate dove una corretta gestione della stamina dei giocatori può realmente fare la differenza.



In generale comunque si nota una maggior fluidità nei movimenti dei giocatori, una più spiccata naturalezza nei passaggi, nei tiri e nei contrasti. E anche il comparto grafico, sempre coadiuvato dal Fox Engine, ha fatto dei discreti passi in avanti. Non solo le animazioni sono sensibilmente migliorate, ma in generale anche tutti gli elementi secondari quali stadio, illuminazione dinamica e così via dicendo. Ovviamente i volti di alcuni giocatori sono più curati di altri, idem dicasi per le espressioni facciali, ma d'altronde dipende dagli accordi e dalla possibilità offerta da alcune squadre di realizzare scansioni tridimensionali di altissima qualità dei propri calciatori. Il risultato complessivo punta sempre di più al realismo insomma, a scapito però di quel grado di spettacolarità che la concorrenza è sempre riuscita ad evidenziare maggiormente. Ora arriviamo al vero tasto dolente: le licenze. Quest'anno PES perde i diritti relativi alla Champions League, e come in PES 2018 mancano licenze preziose per quanto riguarda l'Italia come quelle relative alla serie B o alla Juventus. C'è però da dire che il publisher nipponico sta facendo il possibile per stringere partnership con club e campionati di tutto il mondo: in Italia PES può contare su accordi speciali con Inter e Milan, e inoltre sono state aggiunte 7 nuove licenze (non poche), come la Superliga, la Ligue 1, la Swiss League, la Liga Nos e la Premier Liga Russa. Speriamo che post lancio Konami potrà compensare le mancanze con nuove licenze. Un altro paio di novità prima di giungere a conclusione. Sono state aggiunte le sostituzioni veloci: in caso di interruzione del gioco per falli, calci di punizione e altre situazioni il gioco visualizzerà in basso a destra una interfaccia rapida di sostituzione, consigliandovi i migliori atleti a disposizione. Inoltre sono state





implementate novità anche per la Master League, una delle modalità più apprezzate dai fan della serie: è stato migliorato il sistema di trasferimento dei giocatori ed è disponibile anche l'ICC, l'International Champions Cup, una competizione a cui partecipano squadre del calibro del Barcellona, Arsenal, Juventus, Bayern Monaco, oltre a tutte le altre licenze acquisite quest'anno. Non c'è che dire, Konami ha fatto i compiti a casa. PES punta sempre al gameplay, cercando di migliorare ulteriormente quanto visto in passato. Si tratta di un prodotto che farà felici i fan della saga, con nuove licenze che riguardano il mondo del calcio a 360°, con leggende esclusive (quali Romario, Nedved, Roberto Carlos e, ovviamente, Beckham) e con una Master League ulteriormente migliorata.

fut strategy

le formazioni per divertirsi

a cura di Matteo Gaudio

L'ultima formazione del 2018?

Bentornati su Players, siamo giunti all'ultima rubrica di FUT 18 poiché il prossimo 25/09 uscirà FIFA 19.
Oggi parleremo di quella che è, secondo il parere di chi scrive, il Team Of The Year per giocabilità, fondendo classe, top player e naturalmente intesa.
E allora vediamo questa nuova formazione! In porta troviamo De Gea la versione TOTY; la difesa penso che sia la più forte e competitiva del gioco: Valencia, David Luiz, Azpilicueta e Young nelle loro versioni migliori.
Il centrocampo è formato dalle versioni più alte e complete di Kevin De Bruyne, Kante e del neo-acquisto rossonero Bakayoko.
Il tridente d'attacco invece è formato dalle versioni più forti di Ousmane Dembele e di Anthony Martial sulle fasce, e dalla versione IF 88 (poiché è la più alta versione di Mbappe con il ruolo ATT) di Kylian Mbappe.
Grazie a tutti per la lettura, ci risentiamo con FIFA19!
A presto!





