PLAYERS

magazine



ESCLUSIVA
LO ZAINETTO TATTICO
IN OMAGGIO CON
CALL OF DUTY

ESCLUSIVA
PRENOTA FALLOUT 76
RICEVI IN OMAGGIO IL SET
DI POSTER ORIGINALI

SPECIAL
FALLOUT SI AVVICINA
AL MONDO DEGLI MMO !

RECENSITI
FIFA 19
SHADOW OF THE TOMB RAIDER
DRAGON QUEST XI
NBA 2K19

SMART MANIA
TUTTO SU iPHONE XS E XS MAX

FUT 19
TUTTE LE NOVITA'

MAGIC
SI TORNA A RAVNICA

ANTEPRIMA
BATTLEFIELD V
SPYRO
HITMAN 2

PRENDI SUBITO LA TUA COPIA OMAGGIO

44

recensioni , special, anteprime, magic, fut, electronics, retrogaming, amrt mania ...

DISPONIBILE DAL 12 OTTOBRE



18
www.pegi.info

PS4 XBOX ONE

CALL OF DUTY®
BLACK OPS 4

ESCLUSIVA



RICEVI IN OMAGGIO LO ZAINETTO TATTICO DELLE FORZE SPECIALI

treyarch ACTIVISION

IN ARRIVO IL 26 OTTOBRE







PRE ORDER BONUS CAVALLO DA GUERRA
E KIT DI SOPRAVVIVENZA FUORILEGGE

ROCKSTAR GAMES PRESENTS

RED DEAD REDEMPTION II

18
www.pegi.info

PS4 XBOX ONE

PLAYERS

Pubblicazione informativa network

ONGAME
16GAMES ...IT'S PLAY TIME
GameUP

Anno V n. 44 | ottobre 2018
Coordinamento Bruno Capolupi
Pomi - Vicenza
GE Distribuzione
Zona industriale VIII strada 36/1
30030 Fossò - VE -
Tel. 041 4165843 - 041 466732
info@gedistribuzione.com
Coordinamento Bruno Capolupi

Hanno collaborato alla realizzazione di questo numero:
Francesco Tarquini
Marco Inchingoli
Jacopo Filisetti
Valerio Turrini
Matteo Gaudio

Carissimi Players,
che fosse un autunno tosto lo si era capito fin da subito.
Oltre agli appuntamenti ormai consueti del periodo con i titoli sportivi, l'assassin's creed di turno, il battlefield ed il Call of Duty in eterna competizione, questo 2018 segna il ritorno di Fallout, a cui dedichiamo lo special oltre all'ennesima offerta in esclusiva per i nostri lettori, ma soprattutto dell'attesissimo Red Dead Redemption 2 che ha tutte le carte in regola per sbancare dal punto di vista dei numeri e del gradimento.
E per non farci mancare proprio nulla, le uscite del periodo ormai sono regolarmente intervallate dall'arrivo su Nintendo Switch di titoli tripla AAA usciti da poco per Playstation e Xbox.
Le mini console sono una moda a cui Sony non ha potuto sottrarsi e arriva Playstation Classic, annunciata in quantità limitatissime ma che sarà regolarmente presente nei negozi del network
Con questo numero, oltre ad aumentare il numero di pagine (c'era troppo da raccontare) ci siamo rifatti un pō anche il trucco perchè ormai era ora, vi parleremo ogni mese di elettronica, di telefonia e vi terremo sempre aggiornati sui prossimi arrivi in negozio dei vostri Funko preferiti.
Oltre al regalo su Fallout vi abbiamo preparato anche la sorpresa dello zainetto per Call of Duty e ne abbiamo in serbo molte altre, stiamo già lavorando per un Natale che sarà scoppiettante.Insomma ci piace coccolarvi. Buona lettura e alla prossima.

E.G.

in questo numero

08 special


Fallout si avvicina al mondo degli MMO!

15 coming soon
SPYRO TRILOGY

16 review


La serie di Tomb Raider ha una storia decisamente lunga alle sue spalle, costellata da ...

25 retrogaming
TITOLO RUBRICA

31 electronics


Ogni giorno le prestazioni di un portatile, la portabilità di un tablet e un eccezionale ...

34 smartmania


Nuovo gioiello di apple in due versioni con importanti innovazioni soprattutto nei materiali ...

40 magic world


11 coming soon
BATTLEFIELD V

12 review


Come ogni anno, EA Sports ci presenta il suo modo di intendere il calcio e quest'anno ...

20 coming soon
HITMAN 2

21 inserto
CALENDARIO USCITE
POSTER DEL MESE

26 review


In territorio nipponico i giochi della serie Dragon Quest sono praticamente un'istituzione e ...

32 review


Iniziano le stagioni sportive e non poteva mancare la consueta celebrazione del basket ...

36 fut strategy


LET'S START LOW COST

ASSA
CR
ODY

Assassin's Creed Odyssey è il nuovo capitolo della lunga serie Ubisoft, questa volta ambientato nell'antica Grecia che mette in scena l'era della guerra del Peloponneso e si porta dietro alcuni elementi che lo rendono più simile a un RPG che al classico action adventure visto negli altri capitoli. Da mercenario reietto a eroe leggendario, salpa per un viaggio epico alla scoperta della verità sul tuo passato e cambia il destino dell'Antica Grecia in Assassin's Creed Odyssey.

Si tratta del primo capitolo dove possiamo scegliere all'inizio il protagonista tra



18
www.pegi.info

ASSIN'S REED YSSEY

due possibili: Alexios o Kassandra, e con questo portiamo avanti l'intera storia, che tuttavia non ha influenze diverse a seconda del protagonista scelto.
Il personaggio principale riceve da bambino la lancia di Leonida che fornisce poteri particolari e abilità sovrumane, che si riflettono in varie specialità che possono essere applicate al personaggio attraverso uno skill tree.
Altra caratteristica su cui gli sviluppatori hanno puntato molto è la possibilità di influenzare attivamente il corso della storia in base alle scelte effettuate, in particolare con le varie opzioni offerte nel corso dei dialoghi.



UBISOFT



FALLOUT SI AVVICINA AL MONDO DEGLI MMO!

Dopo il lento successo di The Elder Scrolls Online anche Fallout si è evoluto grazie alla community e ai feedback che gli sviluppatori hanno saputo ascoltare e sfruttare per migliorare continuamente la struttura di gioco.

La naturale evoluzione di un brand single-player di grande successo come Fallout è l'affacciarsi al mondo del multiplayer online e vista la struttura RPG del titolo, non poteva che essere un tentativo simile a quanto visto con The Elder Scrolls Online, un MMORPG che dopo una partenza in sordina, è riuscito a diventare un vero successo del genere, evolvendosi grazie alla sua community e ai feedback che gli sviluppatori hanno saputo ascoltare e sfruttare per migliorare continuamente la struttura di gioco.

Fallout 76 esce a pochi anni di distanza rispetto al quarto capitolo della saga principale e perciò non ci saremmo aspettati un così grande stravolgimento, ma bensì un'avventura a metà strada tra Fallout 4 e il prossimo capitolo, un po' come accaduto con New Vegas ai tempi di Fallout 3.

Invece quasi a sorpresa, le varie info hanno delineato la natura di Fallout 76, il gioco che ci porterà finalmente la tanto attesa e richiesta modalità multiplayer nell'affascinante mondo post-apocalittico della serie e a quanto pare, sarà un qualcosa di inaspettato e da farci rizzare i capelli.

Fallout 76 mira a proporre la stessa enorme esperienza della serie, con diverse migliorie e una particolare attenzione all'amatissimo crafting introdotto in Fallout 4, ma stavolta giocheremo in un mondo unico per diversi giocatori online, persistente in tutte le partite, con il PvE che rimarrà il punto focale dell'esperienza di gioco, ma con l'aggiunta di diverse possibilità PvP durante la nostra potenzialmente infinita avventura.

In Fallout 76 innanzitutto, l'aspetto storico-narrativo sarà ancora una caratteristica particolarmente curata e cara agli sviluppatori, ben consapevoli del fatto che senza tutto il lavoro narrativo, la Wasteland sarebbe soltanto una semplice mappa di gioco e perderebbe il fascino che l'ha resa così apprezzata durante gli anni. Il Vault 76 è uno dei Vault già noti nella lore di Fallout ed è stato descritto diverse volte come uno dei primi Vault ad aprirsi dopo la Grande Guerra che ha ridotto il mondo ad un ammasso di macerie atomiche. Il Vault 76 si apre appena 27 anni dopo l'esplosione delle bombe nucleari ed è localizzato nel West Virginia (il trailer ci da un indizio enorme grazie alla colonna sonora, Country Road), un'ambientazione che ci porterà a conoscere il mondo devastato dalla guerra in un periodo temporale precedente agli altri capitoli. Fallout 76 è quindi a tutti gli effetti un prequel della saga e ci porterà ad affrontare



le difficoltà di un mondo ancora pregno di radiazioni e del privo di una civiltà post-apocalittica sviluppata come quella vista in Fallout 3 o ancora di più nel quarto capitolo.

Saremo i primi usciti da un Vault e tra i nostri obbiettivi ci sarà anche quello di ricostruire il mondo, di tentare di dare nuova linfa vitale all'umanità dopo che è stata quasi spazzata via e soprattutto, sopravvivere in un mondo nemico, ricco di pericoli ma anche di possibilità.

Parlando dei pericoli, gli sviluppatori in linea con l'impostazione narrativa, hanno promesso un sistema di mutazioni legato alle radiazioni che sarà ben radicato nel gameplay del gioco e che potrà essere sfruttato a nostro vantaggio, ma che ci porterà anche degli evidenti svantaggi.

Il sistema agisce in maniera casuale e ci assegnerà dei bonus e dei malus sia visivi che legati alle abilità. Durante la QuakeCon 2018 ci è stato mostrato un esempio di ciò che può accadere dopo un'eccessiva esposizione alla radioattività del mondo del gioco, con il personaggio che è mutato ottenendo l'abilità di saltare più in alto del normale, ma con malus legati alla forza fisica e alla capacità di trasporto.

Le possibilità sono variegate e se usato in una certa maniera, il sistema di mutazione potrebbe riuscire a dare un'ulteriore livello di varietà al già enorme mondo di Fallout 76.

Altre modifiche sono quelle legate alla progressione delle abilità, con il sistema S.P.E.C.I.A.L. *(continua)*

*(segue)*introdotto in Fallout 4 che si evolve ulteriormente grazie ad un sistema di perk strutturato come un gioco di carte collezionabili.
Anche se ormai quando si parla di carte collezionabili e di pacchetti si associa subito il discorso delle microtransazioni e di situazioni simili a FIFA Ultimate Team, in Fallout 76 la situazione è ben diversa e le carte S.P.E.C.I.A.L. non saranno legate al sistema di microtransazioni presente nel gioco, che Bethesda ha confermato più volte che sarà solo per oggetti cosmetici. I mazzi ci verranno assegnati al raggiungimento di ogni nuovo livello fino al livello 10 e successivamente ogni 5 livelli, fino al raggiungimento del livello massimo consentito pari a 50, anche se ci sarà comunque possibilità di guadagnare nuove carte una volta raggiunto il livello massimo.
Riguardo al lato multiplayer del gioco, il tanto atteso PvP, Bethesda ha voluto creare un sistema apposito che permetta ai giocatori di godersi Fallout 76 come meglio credono, senza essere obbligati a fare PvP, ma con la possibilità di rimanere nella confort zone del PvE.

In Fallout 76 ci sarà una fase iniziale dove tra i giocatori dovrà stringersi una sorta di patto, un'accettazione del duello, che verrà poi bilanciato dal sistema di gioco per renderlo il più bilanciato possibile.

Qualora il duello non venisse accettato da entrambi i giocatori, colui che effettuerà un'uccisione "non autorizzata" verrà etichettato come ricercato e avrà una taglia sulla propria testa, che attirerà inevitabilmente tutti i giocatori che decideranno di diventare dei cacciatori di taglie della Wasteland.
Il sistema potrebbe essere un buon escamotage per limitare i danni del PvP, sempre molto invasivo e spesso non amato da tutti, soprattutto da chi è agli inizi del gioco e magari non ha ancora ottenuto equipaggiamenti avanzati. Forse una zona dedicata esclusivamente al PvP sarebbe stata un'opzione meno macchinosa (un po' come accade in The Division), ma diamo fiducia a Bethesda, perché se funziona bene un sistema del genere potrebbe diventare lo standard anche negli altri giochi del genere.
Tra le altre news sparse su Fallout 76 troviamo anche alcune meccaniche legate alla gestione delle risorse e del crafting, uno degli elementi centrali all'interno del gioco. Le officine saranno i punti dove sarà possibile estrarre le risorse e saranno sparse per tutto il mondo di gioco e potremo conquistarle per strapparne il controllo ad altri giocatori, mentre invece a quanto pare non si potranno conquistare i campi base degli altri giocatori e ci saranno delle casse sicure dove potremmo riporre diversi oggetti che saranno intoccabili dagli altri giocatori, utili soprattutto per riporre magari alcuni elementi di crafting rari, visto che la morte del nostro personaggio ci farà perdere tutte le risorse per il crafting, mentre lascerà nel nostro inventario sia i tappi (la moneta di gioco) che l'equipaggiamento.

Fallout 76 è come per The Elder Scrolls Online, un punto di partenza per un progetto ben più ampio di quanto possiamo vedere ad oggi e verrà aggiornato con nuovi contenuti periodicamente e per la gioia di tutti i giocatori, tutti i futuri DLC del gioco saranno gratuiti.

Questo accade grazie alle microtransazioni, che permetteranno di mantenere i server di gioco e lo sviluppo di nuovi contenuti e ripetiamo, siete liberi di utilizzare o meno le microtransazioni visto che saranno legate a soli oggetti cosmetici che saranno comunque ottenibili in-game.
Fallout 76 si presenta come un progetto enorme, ambizioso e che potrebbe risultare un vero successo, anche in un periodo storico dove pare che solo i battle royale riescano a dominare online, ma fortunatamente la struttura di gioco creata da Bethesda potrebbe riuscire ad unire sia elementi vecchio stampo dedicati ad un'utenza più tradizionalista che nuove proposte per tentare di piacere anche ad un nuovo bacino di utenti anche se, visti i successi di Fallout 4 se la "vecchia" utenza gradirà Fallout 76, non potrà che essere un successo.
Non ci resta che attendere il 14 novembre 2018 per riabbracciare l'atomo e iniziare la nostra avventura nel West Verginia.





COMBATTI NEL PIÙ GRANDE CONFLITTO DELLA STORIA

DAY1
20 NOVEMBRE
CONSOLE
PS4/XBOXONE/PC
GENERE
SPARATUTTO
SVILUPPO
DICE
PUBLISHER
ELECTRONIC ARTS



Altri modi per difendere e distruggere
Il gioco di squadra è fondamentale per vincere
Razzi V1. Rifornimenti. Carri armati con lanciafiamme. Ottieni rinforzi per far passare in vantaggio la tua squadra.
Un diverso tipo di distruzione
Fai esplodere. Smantella. Demolisci. Dai sfogo alla creatività e ammira crolli e detriti.
Il tuo sandbox. Le tue regole.
Fortifica strutture ed edifici distrutti. Ricrea il campo di battaglia a tuo vantaggio. Assumi il controllo.

Ogni battaglia è unica

Nuovi fronti. Nuove modalità di gioco.
Il più grande conflitto della storia.
Tempesta di fuoco
Gioco di squadra. La mappa di Battlefield più grande di sempre. Preparati a una guerra di sopravvivenza totale.



Storie di guerra
Campagna a giocatore singolo. Eroi sconosciuti. Combatti o perdi la guerra. Dipende tutto da te.
Operazioni su vasta scala
Paracadutisti. Battaglie tra carri armati. Combattimento corpo a corpo. Gioco multimappa e multimodalità.

Cosa sono le operazioni su vasta scala

Affronta battaglie storiche articolate in più mappe e modalità, nell'arco di quattro
Giorno 1
Ti attendono giorni epici
Impersonerai un soldato dell'Asse o degli Alleati. La tua missione: attacca o difendi.
Giorno 2
Combatti con fiducia
Quello che succede nel giorno 1 determina la posizione della tua squadra nel giorno 2. Una vittoria netta ti assicurerà più truppe e risorse. Hai perso nel giorno 1? Sei sulla difensiva, con risorse limitate. Conquista la mappa bandiera per bandiera, o fortifica la tua posizione per evitare il controllo nemico.
Giorno 3
Questa battaglia deve finire.
Truppe d'aria e di terra si affrontano per conquistare ciò che è rimasto. Risorse e rifornimenti scarseggeranno. Sta a te e alla tua squadra improvvisare l'attacco e sopravvivere.
Giorno 4
Però dobbiamo attaccare
Un pareggio nel giorno 3 porta a una battaglia finale nel giorno 4. Munizioni e risorse limitate. Niente rinforzi. Combatti fino all'ultimo uomo. Lotta fino all'ultimo respiro.

Personalizza la tua compagnia e seguine l'evoluzione

Crea la tua collezione di soldati e aumenta di livello giocando.
Categorie
Crea una compagnia personalizzata per fazione con soldati, armi e veicoli.
Decidi l'aspetto
Modifica l'aspetto del tuo soldato. Personalizza tenute, sesso, elmetto, colore della pelle e pitture di guerra.
Distinguiti …
Decidi come combattono
Scegli il soldato giusto per ogni partita.
Ottieni XP per sbloccare armi, gadget e abilità.
Cambia le attrezzature in previsione dello scontro imminente.
Sblocca un arsenale
Scegli le armi in base al tuo stile di gioco.
Personalizza skin per armi, castello, calcio, canna, volata. Migliora le tue armi a ogni partita.

L'uscita del gioco è solo l'inizio

Operazioni su vasta scala, Incarichi speciali e missioni ti consentono di creare la tua compagnia. Dopo l'uscita del gioco, ottieni zone personalizzate ed equipaggiamenti legati all'evento in Venti di guerra. Mostra il tuo viaggio. Nulla sarà più come prima.

FIFA 19

THE CHAAAMPIOOONS!!

Come ogni anno, EA Sports ci presenta il suo modo di intendere il calcio e quest'anno l'offerta si è arricchita di un'importante licenza, richiesta a gran voce dai giocatori che finora aveva fatto le fortune della concorrenza, ma che d'ora in poi calcherà i campi di FIFA, la UEFA Champions League e la sorella minore UEFA Europa League.

La presenza delle licenze ufficiali dei due campionati europei è senza dubbio un'aggiunta importante per la serie, da sempre costretta a chiamare le coppe con nomi fittizi visto che le licenze erano in mano a Konami e diciamoci la verità, per una buona parte delle vendite negli ultimi PES, la presenza dell'inno più famoso del mondo ha influito non poco.
In fondo si tratta di una skin, di un set di suoni e poco altro, ma l'atmosfera che si respira in un vero match di Champions League è un qualcosa di indescrivibile e finalmente, potremo affrontarlo anche nelle nostre carriere e ovviamente nei panni di Alex Hunter.

Il Viaggio: Campioni, prosegue la storia del talento inglese introdotta in FIFA 16 e ci porterà a calcare i campi europei più prestigiosi, proseguendo il nostro sogno dopo l'avventura in MLS dello scorso anno e il ritorno in europa.

Quest'anno è stata riposta una particolare attenzione ai comprimari Danny Williams e Kim Hunter, che saranno molto più coinvolti e al centro della nostra esperienza, che ci porterà a controllare tutti e tre i giocatori svariate volte, andando a differenziare molto l'avventura e rendendola meno noiosa.
Purtroppo i caricamenti e le cutscene spezzano troppo il ritmo delle partite e Il Viaggio come di consueto, è una modalità che potrebbe non attirare i giocatori che preferiscono giocare molte partite, ma è un'esperienza che consigliamo caldamente, soprattutto quest'anno che è particolarmente concentrata sulla Champions League che grazie al taglio sempre molto cinematografico, riesce a trasmettere le emozioni autentiche e appaganti della competizione europea e rappresenta un ottimo punto di partenza per l'esperienza più ampia che FIFA 19 ha da offrire.

Uno degli obiettivi di FIFA 19 è senza dubbio divertire e grazie alle nuove modalità introdotte da quest'anno, le possibilità per farlo sono aumentate di molto.

Il Calcio d'Inizio è stato arricchito di tantissime nuove opzioni mirate a differenziare l'offerta del gioco e a



DAY1
28 SETTEMBRE
CONSOLE
PS4/XBOXONE/NSW/
PS3/X360
GENERE
SPORTIVO
SVILUPPO
ELECTRONIC ARTS
PUBLISHER
ELECTRONIC ARTS

7 CRISTIA
TOTAL ATTEM



divertire i videogiocatori, che potranno scegliere tra diverse impostazioni sia legate alle ambientazioni, che ci permetteranno di giocare determinate partite di Champions League o Europa League piuttosto che le semplici "amichevoli", sia legate alle regole di gioco che ci permetteranno di scegliere tra diverse opzioni, tra i quali troviamo Tiri da fuori, dove appunto per segnare dovremo per forza tirare da fuori area, Sopravvivenza, dove ad ogni gol fatto ci verrà espulso un giocatore dei nostri e Niente Regole, che abolirà



fuorigioco e i falli, trasformando ogni partita in una divertente caccia al portatore di palla con conseguente compilation di scivolate e piedi a martello, particolarmente indicata per divertirsi con gli amici.
Non poteva mancare ovviamente FIFA Ultimate Team, che dopo le tante novità introdotte nei due capitoli precedenti, quest'anno introduce le Division Rivals, che ci permetteranno di qualificarci in divisioni composte da giocatori del nostro stesso livello e ottenere dei premi settimanali con il quale migliorare la nostra squadra, qualificarsi per la Weekend League



e vincendo partita dopo partita, essere promossi in divisioni più prestigiosi con giocatori sempre più forti, ma sempre bilanciati rispetto a noi.
Non mancano ovviamente nuove Icons e ci aspettiamo venga sfruttata la licenza della Champions League per creare degli eventi tematici.



(segue) Tra le altre aggiunte minori troviamo alcune nuove feature minori per la modalità Carriera, come l'introduzione della difficoltà Ultimate (finora presente solo in FUT), opzioni minori per gli allenamenti, la possibilità di ricercare i giocatori per la clausola rescissoria (richiesta a gran voce) e altri dettagli che fa piacere trovare tra cui l'aumento del budget trasferimenti che avverrà finalmente in base ai risultati della scorsa stagione e i badge delle maglie che cambieranno in base alla competizione (Champions, Europa o campionato), ma anche in caso di promozione da una lega minore.
Altri dettagli legati al gameplay vero e proprio, è ora possibile effettuare la quarta sostituzione nei tempi supplementari e la grafica di gioco finalmente mostra anche i minuti di recupero (il cronometro va oltre 45esimo e 90esimo).
Novità più importanti sono invece l'Active Touch System che permette ai giocatori di controllare in maniera più precisa la palla, sfruttando diverse parti del corpo per proteggerla e indirizzarla al meglio e le Finalizzazioni a Tempo, un nuovo sistema di tiro che con una seconda pressione del tasto nel momento dell'impatto con il pallone, permette di sferrare bordate più potenti e precise.
Entrambi i sistemi hanno bisogno di un po' di rodaggio per essere assimilati al meglio, ma una volta capiti i vari meccanismi i nostri cambi di direzione e i nostri tiri saranno ancora più veloci e devastanti.
Altra novità molto gradita sono le Tattiche Dinamiche e cioè i vari "difensivo", "offensivo", "ultra offensivo" che era possibile selezionare velocemente in game, ma che ora potremo modificare a nostro piacimento nel menù della formazione, andando ad assegnare moduli, tattiche di gioco e movimenti personalizzati, che si attiveranno in tempo reale durante la partita senza la necessità di entrare nel menù di pausa. Se usata con criterio e impostata a dovere, questa è la novità più interessante visto che ci permetterà di adattare il nostro sistema di gioco in base all'andamento della partita e senza alcuna interruzione.



L'aspetto tecnico ha subito delle lievi modifiche che non fanno gridare al miracolo, ma il livello è ormai già altissimo e c'è ben poco da spremere dal motore di gioco Frostbite. Sono state introdotte nuove grafiche legate alle licenze appunto delle competizioni UEFA e le grafiche televisive della Ligue 1 francese, mentre purtroppo nonostante la presenza della licenza per la Serie A TIM, non c'è ancora traccia di grafiche personalizzate per le partite di campionato, che rimangono quelle base. Per quanto riguarda gli stadi, sono state introdotte nuove coreografie dedicate ai top player della squadra e alcuni nuovi cori personalizzati per le squadre maggiori, mentre sulla telecronaca purtroppo il lavoro di Pardo e Nava è ancora parecchio indietro rispetto ad altre lingue presenti nel gioco, con frasi fuori luogo, ripetizioni un po' troppo frequenti e riutilizzo di frasi non aggiornate (dicono ancora Calcio A, nonostante finalmente c'è la licenza ufficiale della Serie A TIM).



FIFA 19 è senza ombra di dubbio il FIFA più ricco degli ultimi anni sia per quanto riguarda le novità in termini di gameplay e modalità, sia per le licenze che quest'anno si arricchiscono di diversi campionati come appunto la Serie A TIM e anche il campionato cinese, ma ovviamente la vera punta di diamante è la Champions League!