PLAYERS

settembre 2018

calendario gamers

- PICCHIADURO
- SPORTIVO/RACING
- AZIONE/AVVENTURA
- FPS/SPARATUTTO
- CASUAL GAME
- GDR/STRATEGIA

04



BUNGIE
ACTIVISION
PS4 XBOX ONE

04



RADIATION BLUE
TEAM 17
PS4 XBOX ONE



04

SQUARE ENIX
SQUARE ENIX
PS4



06

KONAMI
KONAMI
PS4



06

INSOMNIAC GAMES
SONY
PS4



07

SNK
SNK
NINTENDO SWITCH



07

BIGBEN
BIGBEN
PS4 XBOX ONE

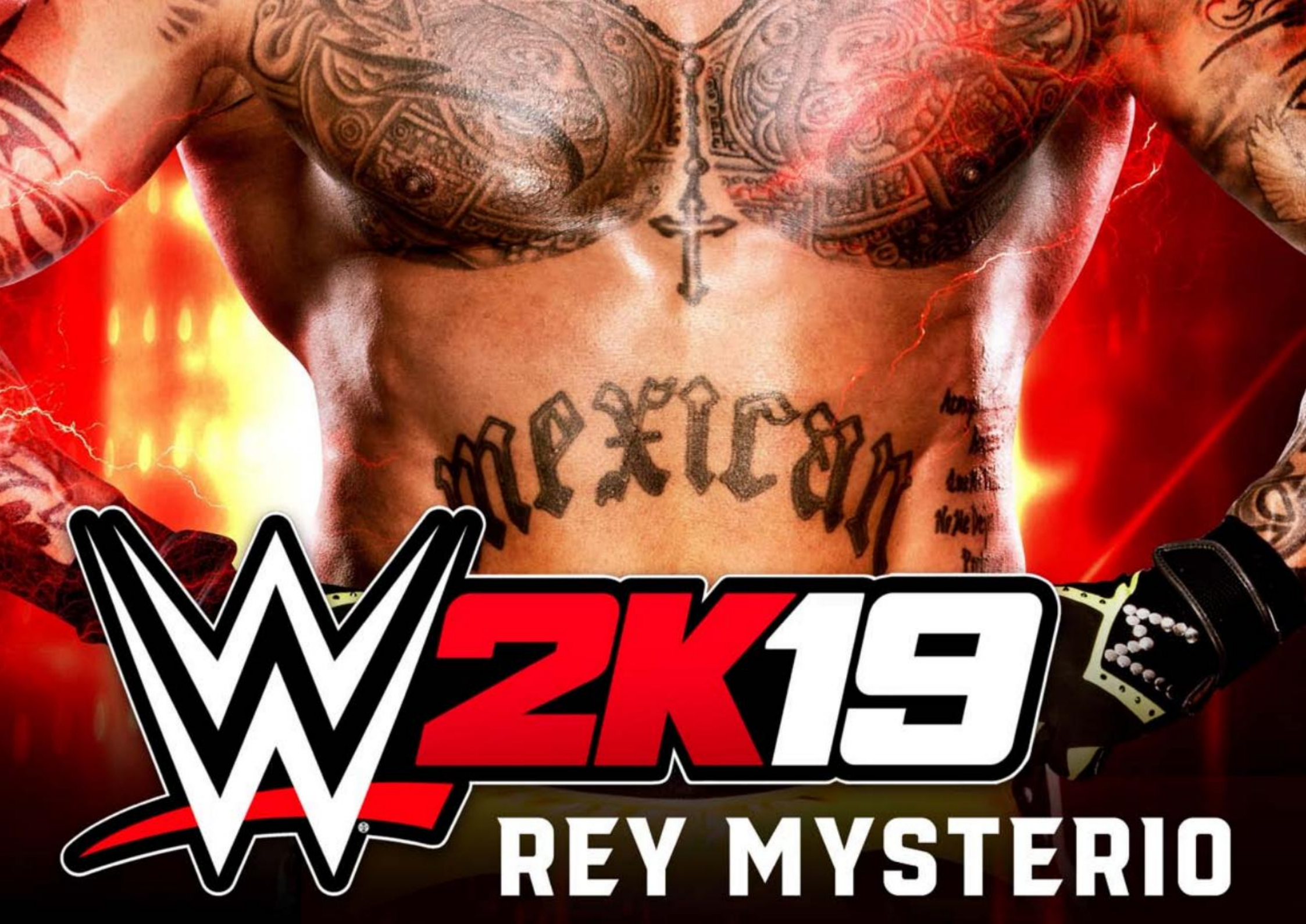


07

LEVEL 5
NINTENDO
NINTENDO 3DS

PLAYERS




mexican
W
2K19
REY MYSTERIO



11

2K SPORTS

2K

PS4 XBOX ONE

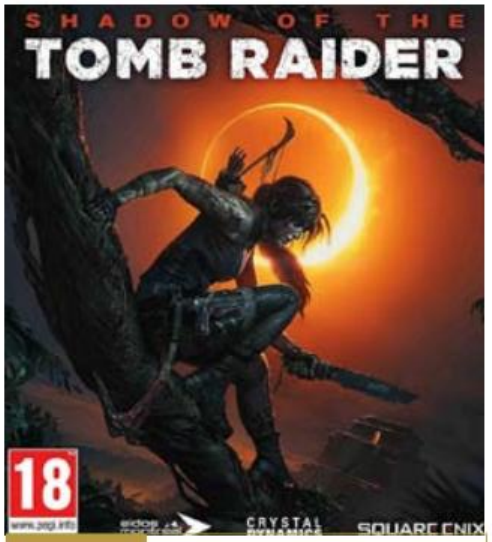


14

BANDAI NAMCO

BANDAI NAMCO

PS4



14

EIDOS MONTREAL

SQUARE ENIX

PS4 XBOX ONE



21

NIS

KOCH MEDIA

PS4



21

AKSYS GAMES

RISING STAR GAMES

NINTENDO SWITCH

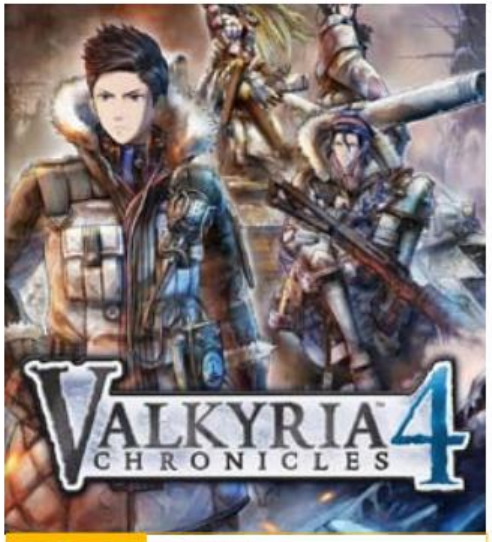


25

EA SPORTS

ELECTRONIC ARTS

PS4 XBOX ONE NINTENDO SWITCH



25

SEGA

SEGA

PS4 XBOX ONE NINTENDO SWITCH

28

KADOKAWA

KOCH MEDIA

PS4



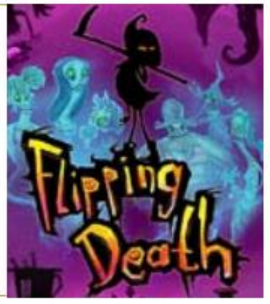
28

ZOINK

RISING STAR

PS4

NINTENDO SWITCH



a cura di Marco Inchingoli



1994

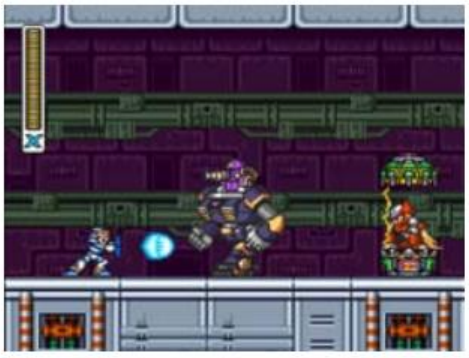
CAPCOM

CAPCOM

PLATFORM

SNES





Il debutto del blue bomber su console 16-bit



In occasione dell'uscita di Mega Man 11 a ottobre abbiamo deciso di dedicare questo numero a Mega Man X, il primo titolo della serie Mega Man ad approdare su console 16-bit. Sviluppato da Capcom per Super Nintendo e MS-DOS nel 1993 (in Europa è arrivato nel '94), il gioco si poneva come un nuovo inizio per la serie sfruttando l'evoluzione delle console, andando dunque a migliorare il gameplay e sviluppando una trama più matura, pur lasciando intatte tutte le caratteristiche che avevano reso famosa la serie. Il gioco è ambientato un secolo dopo l'originale serie di Mega Man, in un mondo futuristico popolato da uomini e "Reploidi", ovvero robot capaci di pensare, provare sentimenti e crescere al pari dei loro creatori umani. A causa della loro peculiarità, molti Reploidi sono pericolosi e mirano alla distruzione dell'umanità o ad attività criminali e per questo vengono denominati "Maverick". Il protagonista del gioco è Mega Man X, un androide membro di una forza armata di polizia chiamata "Maverick Hunters" ("Cacciatori di Maverick"). Con l'aiuto del suo compagno Zero, X deve sventare i piani di Sigma, leader di un potente gruppo di Maverick. Come i precedenti Mega Man, Mega Man X è un ibrido tra un videogioco di piattaforme