IL REMAKE DEL NOSTRO DRAGHETTO PREFERITO

Sviluppato da Toys for Bob (già sviluppatori di Skylanders) e pubblicato da Activision; il gioco è un remake dei primi tre capitoli della serie Spyro the Dragon, contenendo le versioni rimasterizzate di Spyro the Dragon (1998), Spyro 2: Gateway to Glimmer (1999) e Spyro: Year of the Dragon (2000).
Nel luglio 2014, in un'intervista sul The Daily Telegraph, l'amministratore delegato di Sony Computer Entertainment, Andrew House, disse che insieme al suo team stava considerando un ritorno di Spyro. Altre aperture ci furono nel settembre 2014 da parte dell'amministratore delegato di Insomniac Games, Ted Price.
Nel 2017, poco dopo l'uscita di Crash Bandicoot: N. Sane Trilogy (altra licenza detenuta da Activision, storicamente legata alla serie di Spyro the Dragon), le voci riguardanti l'esistenza di un remake di Spyro si fecero sempre più accentuate, poiché nel videogioco era possibile far scomparire il cursore inserendo sopra l'icona di Crash Bandicoot 3: Warped lo stesso codice (su, su, giù, giù, sinistra, destra, sinistra, destra, quadrato) che, se usato nel titolo originale per PlayStation (1998), permetteva



di giocare a una demo del videogioco Spyro the Dragon (a seguito dell'annuncio ufficiale della Reignited Trilogy, Activision ha effettivamente aggiunto il trailer del gioco in N.Sane Trilogy con la patch 1.03 dal peso di 231,9 MB, per vedere il quale è necessario proprio inserire la variante del Codice Konami).In seguito, gli sviluppatori Vicarious Visions affermarono che erano consapevoli di quanto fosse alta la domanda per un simile remake della trilogia classica di Spyro.
Circa un anno dopo, il 13 febbraio 2018, Laura Kate Dale di Kotaku pubblicò un articolo in cui affermava che un remaster di Spyro the Dragon, Spyro 2: Gateway to Glimmer e Spyro: Year of the Dragon doveva essere annunciato originariamente per marzo 2018, per poi essere pubblicato nel corso del terzo quadrimestre del 2018. Dale scrisse inoltre che il titolo sarebbe stata un'esclusiva per PlayStation 4 per un anno per poi uscire anche per gli altri sistemi nel 2019 e, molto similmente a N. Sane Trilogy, conterrà nuove animazioni e filmati, una colonna sonora rimasterizzata e un sistema di salvataggio aggiornati, oltre a contenuti che erano stati previsti ma poi tagliati nei giochi originali.
Verso la fine di febbraio 2018, l'account Twitter di un certo "Falcon McBob" riaprì misteriosamente la pagina di Spyro The Dragon sul social network, alimentando le dicerie sul prossimo remaster. Il 2 aprile 2018 Jonathon Dornbush, redattore news di IGN USA, ha reso noto di aver ricevuto un misterioso pacco via posta, spedito da "Falcon McBob" a IGN e contenente uno squamoso uovo viola (reminiscenza della serie di Spyro) e una lettera "scritta" da McBob su cui si legge "Qualcosa sta per schiudersi" (Something's about to hatch).Tuttavia, né Activision né Sony confermarono o smentirono alcuna voce sul nuovo gioco. Il 4 aprile 2018, Falcon McBob "tweettò" l'immagine di un pupazzo di Crash Bandicoot illuminato da un riflesso violaceo (il colore di Spyro) commentando: "Bei tempi" (Good Times); l'immagine riflessa negli occhi di Crash, è quella di Spyro con gli occhiali da sole che si vanta di aver sconfitto Gnasty Gnorc quando si completa Spyro the Dragon al 100%.
Durante la notte dello stesso 4 aprile, per l'esattezza alle 23:36, Amazon Mexico inserì la possibilità di effettuare il pre-ordine di Spyro: Reignited Trilogy per PlayStation 4 sull'account amazon ufficiale di Activision.
Spyro: Reignited Trilogy è stato ufficialmente annunciato il 5 aprile 2018, con data di uscita fissata al 21 settembre 2018.
Il videogioco vedrà il ritorno di molti doppiatori originali: Tom Kenny, che doppiò Spyro nelle versioni inglesi di Ripto's Rage, Year of the Dragon e Enter the Dragonfly, presterà nuovamente la sua voce al draghetto viola in Reignited Trilogy, registrando interamente anche i dialoghi del primo gioco, in cui Spyro aveva la voce di Carlos Alazraqui;Gregg Berger ha fatto sapere su Twitter che è stato chiamato per doppiare ancora una volta i suoi personaggi, Ripto e Hunter il ghepardo.La colonna sonora della trilogia, originariamente composta da Stewart Copeland, sarà rimasterizzata interamente da Toys for Bob.Il gioco userà il motore grafico Unreal Engine 4.
Una demo di Spyro Reignited Trilogy era giocabile all'Electronic Entertainment Expo 2018. GameSpot notò che mentre i tre giochi erano stati revisionati graficamente, i layout di ciascun livello sono rimasti gli stessi dei giochi originali, inclusa la posizione dei nemici e degli oggetti.
Al momento della pubblicazione, il gioco conterrà soltanto il primo capitolo della serie, Spyro the Dragon, mentre Gateway to Glimmer e Year of the Dragon dovranno essere scaricati con un aggiornamento,che sarà tuttavia automatico e non richiederà l'inserimento di codici.
Activision ha dichiarato in merito di non essere preoccupata perché ormai gli utenti sono abituati a dover aggiornare i giochi.

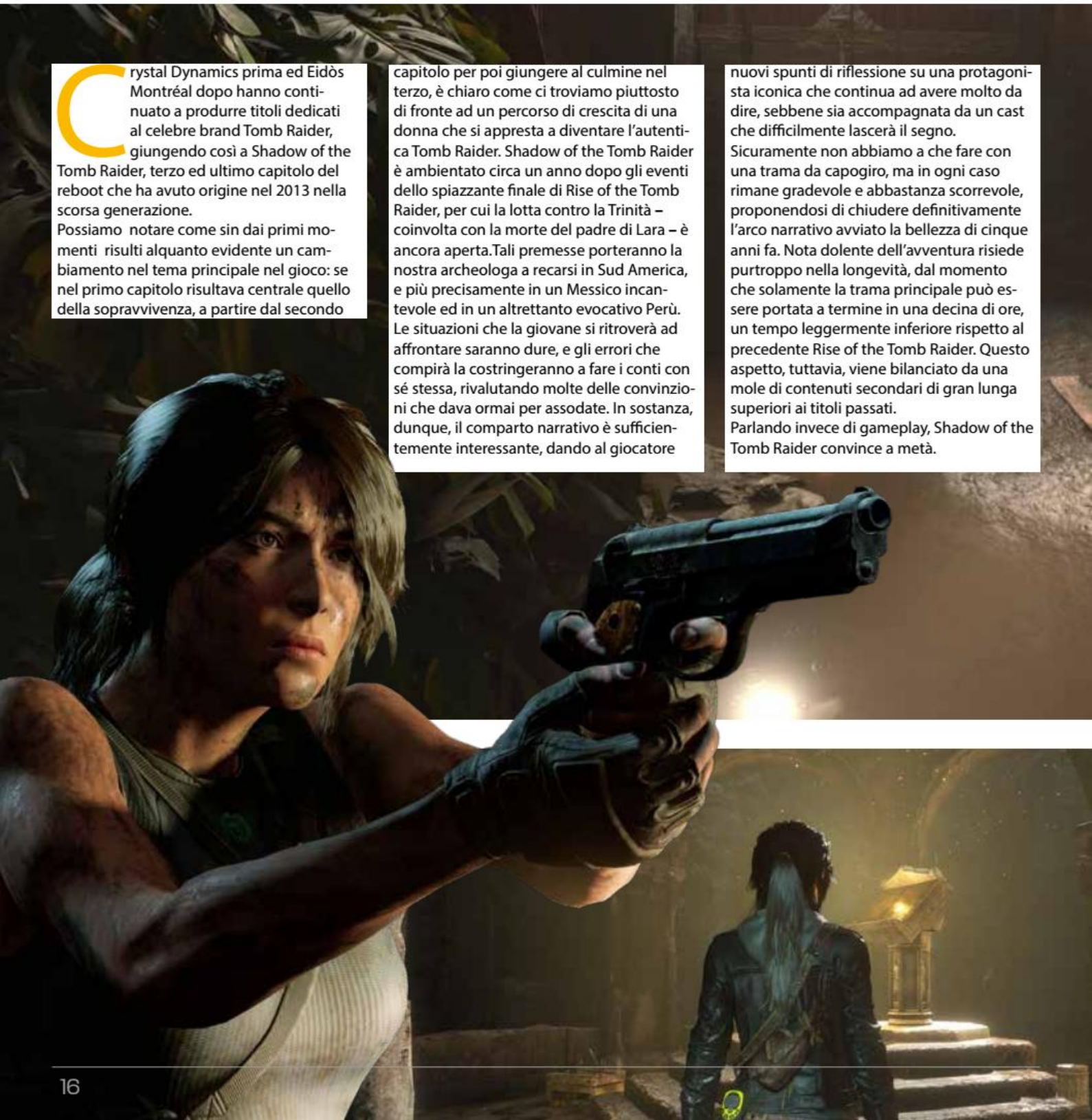


DAY1
13 NOVEMBRE
CONSOLE
PS4/XBOXONE
GENERE
PLATFORM
SVILUPPO
TOYS FOR BOB
PUBLISHER
ACTIVISION

IL RITORNO DI LARA CROFT E' SEMPRE UN'EMOZIONE

La serie di Tomb Raider ha una storia decisamente lunga alle sue spalle, costellata da numerosi successi e qualche passo falso, ma a prescindere non può non considerarsi di rilievo all'interno dell'industria videoludica.

Crystal Dynamics prima ed Eidòs Montréal dopo hanno continuato a produrre titoli dedicati al celebre brand Tomb Raider, giungendo così a Shadow of the Tomb Raider, terzo ed ultimo capitolo del reboot che ha avuto origine nel 2013 nella scorsa generazione.
Possiamo notare come sin dai primi momenti risulti alquanto evidente un cambiamento nel tema principale nel gioco: se nel primo capitolo risultava centrale quello della sopravvivenza, a partire dal secondo capitolo per poi giungere al culmine nel terzo, è chiaro come ci troviamo piuttosto di fronte ad un percorso di crescita di una donna che si appresta a diventare l'autentica Tomb Raider. Shadow of the Tomb Raider è ambientato circa un anno dopo gli eventi dello spiazzante finale di Rise of the Tomb Raider, per cui la lotta contro la Trinità – coinvolta con la morte del padre di Lara – è ancora aperta.Tali premesse porteranno la nostra archeologa a recarsi in Sud America, e più precisamente in un Messico incantevole ed in un altrettanto evocativo Perù. Le situazioni che la giovane si ritroverà ad affrontare saranno dure, e gli errori che compirà la costringeranno a fare i conti con sé stessa, rivalutando molte delle convinzioni che dava ormai per assodate. In sostanza, dunque, il comparto narrativo è sufficientemente interessante, dando al giocatore nuovi spunti di riflessione su una protagonista iconica che continua ad avere molto da dire, sebbene sia accompagnata da un cast che difficilmente lascerà il segno.
Sicuramente non abbiamo a che fare con una trama da capogiro, ma in ogni caso rimane gradevole e abbastanza scorrevole, proponendosi di chiudere definitivamente l'arco narrativo avviato la bellezza di cinque anni fa. Nota dolente dell'avventura risiede purtroppo nella longevità, dal momento che solamente la trama principale può essere portata a termine in una decina di ore, un tempo leggermente inferiore rispetto al precedente Rise of the Tomb Raider. Questo aspetto, tuttavia, viene bilanciato da una mole di contenuti secondari di gran lunga superiori ai titoli passati.
Parlando invece di gameplay, Shadow of the Tomb Raider convince a metà.





SHADOW OF THE TOMB RAIDER

DAY1
14 SETTEMBRE
CONSOLE
PS4/XBOXONE/PC
GENERE
AVVENTURA
SVILUPPO
CRYSTAL DYNAMICS
PUBLISHER
SQUARE ENIX

Le meccaniche di gioco si discostano ben poco da quanto già proposto nei precedenti episodi e, più in generale, nel suo genere di appartenenza. Ciò, chiaramente, non significa che le novità non manchino, poiché i fan più affezionati non potranno non apprezzare le capacità natatorie della protagonista, le quali sono andate incontro ad un miglioramento non indifferente, e ricordando più da vicino i vecchi capitoli della serie. . Infatti, non di rado ci ritroveremo a nuotare in spazi angusti e claustrofobici, all'interno dei quali potremo prendere aria solo in sporadici punti, costringendoci dunque a muoverci con estrema parsimonia.

I miglioramenti apportati coinvolgono poi anche le meccaniche stealth, che permettono una diversa gestione delle aree che pullulano di nemici: Lara, per l'appunto, sarà ora in grado di nascondersi dietro la vegetazione, dalla quale poter infliggere letali attacchi alle varie guardie senza che questi la scoprano, agendo così indisturbata per le vaste giungle. Per semplificarci le cose potremo poi mimetizzarci utilizzando del fango, essenziale al fine di fuggire da occhi indiscreti.
Nonostante si possa apprezzare l'inserimento di tale componente, risulta chiaro quanta poca innovazione porti con sé, dato che essa è già parecchio diffusa tra le produzioni del medesimo genere videoludico.
Le meccaniche stealth sono diventate sempre più incisive all'interno dell'esperienza di gioco, accompagnate anche da un incremento della resistenza da parte dei nemici, che ci porteranno a ragionare maggiormente sulla situazione senza iniziare subito a sparare alla cieca.

Ritornando al discorso della longevità, invece, bisogna considerare alcuni aspetti: affrontare esclusivamente la storia principale ci preclude alcuni elementi di gioco degni di nota e più legati all'aspetto survival ed esplorativo del titolo, grazie alla presenza di tombe più grandi, complesse e nascoste con maggior accortezza, portandoci ad analizzare l'area in cui ci troviamo con parecchia attenzione nel caso in cui desideriamo completare il gioco al 100%.

Le innovazioni sono ben poche, e i ragazzi di Crystal Dynamics non sembrano voler osare abbastanza, offrendo di fatto un'esperienza che si adagia in parte sugli allori.
L'archeologa, ad esempio, combatte sempre allo stesso modo e utilizzando le stesse armi delle avventure passate, ritrovandosi ad affrontare nemici con un'intelligenza artificiale che non si è evoluta quasi per niente.
In ogni caso, al netto di queste mancanze così grossolane i fan apprezzeranno quanto realizzato, pur con la consapevolezza che si sarebbe dovuto osare di più.
Per quanto riguarda invece il profilo artistico di Shadow of the Tomb Raider, abbiamo a che fare con un lavoro di indubbia qualità da un lato, ma lasciato a metà dall'altro.
Infatti, se possiamo dire di ritrovarci di fronte al modello poligonale più bello che mai di Lara, lo stesso non si può dire del resto del cast, il quale è stato realizzato con un'eccessiva superficialità da parte del team di sviluppo.
L'effetto è in buona sostanza poco gradevole alla vista, poiché vi è una differenza di dettagli tra la protagonista e gli altri personaggi che stona fin troppo e che non rende giustizia all'ottimo motore grafico.
Al di là di questo piccolo dettaglio ci troviamo di fronte ad un comparto grafico di grandissima fattura, con scorci ed effetti particellari incredibilmente spaccamascella, conditi da un sistema di illuminazione estremamente curato e realistico. In sostanza, dunque, non si può non fare un plauso agli indubbi miglioramenti attuati verso questa direzione, già ottimi negli altri capitoli della serie.
Passando invece alla recitazione degli attori, anche qui assistiamo ad un miglioramento non indifferente, grazie ad una regia di qualità decisamente più elevata rispetto al passato, affiancata da una recitazione degli attori che – sebbene rientri negli standard medi – risulta di buona fattura.
Anche il doppiaggio italiano si difende abbastanza bene, pur non raggiungendo le vette dei colleghi inglesi.
Nel complesso l'avventura convince, e sicuramente gli appassionati non dovrebbero farsi sfuggire quella che è, almeno per il momento, l'ultima avventura di Lara. Peccato, però, per un comparto narrativo che avrebbe potuto regalarci molte più emozioni, e che non convincerà tutti i giocatori.

20 GIOCHI PRE-INSTALLATI

PlayStation™





PlayStation® Classic

Una versione compatta dell'iconica PlayStation, con 20 giochi pre-caricati

Disponibile dal 3 Dicembre 2018 | **€99,99***

PRENOTA ORA | QUANTITÀ LIMITATE


Final Fantasy® VII


Jumping Flash!


R4 RIDGE RACER TYPE 4


Tekken™ 3


Wild Arms™

* Prezzo suggerito al pubblico.

"PlayStation" and "PSF" are registered trademarks or trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. "SONY" and "[illegible]" are registered trademarks or trademarks of Sony Corporation.
© 2018 Sony Interactive Entertainment Inc. All titles, content, publisher names, trademarks, artwork, and associated imagery are trademarks and/or copyright material of their respective owners. All rights reserved.

30 NOVEMBRE

RIDE 3

RIDE 3 ha un nucleo completamente nuovo, grazie all'Unreal Engine 4, offrendo così un'esperienza completamente rivista: pur mantenendo l'identità della serie, questo titolo avrà un sacco di nuove caratteristiche ed elementi che faranno sentire al giocatore l'adrenalina, come un vero pilota.

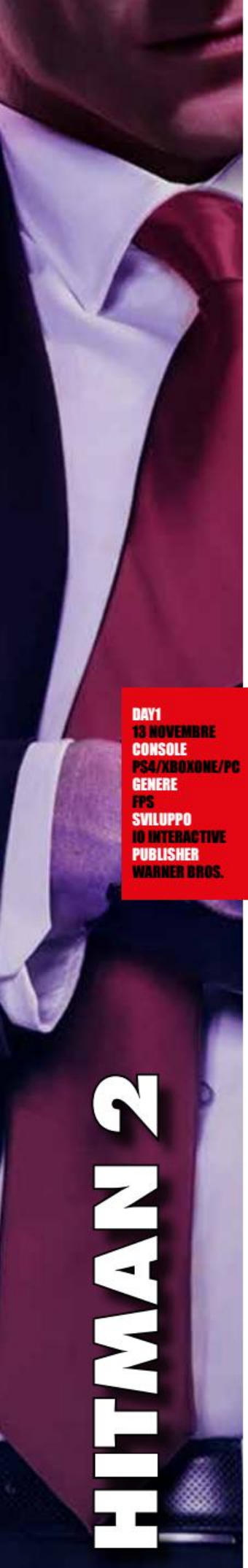


3
www.pegi.info

PS4 XBOX ONE

MILESTONE

ALLA SCOPERTA DI ORGINI OSCURE



DAY1
13 NOVEMBRE
CONSOLE
PS4/XBOXONE/PC
GENERE
FPS
SVILUPPO
IO INTERACTIVE
PUBLISHER
WARNER BROS.

L'imminente arrivo di un nuovo episodio della serie che vede come protagonista l'iconico Agente 47 avrà fatto sicuramente piacere a molti fan, specialmente a chi ha apprezzato il lavoro svolto con il reboot lanciato un paio d'anni fa che assumeva una natura episodica per offrire una maniera originale di proporre contenuti regolarmente nel tempo. Il progetto era ambizioso, e per certi versi è riuscito nel fornire una maniera innovativa ed inusuale di fruire il gioco, ma è innegabile che quella decisione sia stato tanto uno dei punti più originali della produzione quanto una manovra poco sensata da un punto di vista commerciale. Non è una sorpresa, dunque, che è stato già confermato che Hitman 2 non ripeterà la struttura episodica ed adotterà una formula più canonica, seppur con qualche aggiunta interessante. Andiamo a vedere insieme quali sono queste implementazioni.

Campagna: addio natura episodica, benvenuta modalità coop

Purtroppo a livello di trama non si conosce ancora molto, se non che Hitman 2 seguirà gli eventi dello scorso capitolo, ovvero dopo la stipulazione della dubbiosa alleanza tra i datori di lavoro dell'Agente 47, la ICA e Provenance in seguito alla scoperta di uno "Shadow Client" che stava volutamente mettendoli l'uno contro l'altro. Durante l'arco narrativo del gioco scopriremo numerosi segreti, sia riguardanti le varie forze in gioco, sia sul passato tortuoso di 47, ma purtroppo questo è tutto ciò che si conosce del gioco al momento da un punto di vista narrativo.

A livello strutturale la campagna come vi dicevo avrà una natura canonica, abbandonando quanto visto quindi nel precedente episodio, però questo non significa che il gioco sia un semplice passo indietro dato che in Hitman 2 verrà introdotta per la prima volta una modalità cooperativa online. Queste missioni, chiamate Sniper Assassin, vedranno due giocatori competere per eliminare una serie di bersagli impiegando dei fucili da cecchino e – curiosamente – questa modalità sarà anche giocabile autonomamente, rendendola di fatto cooperativa e singleplayer al tempo stesso. Inoltre, è stato anche svelato che i giocatori che preordinano il gioco hanno sin da subito la possibilità di scaricare Sniper Assassin in accesso a dir poco anticipato e testarla. Se siete interessati a scoprire come si comporta questa nuova modalità, una novità assoluta per una delle saghe stealth più famose della storia, potete dunque già farlo.

Gameplay: versatilità e libertà d'azione per tutti, anche per i vegani

Da ciò che abbiam visto all'E3 2018 il gameplay di Hitman 2 pare offrire alcune piccole ma interessanti aggiunte al sistema di gioco offerto nello scorso episodio. La natura del titolo quindi rimane invariata ed il nostro intento sarà sempre quello di eliminare dei bersagli, ma il livello di varietà è stato alzato notevolmente così da offrire al giocatore numerose maniere di compiere la loro missione. Il livello mostrato evidenzia la città di Miami, ed a detta di IO Interactive questa ambientazione propone un livello di cura al dettaglio e quantità di elementi mai visto prima nella serie, con oltre duemila persone che circolano per la mappa e centinaia di opportunità per eliminare il bersaglio in questione nella maniera più creativa possibile.

Questo fatto è ulteriormente rafforzato dal fatto che in Hitman 2 si potrà raccogliere praticamente ogni oggetto, sia esso una mela o una zucca, ed usarlo per rovinare la giornata a qualcuno ed ammazzarlo in maniera molto originale; tutto questo, chiaramente, contornato come sempre dalla possibilità di indossare una miriade di travestimenti di ogni tipo. Oltre a nuove feature che consentono l'implementazione di piani elaborati come la possibilità di sabotare veicoli per garantire un incidente letale, inoltre, è stato anche svelato un grande ritorno: quello della valigetta. Questo gadget in Hitman 2 sarà utilissimo, consentendo infatti di trasportare armi in zone pubbliche discretamente o – se lo desiderate – portarvi appresso la vostra selezione del reparto ortofrutta per ammazzare i bersagli a colpi di melanzane e asparagi.



PLAYERS L'OTTOBRE DEI GAMERS

2



CONSOLE	XONE-NSW
GENERE	SMULAZIONE GUIDA
SVILUPPO	PLAYGROUND GAMES
PUBLISHER	MICROSOFT

2



CONSOLE	PS4-XONE-NSW
GENERE	PLATFORM
SVILUPPO	CAPCOM
PUBLISHER	CAPCOM

2



CONSOLE	PS4
GENERE	ACTION
SVILUPPO	SEGA
PUBLISHER	SEGA

5



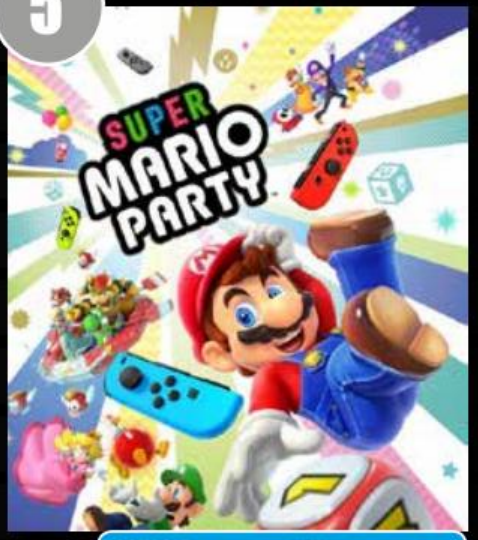
CONSOLE	PS4-XONE
GENERE	ACTION
SVILUPPO	UBISOFT
PUBLISHER	UBISOFT



5

CONSOLE
PS4-XONE
GENERE
ACTION FPS
SVILUPPO
DIGITAL ARROW
PUBLISHER
THQ NORDIC

5



9



12



12




PLAYERS



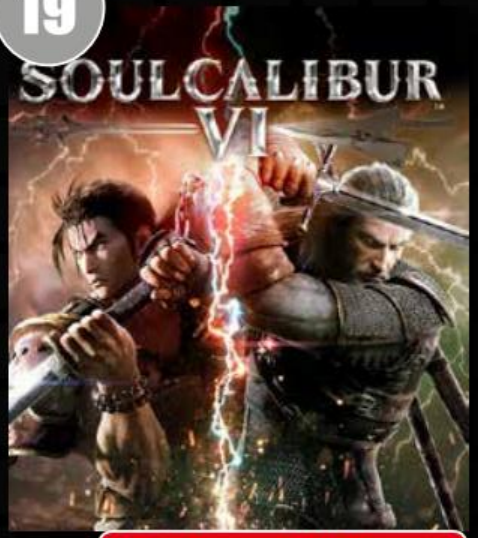
CONSOLE	PS4-NSW
GENERE	RPG
SVILUPPO	NIPPON ICHI
PUBLISHER	NIS AMERICA

16



CONSOLE	PS4-XONE-NSW
GENERE	SPARATUTTO
SVILUPPO	UBISOFT
PUBLISHER	UBISOFT

19



CONSOLE	PS4-XONE
GENERE	PICCHIADURO
SVILUPPO	BANDAI NAMCO
PUBLISHER	BANDAI NAMCO

Outright



25

CONSOLE	PS4-XONE-NSW
GENERE	CASUAL
SVILUPPO	OUTRIGHT
PUBLISHER	BANDAI NAMCO

25



CONSOLE	MULTI
GENERE	RYTHM
SVILUPPO	UBISOFT
PUBLISHER	UBISOFT



CONSOLE	NSW
GENERE	CASUAL
SVILUPPO	NINTENDO
PUBLISHER	NINTENDO



CONSOLE	PS4-XONE
GENERE	PICCHIADURO
SVILUPPO	2K GAMES
PUBLISHER	2K GAMES

19



CONSOLE	PS4-XONE
GENERE	ACTION
SVILUPPO	TT GAMES
PUBLISHER	WARNER BROS.