ed un Run 'n' gun. Il giocatore controlla X, il quale, come Mega Man, può correre, saltare e sparare con il suo cannone (X-Buster), che può inoltre essere caricato e sparare un colpo più potente. In aggiunta a ciò, Mega Man X introduce nuove abilità non presenti nella serie Mega Man, come scalare i muri, lasciarsi scivolare da essi o saltare da un muro all'altro. X può inoltre compiere un veloce scatto in avanti, che estende la portata dei salti. Dopo aver affrontato un livello introduttivo, il giocatore può scegliere tra otto diversi livelli da una schermata di selezione, che mostra gli otto Maverick corrispondenti. Ogni livello presenta ostacoli di vario genere, nemici e trappole, e si conclude con una battaglia con il boss. Completando il livello, il giocatore acquisisce una nuova arma, che può essere utilizzata contro i nemici o gli altri boss, ma che, a differenza dell'arma iniziale, dispone di munizioni limitate. Completando alcuni livelli, si modifica leggermente il contenuto di altri, che divengono più difficili con l'aggiunta di nuovi ostacoli o nemici. In alcuni livelli, X può utilizzare un'armatura speciale con cui può colpire i nemici con potenti pugni; può inoltre trovare delle capsule lasciate dal dott. Light, che aumentano le sue abilità in maniera permanente, dei bonus alla salute ("Heart Tank") o delle "Sub-Tank", nelle quali può accumulare energia per ricaricare la sua salute in un momento successivo. A differenza della serie originale (Mega Man), nella serie Mega Man X sono disponibili power-up come Dash migliorato, cannone migliorato, difesa migliorata e altro; non si acquistano tramite un sistema Shop, ma tramite capsule nascoste nei vari livelli, e saranno visibili sul corpo di X sotto forma di armatura, o di parti di essa. In termini di potenza, efficacia ed utilità, le armature evolvono con il proseguire degli episodi. A distanza di anni dall'uscita, Mega Man X è stato convertito per PC e smartphone, incluso nella Mega Man X Collection per Nintendo GameCube e PlayStation 2 e reso disponibile come download sulla Virtual Console delle console Nintendo Wii, Wii U e Nintendo 3DS. Dal gioco è stato inoltre tratto un remake per PlayStation Portable, Mega Man: Maverick Hunter X. Il gioco è inoltre incluso in tutte le versioni del Nintendo Classic Mini: Super Nintendo Entertainment System. Insomma se ve lo siete perso non avete davvero scuse per non recuperarlo.