25



CONSOLE	PS4-XONE-NSW
GENERE	PICCHIADURO
SVILUPPO	BYKING STUDIOS
PUBLISHER	BANDAI NAMCO



CONSOLE	PS4-XONE
GENERE	ACTION FPS
SVILUPPO	TREYARCH
PUBLISHER	ACTIVISION



19

CONSOLE	PS4-XONE-NSW
GENERE	ACTION
SVILUPPO	OMEGA FORCE
PUBLISHER	KOEI TECMO

26



CONSOLE	PS4-XONE
GENERE	ACTION
SVILUPPO	ROCKSTAR GAMES
PUBLISHER	ROCKSTAR GAMES



30

CONSOLE	PS4-XONE
GENERE	ACTION-RPG
SVILUPPO	CYANIDE
PUBLISHER	FOCUS INTERCATIVE

UN CLASSICO TRA I SURVIVAL HORROR



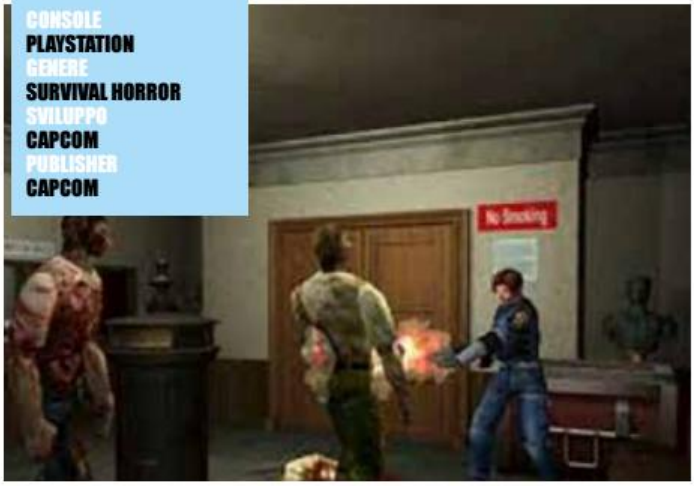
ANNO
1998

CONSOLE
PLAYSTATION
GENERE
SURVIVAL HORROR
SVILUPPO
CAPCOM
PUBLISHER
CAPCOM

In occasione dell'imminente periodo di Halloween e dato l'arrivo dell'omonimo remake il prossimo anno, abbiamo deciso di dedicare questa recensione a Resident Evil 2. Senza troppe presentazioni il classico survival horror di Capcom è uscito nel 1998 su PlayStation, portato poi su svariate piattaforme dell'epoca. La trama del gioco segue le vicende di due sopravvissuti, Leon e Claire, in fuga da una città degli Stati Uniti d'America medio-occidentali, Raccoon City, in preda a un'epidemia virale causata da un'azienda farmaceutica assetata di denaro, che ne ha trasformato la maggior parte della popolazione in zombie. All'inizio di Resident Evil 2 il giocatore può scegliere il personaggio giocante, con cui iniziare l'avventura, optando tra Leon Scott Kennedy e Claire Redfield; questa scelta influenza alcuni eventi nel corso della trama, oltre che ad alterare diversi elementi del gameplay stesso, come le armi a disposizione. Come il capitolo precedente, Resident Evil 2 è un videogioco con



una progressione a scenari: il personaggio giocante si muove in una determinata porzione di mondo di gioco, con cui può interagire, per poi spostarsi, tramite delle porte o condotti oppure tunnel, alla porzione di mondo successiva. Il metodo tecnologico con cui questi scenari si presentano è detto "pre-rendering" e sta ad indicare che tali spazi sono formati da immagini e sfondi fermi, statici, che non reagiscono direttamente alle azioni di gioco; gli unici elementi attualmente elaborati in tempo reale, e capaci di muoversi e interagire negli spazi, sono i personaggi (giocanti e non) oltre che ai modelli di oggetti recuperabili dal giocatore. L'andamento del gioco viene reso possibile grazie ad un sistema ad inquadratura fissa che varia unicamente di volta in volta al cambio di porzione di mondo nella quale il giocatore si muove. Resident Evil 2 fa dell'esplorazione, e del recupero di oggetti-chiave, uno dei cardini del suo gameplay: il giocatore è spronato a muoversi con cautela nelle diverse ambientazioni, spostandosi di scenario in scenario, alla ricerca di soluzioni per progredire nel gioco, risolvendo diversi enigmi. Nel corso dell'avventura, però, il giocatore incorre inevitabilmente in scontri diretti con nemici, da semplici zombie a mostri più forti, e può equipaggiarsi con un'arma e delle munizioni per difendersi; quando il gioco è attivo non è presente alcun HUD, tuttavia quest'ultimo è in realtà accessibile interrompendo l'azione e aprendo una schermata di stato che permette di visionare importanti informazioni: accanto all'immagine del personaggio compare infatti un elettrocardiogramma che mostra



la sua salute con colori dal verde, al giallo, fino al rosso, oltre che ad evidenziare l'arma attualmente equipaggiata e l'inventario che contiene gli oggetti recuperati e trasportati. All'interno dell'inventario è anche possibile esaminare ogni oggetto trasportato, ricevendo così un'utile descrizione di quest'ultimo, e combinare quando possibile diversi oggetti tra loro allo scopo di creare un prodotto unico. Nella schermata di stato è inoltre possibile visionare una mappa dell'ambiente circostante, oltre che consultare file riguardanti l'approfondimento della trama, raccolti nel corso del gioco. L'inventario ha una capacità di trasporto limitata, ma il giocatore può gestire il proprio spazio grazie a dei bauli universali, dislocati in tutto il mondo di gioco, con cui riporre o scambiare oggetti. Se durante il corso del gioco il personaggio perde troppa salute rischia di morire e di generare un game over; tuttavia è possibile recuperare salute grazie all'uso di una pianta medicinale, che può essere recuperata e combinata con altre del suo tipo per creare miscele più potenti, oppure grazie all'uso di una speciale bomboletta spray medica. In alcuni luoghi specifici, detti "safe rooms", il giocatore può salvare la partita grazie all'uso di una macchina per scrivere; tuttavia per salvare è necessario anche disporre di nastri di inchiostro, la cui quantità a disposizione viene numericamente consumata ogni volta che si salva, e i quali vanno recuperati e riposti nell'inventario durante il corso dell'avventura. Resident Evil 2 è ad oggi uno dei protagonisti del genere survival horror degli anni '90 e rimane un'icona dell'era PlayStation. In attesa del remake in uscita su PC, PS4 e Xbox One il 25 gennaio 2019, potete reperire il classico originale su PlayStation Network come classico PS One oppure tentare di acquistarlo in qualche mercatino dell'usato ad un buon prezzo.

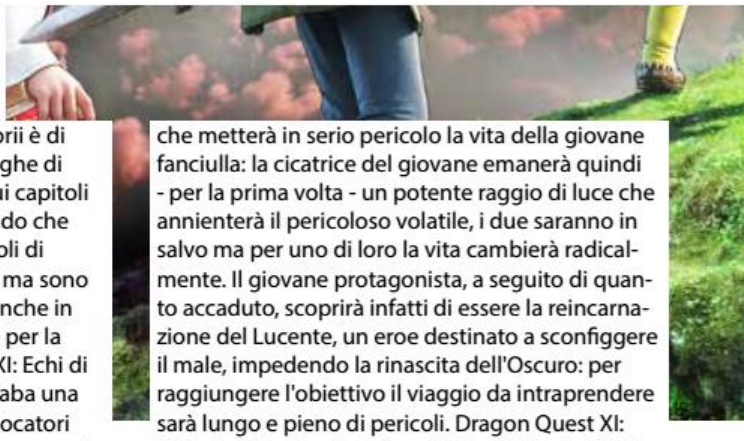


DRAGON QUEST: UN RITORI



DAY1
4 SETTEMBRE
CONSOLE
PS4/PC
GENERE
JRPG
SVILUPPO
SQUARE ENIX
PUBLISHER
QUARE ENIX

In territorio nipponico i giochi della serie Dragon Que titolo della saga, Dragon Quest XI: Echoes of an Elusiv ha venduto in 24 ore oltre due milioni di copie.



La serie ideata nel 1985 da Yūji Horii è di fatto una delle più importanti saghe di JRPG della storia videoludica i cui capitoli sono usciti sia su console Nintendo che Sony. In territorio nipponico i titoli di Dragon Quest hanno sempre spopolato ma sono riusciti a conquistare innumerevoli fan anche in occidente dove si attende il 4 settembre per la versione Playstation 4 di Dragon Quest XI: Echi di un'Era Perduta. Dragon Quest XI è una fiaba una di quelle storie capaci di coinvolgere i giocatori in un mondo indimenticabile fatto di personaggi carismatici, di eroi, di cattivi, di bizzarre creature, di eventi e momenti che sapranno strappare un sorriso, stupire con colpi di scena inaspettati, commuovere sino ad arrivare al cuore di ogni giocatore. Inutile sottolineare che la trama riveste un ruolo importantissimo motivo per il quale non scenderemo nei dettagli. Come in ogni fiaba che si rispetti, anche in Dragon Quest XI si vestiranno i panni di un giovane con una strana cicatrice sulla mano che, cresciuto in un piccolo villaggio e allevato da persone semplici e di gran cuore, si appresta a diventare adulto affrontando una sorta di prova d'iniziazione insieme alla sua inseparabile amica d'infanzia.

Qualcosa però non va come previsto. I due ragazzi saranno infatti attaccati da una pericolosa creatura che metterà in serio pericolo la vita della giovane fanciulla: la cicatrice del giovane emanerà quindi - per la prima volta - un potente raggio di luce che annienterà il pericoloso volatile, i due saranno in salvo ma per uno di loro la vita cambierà radicalmente. Il giovane protagonista, a seguito di quanto accaduto, scoprirà infatti di essere la reincarnazione del Lucente, un eroe destinato a sconfiggere il male, impedendo la rinascita dell'Oscuro: per raggiungere l'obiettivo il viaggio da intraprendere sarà lungo e pieno di pericoli. Dragon Quest XI: Echi di un'Era Perduta è un JRPG a tutti gli effetti,



impreziosito però da una serie di "chicche" mirate a rendere più attuali le tradizionali meccaniche di gioco che contraddistinguono il genere. A prima vista tutto sembra essere rimasto immutato nel tempo e i fan della serie si sentiranno trasportati in un modo estremamente familiare. Poco a poco, però, le novità verranno a galla. Dragon Quest XI vuole infatti mantenere le caratteristiche che hanno reso celebre la serie e hanno appassionato schiere di videogiocatori ma nel contempo desidera rinnovarsi per abbracciare anche i giocatori dell'attuale generazione. Il mondo di gioco sarà quindi suddiviso in diverse zone completamente esplorabili a piedi, in sella al nostro fidato destriero o in groppa a qualche bizzarra creatura dopo averla sconfitta, raggiungendo luoghi inaccessibili

NO IN PIENA FORMA

**st sono praticamente un'istituzione e l'ultimo
e Age, debuttato in Giappone lo scorso anno,**

in altro modo. Saremo quindi in grado di montare in sella a dei ragni ed arrampicarci su alcune pareti o entrare all'intero di mostri meccanici capaci di eseguire salti fuori dalla norma, il tutto per esplorare aree segrete che potrebbero celare preziosi scrigni contenenti risorse, armi, armature ed accessori. Come in ogni JRPG che si rispetti, i combattimenti rivestiranno il fulcro dell'intera esperienza di gioco e Dragon Quest XI non fa eccezione, con scontri a turni in cui sarà possibile gestire un solo componente del party o impartire ordini all'intero gruppo. Il giovane eroe infatti non sarà solo a compiere l'ardua impresa ma nel corso dell'avventura altri personaggi, tra cui maghe e ladri, si uniranno a lui e ovviamente scenderanno anche sui campi di battaglia. I nemici non compariranno casualmente ma saranno tutti ben visibili di conseguenza alcuni combattimenti potranno essere tranquillamente evitati. Tuttavia affrontare i combattimenti in modo costante eviterà di ritrovarsi nella condizione di prendere parte ad estenuanti sessioni di grinding per riuscire ad annientare uno dei tanti e potenti boss.

Il sistema di combattimento sarà strutturato a turni, negli scontri saranno quasi sempre presenti più creature nemiche e si potranno schierare sino a quattro personaggi.
Gli altri dovranno rimanere in panchina ma potranno rimpiazzare in qualunque momento quelli presenti sul campo di battaglia: un sistema che permette di attuare e modificare strategie in tempo reale a seconda della situazione e dei nemici che affronteremo.
Una volta innescato lo scontro, saremo ovviamente trasportati nell'area adibita alla battaglia nella quale però - a differenza dei capitoli precedenti - i personaggi potranno muoversi liberamente.
Il metodo tradizionale è senza ombra di dubbio quello che abbiamo preferito e sarà possibile impostarlo nelle opzioni di gioco.
La struttura della battaglia si baserà invece sul classico sistema Active Time Battle (ATB) di conseguenza si dovranno scegliere, dall'iconico menu laterale, le azioni che uno o tutti i membri del party dovranno eseguire al proprio turno.





(segue) In Dragon Quest XI saremo infatti noi a decidere quanti personaggi utilizzare effettivamente in battaglia. Si potrà optare per controllare le azioni di un unico eroe ed affidare gli altri all'IA dopo aver assegnato (anche durante lo scontro) ad ognuno tecniche più o meno offensive, curative e cosi via. Il sistema di Intelligenza Artificiale sceglie inoltre in modo automatico quale creatura il personaggio dovrà attaccare. Sarà però contemplata anche la possibilità di controllare tutti i personaggi impartendo, ad ogni turno, ordini precisi e scegliendo quale creatura dovranno attaccare per prima. Entrambi i sistemi risulteranno intuitivi, puliti ed immediati e nel complesso funzionano egregiamente ma la possibilità di scegliere le azioni di ogni membro del party è indubbiamente la migliore, sopratutto nelle battaglie contro i boss circondati da seguaci che faranno di tutto per ostacolare i quattro eroi. Ogni eroe - e di conseguenza ogni tipologia di nemico - avrà caratteristiche, abilità, attacchi, magie peculiari e potrà indossare ed impugnare solo determinati tipi di armi, oggetti ed armature: in base alla situazione sarà quindi necessario schierare in battaglia i personaggi più idonei alla situazione o sostituirli te.

Per il resto, la struttura generale di Dragon Quest XI: Echi di un'Era Perduta rimane strettamente ancorata al genere di appartenenza: si affronteranno missioni principali, incarichi secondari, alcuni mini-giochi, attività extra (tra cui corse a cavallo), si potrà parlare con vari personaggi, aiutare quelli in difficoltà ed esplorare liberamente le zone di gioco alla ricerca di boss opzionali, creature da sconfiggere, scrigni da aprire e segreti da scovare.
Segnaliamo che la maggior parte delle missioni secondarie, alcune più ispirate altre indubbiamente meno originali con le immancabili fetch quest, saranno affidate da vari NPC e talvolta dalle "Piante dell'Albero del Mondo" che potrebbero svelare anche informazioni molto utili.

Dragon Quest XI: Echi di un'Era Perduta mantiene lo stile colorato e cartoon che da sempre ha caratterizzato la serie, dando vita ad un mondo magico tipico di una fiaba con personaggi principali e secondari ben caratterizzati e vari.
Alcune ambientazioni invece risulteranno poco originali mentre altri scorci saranno comunque capaci di lasciare senza fiato.
Nota positiva anche per la varietà di nemici: tra ragni, mostri meccanici, volatili di ogni tipo, slime, granchi, creature acquatiche, mostri con tamburi, manichini e persino zombie assetati di sangue, gli scontri saranno sempre molto variegati, dinamici e divertenti.
Qualche incertezza invece sul sistema di telecamera libera in battaglia che non sempre funziona come dovrebbe. Nessuna incertezza neppure in ambito frame rate, la colonna sonora tipica della serie coinvolge totalmente e la localizzazione dei sottotitoli in italiano sarà indubbiamente gradita a moltissimi videogiocatori.
Segnaliamo inoltre la presenza di un ciclo giorno/notte e meteo dinamico che avrà impatto anche sul gameplay: alcune creature, ad esempio, usciranno dalla tana solo al chiaro di luna e alcuni icarichi potranno essere portate a termine solo in determinati orari.
Dragon Quest XI non deluderà neppure sul fronte longevità: i contenuti inclusi nel gioco sapranno saziare anche i palati più esigenti che potranno persino personalizzare a proprio piacimento l'intera esperienza aumentando notevolmente il livello di sfida. Accedendo alla "Missione Estrema" sarà infatti possibile aggiungere una serie di divieti, limitando, ad esempio, gli equipaggiamenti indossabili, bloccando gli acquisti nei negozi, disabilitando l'opzione di fuggire dalla battaglia: insomma, se volete un'avventura al limite dell'impossibile allora la Modalità Estrema è quella che fa per voi.
Dragon Quest XI è un titolo che farà brillare gli occhi a tutti i fan della serie e ha tutte le carte in regola per avvicinare anche nuovi giocatori. La storia narrata non è sicuramente tra le più originali tuttavia il modo in cui vengono raccontati gli eventi, la colonna sonora, le ambientazioni e i sette personaggi principali sapranno coinvolgere il giocatore in un mondo incantato. Il gameplay si poggia sulle solide basi che hanno reso celebre la saga ma è stato in parte rimodellato al fine di rendere l'intera struttura più moderna senza però stravolgerla.
Essere in grado di controllare ogni singolo membro del gruppo rende gli scontri più strategici e meno automatizzati nonostante la possibilità di riportare il tutto ad una struttura più classica sia possibile interagendo nelle opzioni di gioco. Dragon Quest XI è infatti un titolo che, grazie alle numerose opzioni contenuti anche nella Modalità Estrema, dona al giocatore la possibilità di personalizzare l'esperienza di gioco con combattimenti più classici o più moderni, più semplici o più complessi,strategici o più automatizzati.



BANDAI NAMCO Entertainment

SOULCALIBUR VI

IN ARRIVO IL 18 OTTOBRE





PRENOTA SUBITO PER RICEVERE IN OMAGGIO L'ESCLUSIVA METAL PLATE

* gadget riservati alle prenotazioni e/o fino ad esaurimento scorte

25 OTTOBRE

MY HERO ONE'S JUSTICE



Ricevi in omaggio il booklet comics che contiene un'avventura a fumetti creata dal maestro Kohei Horikoshi





PRENOTA ORA
PER GIOCARE NEI PANNI DI
ENDEAVOR
E FAR SÌ CHE L'HELLFLAME CONSUMI IL MALE DI QUESTO MONDO !



BANDAI NAMCO Entertainment

* DLC e gadget riservati alle prenotazioni e/o fino ad esaurimento scorte



Ogni giorno le prestazioni di un portatile, la portabilità di un tablet e un eccezionale touchscreen con la potenza di Windows 10

NUOVO SURFACE GO

Dopo la presentazione di luglio, il tablet 2 in 1 Surface Go di Microsoft è arrivato in Italia, dove arriva in due delle configurazioni — una con 4 gb di ram e 64 dedicati all'archiviazione e quella con il doppio della memoria nei rispettivi ambiti.
Alla base di entrambe le versioni ci sono il processore Pentium Gold 4415Y di settima generazione e una dotazione hardware interessante per chiunque desideri un prodotto compatto e versatile per la scrittura, la navigazione Internet e la produttività di carico leggero e medio.
Tra le caratteristiche spiccano un'autonomia da 9 ore, display da 10 pollici in formato 3:2 e da 1800 x 1200 pixel di risoluzione, un peso che parte da appena 522 grammi, un design che riprende quello dei modelli più lussuosi dell'apprezzata serie Surface e ovviamente Windows 10 a bordo.
Il prezzo è decisamente inferiore a quello chiesto per i Surface presentati finora e si attesta a 459 euro per la versione meno fornita per arrivare a 619 euro per la versione con 8 e 128 gb di memoria.
Dal conto purtroppo sono esclusi tutti gli accessori necessari a trasformare Surface Go in un vero 2 in 1 tuttofare: la Type Cover, ovvero la protezione per il tablet che funziona anche da tastiera sganciabile, il pennino a 4096 livelli di sensibilità per disegnare e prendere appunti sullo schermo e il mouse esterno (anche se sulla Type Cover è presente un trackpad più che dignitoso) il cui prezzo è di 99 euro ciascuno.

Veloce, efficiente e con una straordinaria autonomia
Affidati al nuovo Surface Go per eseguire software e app che usi ogni giorno1 con un potente processore Intel® e fino a 9 ore di durata della batteria.



Qualcosa per tutti
Svolgi i compiti di scuola, gestisci i tuoi progetti, usa le email o rilassarsi guardando un film: con Surface Go la condivisione non è più un problema.

Entra in contatto con amici e familiari
Effettua videochiamate nitide e chiare con la fotocamera HD anteriore integrata da 5 megapixel



Prenditi una pausa
Rilassati con uno schermo nitido e brillante, mentre leggi un buon libro o una rivista.

Scatta e condividi foto straordinarie
Cattura momenti memorabili con la fotocamera HD posteriore da 8 megapixel.

Ricerche online senza problemi
Prendi appunti, disegna ed evidenzia direttamente sulle pagine Web in Microsoft Edge.

Software	Windows 10 in modalità S1 Versione di prova di 30 giorni di Microsoft Office 365 Home
Dimensioni	9,65 x 6,9 x 0,33" (245 x 175 x 8,3 mm)
Peso	A partire da 522 gr Cover con tasti non inclusa*
Archiviazione3	Unità eMMC: 64 GB Unità SSD: 128 GB
Schermo	Schermo: PixelSense™ da 10" Risoluzione: 1800 x 1200 (217 ppi) Proporzioni: 3:2 Contrasto: 1500:1 Touch: multi-touch a 10 punti Corning® Gorilla® Glass 3
Durata della batteria	Fino a 9 ore di riproduzione video2
Processore	Intel® Pentium® Gold 4415Y
Protezione	TPM 2.0 per una protezione di livello enterprise Protezione di livello aziendale e accesso con riconoscimento del volto Windows Hello
Memoria	RAM da 4 GB o 8 GB
Wireless	Wi-Fi: compatibile con IEEE 802.11 a/b/g/n/ac Tecnologia wireless Bluetooth 4.1
Connessioni	1 USB-C Jack cuffie da 3,5 mm 1 porta Surface Connect Porta per Cover con tasti Surface Lettore di schede microSDXC Compatibile con l'interazione fuori schermo su Surface Dial*.
Fotocamere, video e audio	Fotocamera di riconoscimento del volto Windows Hello (anteriore) Fotocamera anteriore da 5 MP con video HD da 1080p, tramite Skype Fotocamera posteriore con messa a fuoco automatica da 8 MP con video HD da 1080p Microfono singolo Altoparlanti stereo da 2 W con Dolby® Audio™ Premium
Grafica	Grafica Intel® HD 615
Esterno	Case: magnesio Colore: argento Pulsanti fisici: volume, alimentazione
Sensori	Sensore di luce ambientale Accelerometro Giroscopio Magnetometro
Contenuto della confezione	Surface Go Alimentatore Guida introduttiva Norme di sicurezza e garanzia
Garanzia	1 anno di garanzia limitata sull'hardware

LA MAGIA DELLA NBA TORNA SULLE NOSTRE CONSOLE!

Iniziano le stagioni sportive e non poteva mancare la consueta celebrazione del basket d'oltre oceano.

Il mese di settembre si sa, è il mese degli sportivi e ogni anno tra le varie uscite di reinizio stagione videoludica, gli sportivi dominano le classifiche nazionali e mondiali con milioni di videogiocatori che non vedono l'ora di iniziare la nuova stagione del proprio sport preferito. In Italia le due "fazioni" dominanti sono il calcio e il basket, che dal punto di vista videoludica sta abilmente prendendo piede anche nel nostro bel paese e riesce a stagliarsi nelle parti nobili della classifica, in particolare il gioco di 2K Games, leader indiscusso del settore che nel tempo ha guadagnato parecchio terreno rispetto alla controparte EA Sports, sviluppatore che invece domina nel calcio.

NBA 2K19 rappresenta un ulteriore miglioramento rispetto al capitolo precedente anche se quest'anno gli sviluppatori sono rimasti un po' nella loro confort zone e hanno preferito aggiornarne i contenuti, aggiungendo alcune gradite migliorie e nuove opzioni, ma senza introdurre grossi cambiamenti come accaduto lo scorso anno, con l'introduzione del "Quartiere" all'interno de La Mia Carriera che anche quest'anno, sarà il nostro HUB per accedere ai vari negozi e attività.

Ne La Mia Carriera in NBA 2K19 vestiremo i panni di Al, un giovane che ha mancato la sua occasione nel Draft post-college (non è stato scelto da nessuna squadra) e ha dovuto iniziare la sua carriera tra i cadetti della lega cinese, con la speranza di farsi notare e coronare il suo sogno di NBA.

Tra le mille difficoltà e i suoi problemi di integrazione in un campionato così diverso dalla NBA, in un paese con così tante differenze culturali e linguistiche, il nostro caro Al con fatica riuscirà a farsi notare da una squadra americana con sede a Los Angeles, ma invece di coronare il suo sogno di giocare per i Lakers e nella NBA finirà nella G-League la lega di sviluppo della NBA, un altro purgatorio dal quale farsi notare ed eventualmente emergere nella NBA. A differenza del classico fenomeno da college che viene scelto come prima scelta assoluta al Draft, la storia creata in NBA 2K19 è un taglio inedito ed è risultata più avvincente rispetto agli ultimi episodi un po' sottotono. Come sempre il taglio cinematografico è all'ordine del giorno e ciò si denota anche dal nuovo editor per la creazione del personaggio, che ci viene presentato come fosse una sorta di set fotografico o "media day", dove andremo a modificare le nostre statistiche e sembianze, con la possibilità di rendere il tutto ancora più realistico e applicare il nostro bel faccione al personaggio, grazie alla app per smartphone, quest'anno ancora più precisa.

Per quanto riguarda il gameplay, le promesse sono state mantenute e le diverse migliorie richieste dai fans sono finalmente state introdotte, tra cui troviamo il ciclo giorno-notte all'interno del Quartiere, che va ad influenzare anche le attività e le possibilità di interazione e finalmente, un numero maggiore di attività e possibilità che ci permetteranno di accumulare più VC per potenziare il nostro giocatore e personalizzarne l'aspetto. Una delle critiche più pesanti attribuite a NBA 2K18 era l'onnipresenza dei VC e la scarsa reperibilità della moneta del gioco, che spingeva volutamente il giocatore ad affacciarsi al mondo delle microtransazioni, che purtroppo risultavano quasi necessarie. In NBA 2K19 la situazione microtransazioni è nettamente migliorata, guadagniamo molti più VC nelle partite e dalle e ciò ci permette di potenziare il nostro giocatore senza dover necessariamente spendere soldi reali.

Per quanto riguarda il resto dell'offerta di NBA 2K19, qualche miglioria anche per Il Mio GM e La Mia Lega, dove troviamo la possibilità di gestire il ruolo del Mentore all'interno del roster, che potrà aiutare i nostri giovani a migliorarsi e la possibilità di usare le classi Draft storiche, a partire dal 1960 e attraversando anni storicamente ricchi di talenti come il 1984, 1996 o il 2003, oppure un blocco che comprende tutte le annate storiche. In realtà questa opzione era già utilizzabile nei capitoli precedenti grazie al lavoro della community, che ha da sempre creato e aggiornato una miriade di roster personalizzati che ci permettevano il salto attraverso le varie epoche, ma l'introduzione "ufficiale" dei Draft storici ci ha fatto davvero molto piacere.

Come sempre non mancano le altre novità









DAY1
11 SETTEMBRE
CONSOLE
PS4/XBOXONE/NSW//PC
GENERE
SPORTIVO
SVILUPPO
VISULA CONCEPTS
PUBLISHER
2K GAMES

NBA 2K19

già presenti in NBA 2K18, come La Mia Squadra (la modalità Ultimate Team di NBA 2K), Stagione, Play-off e le modalità online, il tutto racchiuso in una rinnovata veste grafica dei menù che risulta essere più chiara e visivamente curata.
Riguardo al gameplay sul parquet, non ci sono grandissimi stravolgimenti rispetto al passato, il gioco è rimasto pressoché invariato e questo è un bene vista l'ottima qualità raggiunta in NBA 2K18.

Dal punto di vista tecnico, come sempre NBA 2K è il gioco sportivo più sbalorditivo a livello grafico e questo NBA 2K19 è ancora meglio rispetto al precedente capitolo.