anteprima

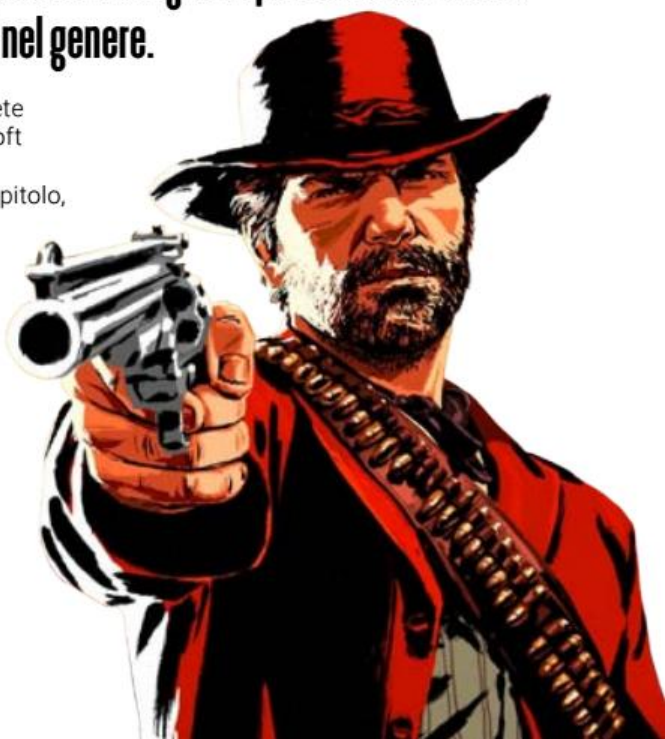
a cura di Valerio Turrini

Questo è il Far West, figliolo!



Lo diciamo senza peli sulla lingua, non ce la facciamo più ad aspettare, l'attesa è straziante e adesso che è quasi finita comincia a diventare insopportabile. Red Dead Redemption 2 è alle porte e non vediamo davvero l'ora di poter tornare nel Far West e di giocare al seguito di uno dei giochi più belli della storia, uscito nel 2010, tuttora un capolavoro assoluto (e mai imitato) nel genere.

Red Dead Redemption è il miglior gioco western mai creato, uno dei migliori action adventure mai usciti e senza dubbio una delle produzioni meglio riuscite di Rockstar e se non ci credete, vi invitiamo a giocarvelo oggi, nel 2018 a poche settimane dall'uscita del sequel e vi accorgerete di quanto sia invecchiato bene e vi chiederete più di una volta se un gioco del 2010 poteva essere così tanto avanti. La grafica è quella che è, al tempo era meravigliosa ed oggi è arretrata, ma comunque vi potrà far venire più di un brivido in alcuni scorci e vi stupirà nelle animazioni.
Red Dead Redemption è tra i giochi retro compatibili per Xbox One e se siete possessori della console Microsoft vi invitiamo a recuperarvelo per ingannare l'attesa per il nuovo capitolo, un sequel tanto atteso e tanto chiacchierato che Rockstar ha saputo sapientemente gestire a livello marketing. Il trailer esteso è quello che ci ha dato maggiori informazioni sul gioco e ha messo a piede libero i vari speculatori che hanno notato diversi dettagli nel trailer e ipotizzato quindi delle features che dovremmo ritrovare nel gioco.