Il confronto con altri titoli sportivi riguardo ai volti dei giocatori, alle animazioni e alla resa di alcuni effetti come sudore e peli corporei è impari, ma c'è anche da dire che il numero di giocatori da realizzare e muovere in-game è di molto inferiori rispetto ai vari FIFA o PES, ma rimanendo sempre in ambito cestistico, anche contro NBA Live, NBA 2K19 ne esce vincitore a mani basse. Come ogni anno segnaliamo inoltre un grande lavoro nella colonna sonora, quest'anno curata da Travis Scott, che include diversi brani rap, perfetti per il mood NBA.
NBA 2K19 è il titolo cestistico definitivo, frutto di anni e anni di miglioramenti per una serie che ormai ha raggiunto l'apice sia nella qualità che nella quantità di materiale offerto e seppure quest'anno non ci sono enormi migliorie, merita comunque l'acquisto da parte dei fan della NBA e non.

iPHONE XS E XS MAX I GIOIELLI DI APPLE



Nuovo gioiello di apple in due versioni con importanti innovazioni soprattutto nei materiali impiegati.
Disponibili per il pre order già dal 14 settembre, scopriamo i dettagli di questo prodotto che già fa sognare.
Parliamo di gioiello perchè purtroppo anche i prezzi sono da gioiello: XS parte da €uro 1.189 per arrivare a €uro 1.589 mentre XS MAX parte da 1.289 per arrivare a 1.1689.
E' altresi vero che le generazioni che hanno fatto tutto il percorso della telefonia mobile ricordano ancora vecchi modelli a un milione e mezzo di vecchie lire !!!!

Benvenuti sui grandi schermi

Super Retina in due formati, fra cui il display più grande mai visto su un iPhone.
Face ID sempre più veloce. Il chip per smartphone più potente e intelligente che ci sia. E un rivoluzionario sistema a doppia fotocamera. iPhone XS ha tutto quello che ami in un iPhone, pensato ancora più in grande.
Super Retina. Grande e supergrande.
Gli schermi OLED progettati per iPhone XS offrono la migliore fedeltà cromatica del settore, tecnologia HDR e neri assoluti. E il display di iPhone XS Max è il più grande che un iPhone abbia mai avuto.
iPhone XS Max
Display OLED Super Retina custom-made 6,5"
risoluzione 2688×1242
pixel per pollice 458
iPhone XS
Display OLED Super Retina custom-made 5,8"
risoluzione 2436×1125
pixel per pollice 458
Il design all-screen non solo cattura lo sguardo: ti dà anche tutto lo spazio che ti serve per fare tutto quello che ti piace.
E su iPhone XS Max hai un display da 6,5 , il più grande che un iPhone abbia mai avuto.
Un OLED su misura. I pannelli OLED di iPhone XS danno vita a un display HDR con la migliore fedeltà cromatica del settore, neri assoluti e straordinari livelli di contrasto e luminosità.
Nessun altro dispositivo Apple ha uno schermo con definizione e densità di pixel così elevate.
Contrasto 1.000.000:1
Ampia gamma cromatica con gestione del colore a livello di sistema
La migliore fedeltà cromatica del settore. Un sistema evoluto di gestione del colore ti mostra automaticamente le immagini in ampia gamma cromatica, così tutto ciò che vedi è semplicemente splendido.
HDR10 e maggior ampiezza del suono stereo
Con i titoli in Dolby Vision e HDR10 che trovi su iTunes, Netflix e Amazon Prime Video, il grande cinema arriva su iPhone.2
E grazie all'audio stereo ancora più ampio tutto è più coinvolgente. Inoltre, le tue foto HDR avranno una gamma dinamica del 60% più ricca: anche quelle scattate in passato
True Tone
Un sensore di luce ambientale a sei canali regola con precisione il bilanciamento del bianco in base alla temperatura di colore della luce intorno a te.
Così la luminosità delle immagini sul display ha la stessa naturalezza della carta stampata, e i tuoi occhi si stancano meno.
Un nuovo livello di resistenza all'acqua
Il vetro più robusto mai visto su uno smartphone viene sigillato e sagomato con estrema precisione per aderire al profilo in acciaio chirurgico inossidabile, creando una struttura ancora più resistente all'acqua: fino a 2 metri di profondità per 30 minuti.
E iPhone XS non teme nemmeno i liquidi come caffè, tè e altre bevande.



Face ID il tuo volto è la tua password

Semplice e sicuro
Face ID ha rivoluzionato il nostro modo di sbloccare il telefono, accedere alle app e fare pagamenti.
Grazie ad alcune delle nostre tecnologie più sofisticate (il sistema di fotocamere TrueDepth, il Secure Enclave e il Neural Engine) è la forma di autenticazione facciale più sicura mai creata per uno smartphone.
E adesso è ancora più veloce e più facile da usare.
Fai di più al primo sguardo
Face ID non serve solo a sbloccare l'iPhone: con un semplice sguardo puoi inserire username e password senza doverli scrivere a mano.
Sblocca all'istante
Grazie al Secure Enclave evoluto e a nuovi algoritmi, Face ID è ancora più veloce. E quindi ancora più comodo.
Fai login nei tuoi account e nelle tue app
Face ID funziona con le app che già usi,






come quelle per l'home banking o la salute, e anche con le note e i documenti protetti da password.

Apple Pay nei negozi

Cercare il portafoglio non serve: ti basta avvicinare l'iPhone al terminale POS. Ed è anche più sicuro che usare la tua carta di credito fisica.

Apple Pay online e nelle app

Pagare una corsa in taxi, una pizza a domicilio o un nuovo paio di scarpe? Mai stato così facile.

A12 Bionic il chip per smartphone più potente e intelligente che ci sia

Un nuovo quoziente di intelligenza.

Il chip A12 Bionic, con il nostro Neural Engine di nuova generazione, offre prestazioni incredibili.

Sfruttando l'apprendimento automatico in tempo reale (machine learning), rivoluziona il tuo modo di vivere la realtà aumentata, le foto, i giochi e tanto altro.

CPU progettata da Apple

Il nuovo performance controller suddivide dinamicamente i compiti fra i sei core del processore: due gestiscono i calcoli più pesanti per darti migliori performance, quattro risolvono le operazioni di routine in modo superefficiente.

E quando serve più potenza, il controller mette al lavoro tutti e sei i core.

2 performance core

Fino al 15% più veloci rispetto al chip A11 Bionic

4 efficiency core

Fino al 50% di consumi in meno rispetto al chip A11 Bionic

E' stato aggiunto un quarto core che, insieme alla compressione lossless della memoria, dà ancora più slancio alle prestazioni grafiche nei giochi, nel montaggio video e nelle app che mettono più a dura prova la GPU.

4 core GPU

Prestazioni grafiche fino al 50% più veloci rispetto al chip A11 Bionic Metal 2 ottimizzato

Neural Engine progettato da Apple.

Il motore neurale è progettato per rendere possibile una forma evoluta di apprendimento automatico in tempo reale.

In pratica, iPhone XS è capace di riconoscere schemi ricorrenti, fare previsioni e imparare dall'esperienza, un po' come fai tu.

Il Neural Engine è incredibilmente veloce: svolge cinquemila miliardi di operazioni al secondo.

È incredibilmente efficiente, perché riesce a fare di tutto in tempo reale. Ed è anche incredibilmente intelligente, perché ti permette di tuffarti nella realtà aumentata, o magari trovare in un attimo tutte le tue foto che ritraggono cani, spiagge o bambini.

Non solo: aperto il Neural Engine alla piattaforma Core ML, così ora gli sviluppatori possono arricchire le loro app con l'apprendimento automatico in tempo reale, che avviene direttamente sul tuo iPhone.

Architettura 8 core 5000 miliardi di operazioni al secondo Core ML fino a 9 volte più veloce rispetto al chip A11 Bionic ISP ottimizzato.

L'image signal processor è stato perfezionato per analizzare ancora meglio la profondità della scena e catturare immagini incredibilmente dettagliate in modalità Ritratto. E grazie alla funzione Smart HDR noterai una gamma dinamica molto più ampia nelle tue foto.

Sistema a doppia fotocamera

Sorridi, è una nuova era della fotografia.

Sensori, processori, algoritmi.

E soprattutto tu.

L'innovativo sistema a doppia fotocamera mette insieme il processore ISP, il Neural Engine e algoritmi evoluti per darti nuove possibilità creative e aiutarti a scattare foto spettacolari.

Smart HDR

La funzione Smart HDR sfrutta diverse tecnologie (tra cui sensori più veloci, processore ISP ottimizzato e algoritmi evoluti) per dare alle tue foto più punti di luce e zone d'ombra più dettagliate.

Effetto bokeh e Controllo profondità

Su iPhone XS l'effetto bokeh, cioè la sfocatura dello sfondo, interviene in modo ancora più sofisticato per dare maggior risalto ai primi piani.

E grazie a un nuovo controllo, puoi regolare la profondità di campo nei ritratti anche dopo averli scattati.

Modalità Ritratto evoluta per i selfie

La fotocamera TrueDepth genera un'accurata mappa di profondità per mettere a fuoco la tua figura e farla spiccare sullo sfondo sfocato. E anche in questo caso puoi regolare la profondità sia prima che dopo lo scatto.

Più dettagli, anche con meno luce

Il sensore della fotocamera ha pixel più grandi per catturare più luce, e più profondi per una maggiore fedeltà delle immagini. Il risultato? Foto ancora migliori, anche in ambienti poco illuminati.

Soggetti in movimento ancora più a fuoco

Sensori più veloci, Smart HDR e zero ritardo nello scatto: la combinazione perfetta per catturare l'attimo e dare più risalto a luci e ombre.

Video 4K e suono stereo più ampio

Nessun altro smartphone gira video a una qualità così elevata come iPhone XS. Puoi contare su: immagini migliori anche con poca luce, gamma dinamica estesa nei video fino a 30 fps, registrazione audio stereo, e riproduzione stereo con una separazione del suono più ampia.

Miliardi di operazioni.

Uguale: una splendida foto.

Il sistema a doppia fotocamera di iPhone XS sfrutta la potenza senza precedenti del Neural Engine e la sua capacità di eseguire cinquemila miliardi di operazioni al secondo.

È come avere a disposizione un assistente fotografo superveloce: grazie al processore ISP di Apple, ti aiuta a trasformare i tuoi scatti in immagini mozzafiato. Ecco alcune delle cose che il sistema fotografico elabora prima dello scatto.

Rilevamento volti.

In modalità Ritratto, il Neural Engine analizza i dati del sensore sfruttando l'apprendimento automatico per isolare velocemente le persone e i volti nell'inquadratura.

Mappatura dei volti

Una volta rilevato e mappato un volto, iPhone può applicare al soggetto gli originali effetti Illuminazione ritratto.

Mappatura della profondità

Il processore ISP ha un motore di profondità evoluto che legge i dati di segmentazione raccolti dal Neural Engine per separare con precisione il soggetto dallo sfondo.

WELCOME FIFA ULTIMATE TEAM 19

DIVISION RIVALS

Scopri qual è il tuo posto nella community di FUT e affronta giocatori di livello simile provenienti da tutto il mondo.
In questa nuova modalità di FUT 19 te la vedrai contro altri giocatori nella tua divisione per ottenere premi settimanali a scelta con cui migliorare la tua rosa.



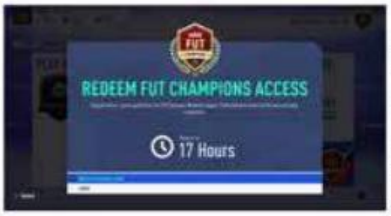
PUNTEGGIO SETTIMANALE GUADAGNA PREMI SETTIMANALI

Ogni settimana di Division Rivals è una competizione a parte, e puoi ottenere premi al termine di ogni settimana.
Il tuo punteggio settimanale determina il tuo livello nella divisione, una posizione più alta si traduce in una miglior scelta di premi al termine di ogni competizione.



PUNTEGGIO ABILITÀ UN NUOVO MODO DI COMPETERE ONLINE

Quando inizi per la prima volta Division Rivals, giocherai un certo numero di partite di qualificazione per determinare il tuo livello di abilità contro gli altri giocatori.
Ti verrà assegnato un punteggio abilità basato sulle prestazioni in questi match che determinerà la tua divisione.
Il risultato di ogni match che disputi nella tua divisione durante la settimana influenzerà il tuo punteggio abilità; accumula abbastanza punti e potrai essere promosso in una divisione più alta.



PUNTI QUALIFICAZIONE FUT CHAMPIONS QUALIFICATI PER LA WEEKEND LEAGUE

Ogni vittoria in Division Rivals non solo ti avvicina alla prossima divisione ma ti fa fare un passo avanti verso la Weekend League.
Un rivisto sistema di qualifica al FUT Champions ti premia con punti che puoi usare per qualificarti alla Weekend League. Quando guadagni abbastanza punti, puoi decidere se riscattarli per accedere alla Weekend League corrente o mantenerli ed utilizzarli per una futura qualificazione, potendo dunque decidere in quale weekend giocare.
La qualifica automatica alla Weekend League funziona in maniera differente; ogni vittoria in Weekend League ti premia con dei punti che puoi utilizzare per accedere ad una prossima Weekend League.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

Per la prima volta in assoluto, la UEFA Champions League e l'Europa League sbarcano in FIFA Ultimate Team.
Gioca alle competizioni per club più prestigiose al mondo con contenuti a tema introdotti durante la stagione, per rivivere le stesse emozioni dei tornei europei in FUT.







ICONE FUT

Aggiungi alla tua rosa alcune delle più grandi leggende del calcio grazie alle nuove ICONE FUT inserite in FIFA 19 Ultimate Team.
Ripercorri le fasi più esaltanti delle loro straordinarie carriere nella modalità Storia ICONE, con oggetti individuali che rappresentano i momenti clou del loro passato da calciatore.