Andiamo a fare un punto della situazione delle varie info che abbiamo certe sul gioco e quelle lasciate intuire da Rockstar dal trailer, partendo dal setting temporale del gioco rispetto al primo, visto che come da tradizione Rockstar, il primo capitolo è autoconclusivo e probabilmente lo sarà anche questo anche se, nel trailer abbiamo visto parecchi rimandi al primo episodio.

> *Red Dead Redemption 2 è un prequel rispetto al primo capitolo e tratterà le vicende di Arthur Morgan, uno dei banditi della banda di Dutch Van der Linde, lo stesso Dutch di cui siamo andati a caccia nei panni di John Marston.*



Il gioco sarà ambientato qualche anno prima rispetto alle vicende del primo capitolo e dal trailer abbiamo potuto notare che avremo il piacere di interagire con diversi personaggi già noti, tra cui John Marston stesso visto intorno a un falò in compagnia della famiglia e con la cicatrice in volto fresca di punti. Il mondo di gioco sarà come sempre open-world e l'interazione con gli NPC ricopre un ruolo fondamentale, tant'è che è una delle poche feature di Red Dead Redemption 2 che ci è stata descritta in maniera più dettagliata.
Potremo interagire con quasi tutti gli NPC che incontreremo sul nostro cammino, ognuno sarà dotato di un'intelligenza artificiale avanzata e potremo avere





diversi comportamenti con loro che andranno ad influire sul sistema di Onore già presente nel primo capitolo, un sistema complesso e radicato all'interno del mondo di gioco, che andrà a modificare l'opinione pubblica nei nostri confronti. Potremo scegliere di rapinare, uccidere o aiutare un NPC e in base alle nostre azioni si costruirà la nostra reputazione all'interno del gioco che andrà a incidere sui comportamenti che avranno altri NPC con noi. Se saremo conosciuti come i peggiori banditi del Far West, saremo non solo braccati dalla legge, ma anche i cittadini tenderanno ad evitarci, mentre invece se la nostra reputazione sarà buona ci aiuteranno e ci offriranno lavori.

> *Oltre al sistema di onore, il mondo di gioco risulterà molto più dinamico e muterà anche dal punto di vista strutturale visto che con il passare del tempo vedremo le città modificarsi sotto i nostri occhi, magari con l'arrivo della ferrovia o la costruzione di un determinato edificio.*

Il periodo mutevole di fine secolo è ben rappresentato all'interno di Red Dead Redemption 2, dove il cavallo sarà ancora il nostro mezzo di trasporto preferito, ma il treno ricoprirà un ruolo più centrale all'interno del gameplay vista la mappa che si preannuncia ben più grande rispetto al primo capitolo e perciò il treno sarà una sorta di viaggio rapido.

Dal punto di vista tecnico invece, dal trailer sono emersi diversi particolari che solo i più attenti avranno notato, oltre ovviamente al mastodontico lavoro sulla grafica del gioco che ci lascia a bocca aperta, ma alcuni dettagli evidenziano una cura maniacale da parte degli sviluppatori. Innanzitutto il motore fisico è simile a quello presente nel primo capitolo, una chicca che chi ha giocato a Red Dead Redemption conosce bene e che tuttora è molto rara nei videogiochi moderni.

> *Il motore fisico calcola i danni alle articolazioni e fa reagire i corpi in base a dove vengono colpiti, in base alla direzione in cui andavano e alla velocità, rispecchiando in maniera realistica la caduta del nemico che a livello visivo, risulta un dettaglio non di poco conto.*

In aggiunta, il mondo di gioco è estremamente più interattivo, con maggiori possibilità di distruzione, interattività del terreno al contatto con il personaggio, con il cavallo e con la fauna che lo attraverserà, in Red Dead



Redemption 2 è stato creato un vero ecosistema di gioco che è progettato per essere vivo anche in nostra assenza, con gli NPC che avranno la loro routine personale, rispetteranno il ciclo giorno/notte e agiranno di conseguenza.
Tra le altre cose il trailer ha evidenziato anche degli elementi di gameplay che troveremo nel gioco finale tra cui le diverse attività secondarie come la caccia, la pesca, il poker e la gestione delle armi, che pare sarà necessario pulire e tenere in ottime condizioni, e non sarà possibile portarle tutte con noi. L'equipaggiamento sarà limitato a ciò che normalmente un uomo può trasportare e non ci sarà un infinito numero





di pistole e fucili nascosto nelle nostre tasche bensì, il cavallo sarà la nostra cassa delle armi e trasporterà per noi le armi che non possiamo caricarci in spalla.
A proposito del cavallo, il controllo del nostro destriero sarà facilitato con il miglioramento del legame con il cavallo che aumentandolo, ci permetterà di eseguire manovre più complesse e precise, ma anche di mantenerlo ai nostri comandi negli eventi più adrenalinici e ovviamente ci saranno diverse razze, ognuna con le proprie caratteristiche.
Per concludere riprendiamo le parole scritte ad inizio articolo, non ce la facciamo più ad aspettare, il 26 ottobre sembra molto lontano, ma l'attesa con molta probabilità verrà ripagata a dovere, con uno dei giochi che probabilmente si candiderà per essere il Gioco dell'Anno del 2018.




OTTIENI SUBITO IL PORTACHIAVI,
CORRI SUBITO A PRENOTARLO!
PLAYERS
ESCLUSIVA
SEMPRE QUALCOSA
IN PIÙ PER TE !!!
UBISOFT


16 OTTOBRE 2018
STARLINK
BATTLE FOR ATLAS™
*fino a esaurimento scorte
PS4
XBOX ONE
NINTENDO SWITCH
7
www.pegi.info

anteprima

a cura di Valerio Turrini

Siete pronti a tornare sul ring?



Come ogni anno 2K sta per portare sui nostri PC e console WWE 2K19, nuova edizione del simulatore su licenza WWE dello sport spettacolo più seguito di sempre, il wrestling.

Le informazioni che abbiamo al momento sul titolo sono veramente esigue, ma cerchiamo comunque di fare un punto della situazione su ciò che sappiamo finora. Innanzitutto partiamo dal ritorno della modalità Showcase, da poco annunciata durante il SummerSlam annuale, uno tra gli eventi più importanti del mondo del wrestling. Per chi non lo sapesse la modalità Showcase permette di rivivere determinate faide o interi periodi attraverso alcuni incontri intervallati da video d'archivio; quest'anno la modalità sarà tutta incentrata su Daniel Bryan, wrestler tra i più amati tra i fan tornato sul ring dopo uno stop forzato durato alcuni anni. In totale vi saranno 11 modelli differenti di Daniel Bryan che giocheremo nel corso della sua carriera e gli 11 match che disputeremo ci porteranno a rivivere le sue più famose rivalità, dall'esordio a Velocity 2003 contro John Cena fino alla conquista del WWE World Heavyweight Championship a WrestleMania XXX. Tra le altre modalità di gioco alcune voci di corridoio lasciano sperare il ritorno della modalità General Manager, tuttavia non è nulla di confermato. Anche il roster al momento è ancora un mistero ad eccezione di AJ Styles che troneggerà sulla copertina di quest'anno, Rey Mysterio che farà il suo ritorno nel gioco come personaggio



bonus per coloro che prenoteranno il titolo, e l'atleta Ronda Rousey, secondo lottatore bonus che comparirà per la prima volta in un gioco WWE. 2K ha poi annunciato un'edizione da collezione in onore di Ric Flair, leggenda del wrestling, che farà felici tutti gli appassionati di questo peculiare sport. Tale edizione vanterà la versione Deluxe del gioco (che include il Season Pass e personaggi esclusivi), un'esclusiva confezione Premium, una replica numerata dell'anello WWE Hall of Fame, un Funko Pop di Ric Flair, una placca commemorativa contenente un pezzo di uno degli abiti indossati da Ric Flair e una WWE SuperCard con Ric e Charlotte Flair. Si tratta di un'edizione limitata a 30.000 copie e il prezzo dovrebbe aggirarsi sui 130 dollari. Purtroppo le notizie riguardo WWE 2K19 finiscono qui, ma da quel poco che abbiamo potuto vedere la nuova edizione si presuppone interessante, non ci resta da scoprire quale saranno le prossime modalità di gioco, le altre novità che daranno una rinfrescata al prodotto, sempre se ci saranno, e soprattutto gli atleti e le leggende che andranno a comporre il roster del gioco di quest'anno. Tutte domande a cui potremo rispondere solo tra un paio di mesi quando il gioco uscirà finalmente sugli scaffali, ovvero il 9 ottobre. WWE 2K19 sarà disponibile per PC, PS4 e Xbox One.







a cura di Giulio Gabrielli

I nuovi mazzi Commander

Siamo a settembre e come ogni anno abbiamo da poco vissuto l'uscita dei mazzi Commander! Quest'anno, l'edizione 2018 vede come protagonisti quattro Planeswalker nelle vesti dei comandanti pronti a combattere per trionfare sugli avversari. Vediamoli insieme!



Lord Windgrace

Questo mazzo ha come comandante questo Planeswalker che ha le sembianze di una pantera e che cattura i colori Jund (Rosso, Verde e Nero).
Le sue meccaniche sono molto curiose, divertenti e soprattutto sono molto verse a modifiche niente male per renderlo veramente competitivo!
Esso sfrutta il potere delle terre, non solo per il mana ma grazie a notevoli abilità innescate e statiche trae vantaggio ad un ogni terra messa nel cimitero o che entra sul campo di battaglia. Morforama, Valakut e tante altre carte similari potrebbero renderlo veramente performante!

Saheeli, La Talentuosa:

Ritroviamo Saheeli Raji in altre vesti ma sempre intenta a trafficare con gli artefatti. I suoi colori sono il Blu ed il Rosso e grazie ad essi cerca di convogliare tutta la sua magia per produrre copie di artefatti. Questo mazzo è probabilmente quello che " esce " meglio da sigillato, ha ottime interazioni già di base e carte veramente forti, sia nuove che vecchie. Inoltre essendo predisposto a giocare con gli artefatti è molto divertente e semplice modificarlo e aggiungere sassi su sassi per creare e scoprire nuovo combo per vincere!

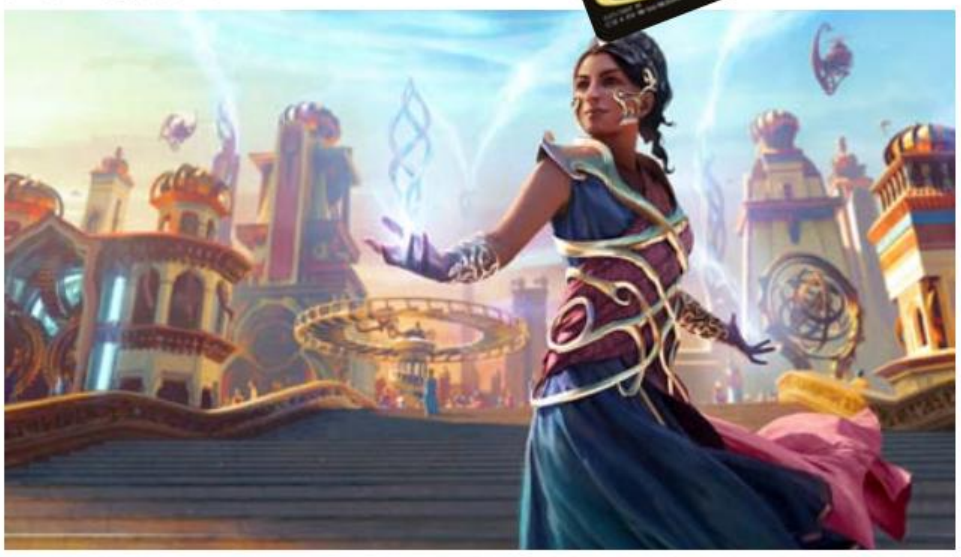
Estrid, la Mascherata:

Questa giovane monaca invece controlla il potere degli incantesimi e li sfrutta al meglio per trarne vantaggio e sviluppare il suo potere. I suoi effetti rendono il mazzo obbligato a contenere un grande quantitativo di incantesimi e per questo modificarlo potrà essere solo che avvincente! Recuperare tutte le carte del blocco Theros (colme di creature incantesimo e incantesimi Aura) e tutti i più forti incantesimi mai stampati sarà un viaggio nel passato che al suo fine ci porterà notevoli vittorie!

Aminatou, la Plasmatrice del Fato:

Vi presento Aminatou, una bambina di 8 anni che ha smosso un po le community di magic in quanto il suo aspetto può sembrare un po' macabro ma il suo potere infinito, una volta compreso.
Il mazzo che padroneggia i colori Esper (Nero, Blu e Bianco) ha infinite combinazioni di Build: Control, Midrange, Combo. La possibilità di renderlo combo è veramente intrigante, è Guardiano di Felidar a giocare un ruolo fondamentale in questo gioco insieme a Panarmonico. Queste due carte insieme ad Aminatou ci permetterano di generare mana infinito e sfruttare le abilità dei planeswalker (di cui il mazzo deve essere pieno) all'infinito.

Vi lascio consigliando a tutti di acquistare un mazzo commander e di personalizzarlo come meglio credete per divertirvi con gli amici! Alla prossima!



RED DEAD REDEMPTION 2

IN USCITA IL 26 OTTOBRE
PREORDINALO OGGI!

XBOX ONE PS4

18
www.pegi.info



I TUOI PREORDER BONUS:
CAVALLO DA GUERRA E
IL KIT DI SOPRAVVIVENZA
DEL FUORILEGGE

magic cards

deck e strategie per vincere

a cura di Giulio Gabrielli

Cade a Fagiolo



Questo mese ospitiamo sulla nostra rivista Giordano Fagiolo, un giocatore di Magic che frequenta il 16 Games Neverland e che ha da poco raggiunto il suo primo grande traguardo nei tornei Competitive.

Giordano ha raggiunto la finale del Grand Prix Standard di Bruxelles giocando il mazzo "Mostly-Red", portandosi a casa un gran risultato e un cospicuo bottino. Ma ora sarà lui a dirvi tutto per bene in un intervista che speriamo vi renda partecipi di un risultato effettuato da un ragazzo italiano e quindi nostro compagno!

Questo era il tuo primo GP?
Si, questo è stato il mio primo GP

Che mazzo hai portato e perché lo hai scelto?
Ho scelto di portare mostly-red perché dopo aver fatto 2 trial con gw-cats analizzando il mazzo,insieme ai miei team mates,abbiamo constatato che probabilmente non avrebbe funzionato. Pertanto Samuel Di Clemente (compagno di team) mi disse "perché non giochi questa lista ?!" Pensandoci non molto dato i risultati scadenti appena ottenuti abbiamo montato mostly-red che comunque sembrava solido e nel meta si piazzava bene , a questo punto provo subito con un trial arrivando fino alla finale ,soddisfatto del risultato decido di portare il mazzo definitivamente al main event

Sei soddisfatto della tua esperienza o ti riproveri qualcosa?
Non credo potesse finire meglio date le mie aspettative iniziali , certo finire primo sarebbe stato il top però come prima esperienza credo che il risultato sia notevole. Non penso di potermi rimproverare nulla perché penso lucido per tutto il torneo , mi sono accorto durante alcuni game cruciali che i miei avversari non erano proprio tranquilli a differenza mia che non avevo una pressione particolare; certo quando sei alla win and in l'adrenalina sale peró la cosa importante è pensare che alla fine è sempre una partita di Magic e lo facciamo si per vincere ma anche per divertirci e staccare dal quotidiano, questo pensiero durante gli incontri importanti ha sempre aiutato

Chi è stato l'avversario più forte che hai incontrato?
Decisamente Jérémy Dezani, oltre ad averlo dimostrato nella finale aveva già un curriculum notevole nelle sue precedenti esperienze di Gran Prix e Pro Tour

Quando il prossimo GP?
Il prossimo GP sarà quello di Lille che sarà il primo GP standard post rotazione prima del PT .

Sappiamo che fai parte di un Team, è vero?
Sì, faccio parte di un team che a seguito di un episodio personale abbiamo chiamato " Team Zampa". Siamo ora in crescita e aver portato subito una finale ad un GP credo e spero sia di buon auspicio. E colgo l'occasione per ringraziare i miei compagni Samuel, Andrea, Antonello, Alessio, Andrea ed Esteban che sono stati di supporto durante tutto il torneo.

Puoi chiudere raccontandoci un aneddoto divertente che ti ha portato a questo risultato?
Non so se si può definire divertente ma con i miei compagni ci siamo un po' divertiti nel parlare della scelta dettata dalla stanchezza del mio opponent alla win and in. Praticamente succede che dopo aver vinto G1 sono OTD G2 e sulla prima pescata pesco due carte insieme e mi accorgo del inconveniente e chiamo il judge dicendo dell' accaduto, a questo punto mi dice di rivelare le 9 carte in mano e mischiarne una nel mazzo a scelta del mio avversario ; mi do subito per spacciato perché tenendo una mano molto forte cona due lande sarebbe diventata molto ma molto debole con una (dovendo sperare di pescare poi la seconda); succede che il mio oppo mi leva il mio unico drop a 4, che comunque non avrei mai castato perché ho finito il game a 3 lande, sbagliandosi clamorosamente.

Grazie mille Giordano per il tempo dedicato e speriamo di averti ancora su questa rubrica magari con una vittoria!
Grazie a voi e lo spero anche io!



12 . 10 . 2018

CALL OF DUTY
BLACK OPS

III

*fino a esaurimento scorte

PLAYERS
ESCLUSIVA



SEMPRE QUALCOSA IN PIÙ PER TE !!!

PRENOTALO ORA PER AVERE L'IMPERDIBILE PORTACHIAVI!*

18
www.pegi.info

treyarch ACTIVISION.

PS4
XBOX ONE

girl gamer

le nostre videogiocatrici



Nome: Gessica
Anni: 39

Segno: sagittario

Che fai nella vita?
Lavoro...

Hobby?
Videogmes!

Sogno nel cassetto?
Viaggiare

Il tuo idolo?
Toretto

Segui il calcio?
Non mi è mai piaciuto...

Giochi con i videogames?
Si! Amo The Last of Us.
è il mio preferito

Musica preferita?
Pop

Se dovessi andare su un' isola deserta chi, o cosa porteresti con te?
Il mio cagnolino. Senza di lei non vado da nessuna parte!





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

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



AL PREZZO DI
49,99€
FINO AL 20/09

*fino a esaurimento scorte

SEMPRE QUALCOSA IN PIÙ PER TE !!!

UBISOFT

PS4 XBOX ONE

18
www.pegi.info