PIÙ MODI PER GIOCARE

Esplora le caratteristiche aggiuntive di FUT 19, come le Scelte giocatori, una nuova esperienza Champions Channel, le Tattiche dinamiche e nuovi modi per gestire il club. Scopri i vari modi per giocare, migliorare la tua rosa e venire premiato in FIFA 19 Ultimate Team.



TATTICHE DINAMICHE FUT

Un sistema totalmente rivisitato che ti consente di scegliere tra diversi approcci tattici, garantendo una personalizzazione ancora più profonda prima della partita e ulteriori opzioni per apportare modifiche durante il match con la croce direzionale. Ogni approccio tattico unisce moduli, mentalità e stili di gioco offensivi e difensivi, consentendoti di personalizzare facilmente il tuo assetto in qualsiasi situazione.

SCELTE GIOCATORI

Ottieni un maggior controllo sulla creazione della tua rosa con Scelte giocatori.
Questa nuova tipologia di oggetto FUT permette di scegliere un calciatore da aggiungere alla rosa da una selezione di massimo cinque oggetti giocatore differenti.



IL NUOVO CHAMPIONS CHANNEL

I comandi del controller in sovrimpressione, i replay e la possibilità di passare subito ai momenti importanti delle partite aiutano a capire come reagiscono i giocatori più forti alle varie situazioni in campo.
Usa queste e altre caratteristiche per imparare ogni weekend dai migliori 100 giocatori di FUT Champions.

COMPANION APP



Gestisci la tua squadra in movimento con la Companion App di FUT, con nuove caratteristiche che garantiscono un controllo ancora maggiore sulla rosa mentre sei lontano dalla console.
Resta aggiornato sui tuoi progressi in ambito competitivo grazie alle classifiche, aggiunte per la prima volta alla Companion App di FUT.
Puoi anche perfezionare ulteriormente i criteri di ricerca sul Mercato di FUT, per trovare più facilmente il giocatore giusto al momento giusto.
Inoltre, per la prima volta puoi riscattare premi settimanali da Squad Battles, Division Rivals e FUT Champions dalla Companion App.

UN MODO NUOVO DI GESTIRE GLI OGGETTI TROVATI NEI PACCHETTI

Una presentazione completamente rivista ti permette di gestire più rapidamente i nuovi oggetti, così da dedicare più tempo alla creazione della rosa.
I nuovi oggetti trovati nei pacchetti vengono messi direttamente nel club, con un'interfaccia più immediata che aiuta a decidere se tenere, eliminare o trasferire gruppi di oggetti.

LET'S START LOW COST

È arrivato Fifa19 e come di consueto, quando il gioco è nuovo, si inizia con una formazione LowCost.
Essendo doveroso celebrare il ritorno dei diritti della Serie A su FIFA la formazione non poteva che ispirarsi alla nostra massima serie.
Il modulo scelto è il 4-2-3-1 con gli esterni poiché la maggior parte dei club italiani utilizza questo schema di gioco; in porta non ci sono molte alternative quindi optiamo per Szczesny (alternative Perin o Donnarumma); la difesa è composta dal neo-acquisto della Juventus Cancelo, De Vrij,Juan Jesus e Dalbert (alternative Vrsaljko al posto di Cancelo e Asamoah al posto di dalbert).
I due mediani sono Milinkovic Savic ed il brasiliano Allan (alternativa LowCost a Milinkovic: Bonaventura,Brozovic o Zielinski), i due esterni sono Bernardeschi (alternativa Chiesa) e il faraone El Shaarawy (alternativa Lukaku della Lazio), il trequartista è Luis Alberto con alternativa Bonaventura o Pastore; come unica la scelta è ricaduta su Arkadiusz Milik, ma potete anche optare per Dzeko,Zapata oppure cambiando del tutto caratteristiche prendere Lautaro Martinez, Cutrone o Schick.
Sinceramente crediamo sia una delle squadre LowCost più forti della Serie A e ci si può divertire fin da subito!
Alla Prossima.

		CHE	95	RAT	82
ATT	80	MID	82	DEF	80
PAC	78	SHO	65	PAS	71
DRI	77	DEF	64	PHY	72



anche in Italia dal 10 ottobre

pronta con 40 giochi



NEOGEO
mini
INTERNATIONAL

prenota subito !!!

SNK 40th Anniversary
The Future Is Now

a soli € 129,99*
anzichè 149,99

* offerta valida esclusivamente sul pre order fino al 10 ottobre e/o salvo esaurimento scorte

SI TORNA A RAVNICA



Le prossime espansioni di Magic saranno ambientate sul piano di Ravnica. L'annuncio si inserisce nella linea narrativa data dalla Magic Story, l'insieme dei racconti che l'area creativa di Magic sta sviluppando con al centro i Planeswalker.

Le avventure di Magic saranno incentrate su Ravnica per tre espansioni, per prepararci alla resa dei conti finale contro Bolas in persona. La prima delle tre espansioni, Gilde di Ravnica, uscita il 5 ottobre 2018 è incentrata sui concordi Selesnya (verde-bianco), i marziali Boros (rosso-bianco), gli escatologici Golgari (nero-verde), gli instancabilmente geniali Izzet (blu-rosso) e i misteriosi Dimir (blu-nero). Seguirà Fedeltà di Ravnica a gennaio 2019, che avrà come protagoniste le altre Gilde del piano: i disciplinati Azorius (bianco-blu), i caotici Rakdos (nero-rosso), i selvaggi Gruul (rosso-verde), gli sperimentatori Simic (verde-blu) ed i subdoli Orzhov (bianco-nero).
Sarà anche il penultimo capitolo della storia dei Guardiani, quindi prepariamoci ad entusiasmanti colpi di scena!
A partire dal 2 novembre saranno inoltre disponibili i Kit di Gilda, che includeranno un mazzo da 60 carte incentrato sulla tua gilda prediletta, oltre ad accessori a tema come spillette, adesivi e segnapunti vita Spindown. I kit di gilda di Gilde di Ravnica saranno disponibili come detto dal 2 novembre 2018. I kit di gilda di Fedeltà di Ravnica usciranno invece a febbraio 2019.



Il Conclave di Selesnya (Selesnya Conclave) noto anche come Selesnya è una delle dieci gilde di Ravnica nel patto delle gilde, fondata da Mat'Selesnya. Ha sede a Vitu-Ghazi, ma un'altra grossa sede del conclave è anche in Vitar Yescu. È legata al mana verde e bianco. Con la rifondazione delle gilde, anche i Selensya tornarono a riacquistare il potere. La fede che i suoi seguaci avevano perso con la morte del Coro del Conclave e la sconfitta di Mat'Selesnya, venne riformata da Trostani, un'entità composta da tre driadi, che potevano nuovamente comunicare con il Parun.
La gilda inoltre decise di prendersi un nuovo compito, ovvero custodire tutto ciò che di bello c'è sul piano. Tornati in vigore, il culto si diffuse nuovamente, formando molte piccole comunità chiamate vernadi, costituite intorno a un albero centrale e guidate da una driade. I vernadi si espandono verso l'esterno da Vitu-Ghazi e sono tutti connessi mediante una rete sotterranea di radici. Dopo l'assalto di Zomaj Hauc a Vitu-Ghazi, l'albero-città rimase in rovina fino all'arrivo di Suniel, un plasmalegno elfico che assunse il compito di ristrutturare l'intera città, diventando così il capo architetto di Vitu-Ghazi.



La Lega Izzet (Izzet league) nota anche come Izzet è una delle dieci gilde di Ravnica nel patto delle gilde. Fondata da Niv-Mizzet, è legata al mana blu e rosso. Con il ritorno di Niv-Mizzet, pieno di energia e rinvigorito dalla lunga assenza, la gilda è tornata in attività, completamente riformata e ancora più pazza di prima. Ora i maghi della corte di Niv-Mizzet sono chiamati Izmundi, mentre i migliori tra loro sono chiamati Izmagnus.
L'intera fila di scienziati, chimici, maghi e alchimisti della gilda lavora apparentemente senza motivo, ma in segreto porta avanti il piano di Niv-Mizzet.
Tra i suoi vari numerosi progetti, il Mentefiamma assegnò a un gruppo di Izzet sotto la guida di Ral Zarek di studiare e scoprire i segreti del labirinto implicito creato da Azor I.



La Casata Dimir (House Dimir) nota anche come Dimir è una delle dieci gilde di Ravnica nel patto delle gilde, fondata da Szadek, che in cambio della sua firma, riuscì a fare in modo che una delle clausole all'interno del patto fosse la segretezza della gilda.
Questo creò una falla nella struttura del patto che 10.000 anni dopo sarebbe stata sfruttata per distruggerlo. È legata al mana blu e nero. I Dimir ufficialmente non esistono, la popolazione di Ravnica crede che esistano solo nove gilde e che la decima, sia ormai persa nella polvere del tempo. I pochi che ne ricordano qualcosa considerano la gilda solo un mito o una storia per spaventare i bambini. Questa disinformazione è promulgata dagli stessi Dimir per garantirne la segretezza. Rappresenta la vera e propria lobby criminale di Ravnica. La Casata Dimir offre spionaggio, contrabbando, furto, assassinio e altri servizi illegali ai cittadini di Ravnica, che credono di assumere membri di altre gilde. Più piccola rispetto alle altre è così segreta che perfino i suoi membri spesso non sanno per chi lavorano veramente.



Il Culto Rakdos noto anche come Rakdos è la gilda più odiosa di Ravnica, fondata da Rakdos e presente nel patto delle gilde. I suoi membri sono sadici e ossessionati dall'infliggere dolore, seguaci del demone. È legata al mana nero e rosso. Nel patto delle gilde il loro ruolo era quello di minatori e schiavi, ma in segreto lavorarono per causare il caos nel piano, assoldati come mercenari e assassini. Questo univa le altre gilde e le portava a collaborare, per fermare le frequenti ribellioni Rakdos.
Quando la gilda si sciolse, il culto di Rakdos rimase molto diffuso tra la popolazione.
Con il risveglio di Rakdos la gilda tornò in attività. Ora la conformazione e l'organizzazione della corporazione è più strutturata, divisa in anelli di comando, ognuno capeggiato da un carceriere.



Lo Sciame Golgari (Golgari Swarm) noto anche come Golgari è una delle dieci gilde di Ravnica nel patto delle gilde, fondata da Svogthir. Per via della necromanzia da loro praticata, è la più grande di tutte le gilde, i loro membri seguono il ciclo della vita e della morte e il loro ruolo principale è quello di fornire risorse alimentari ai cittadini di Ravnica.
È legata al mana verde e nero. All'interno della gilda esistono diversi sottogruppi in lotta tra loro per la supremazia, di cui i più importanti sono i Devkarin e i Teratogeni.
Dopo la sconfitta di Svogthir da parte delle Sorelle di Pietramorte, i Teratogeni governarono i Golgari fino al decamillennio al cui termine, i Devkarin presero il sopravvento, prima con Savra, poi con Jarad.
Nonostante lo scioglimento della gilda, Jarad rimase al potere. Con Jarad e la riunificazione della gilda, ora il lich comanda sciami di insetti piranha e ogni altro genere di insetto carnivoro sul piano. Ha creato un consiglio di sciamani e ladri chiamato Cilia, che ha una funzione di consigliere parlamentare e di agenzia di spie, a seconda delle necessità. Inoltre Jarad sfrutta i suoi insetti per controllare le attività dei Golgari e trasmettere i suoi ordini.



L' Alleanza Simic (Simic Combine) nota anche come Simic è una delle dieci gilde di Ravnica nel patto delle gilde, fondata da Simic. Il loro scopo è di preservare la salute di ogni essere vivente del piano. I suoi membri studiano la vita, creano farmaci e si interessano di biogenetica e di esperimenti sulla stessa. È legata al mana verde e blu.
Dopo la morte di Momir Vig, la scoperta degli Zonot e di una razza di tritoni delle profondità di Ravnica, la gilda è stata riformata da Zegana, esponente degli Zonot. Afferma di essere la portavoce di Zonot Uno, il primo dei nove crepacci emersi a Ravnica e da cui sono fuorisciti gli zonot. I nove crepacci, ognuno con un portavoce, formano la Camera dei portavoce. Secondo quanto da lei detto, potrebbe essere in qualsiasi momento rimossa dal suo incarico e sostituita, anche se molti credono che in realtà sia lei a comandare la camera.
Dopo la distruzione di Novijen, la gilda ha cambiato sede, utilizzando come quartier generale Zameck, vicino a Zonot Sette, nel Decimo Distretto. La sede è stata ripulita dai detriti e ora, tra le altre cose, funge anche da sala riunioni per la Camera dei Portavoce.



La Legione Boros (boros legion) nota anche come Boros è una delle dieci gilde di Ravnica nel patto delle gilde. Fondata da Razia, è legata al mana rosso e bianco. È la forza militare più potente su Ravnica e una delle gilde più grandi. Si può diventare facilmente membro e si viene addestrati dai membri anziani, che credono nella giustizia e si occupano di far rispettare la legge, proteggendo i cittadini di Ravnica. La Lega Wojek, la forze armate e di polizia, è un sottogruppo della Legione Boros. Dopo lo scioglimento della gilda, i membri ancora in vita divennero mercenari al servizio di ricchi e nobili, finché Feather non riformò i Boros in concomitanza con il patto non magico proposto da Teysa Karlov. Quando Szadek attaccò il Parhelion causò la morte di tutti gli angeli Boros tranne Feather. Quando l'ex-wojek rifondò la gilda, alcuni angeli che prima dello scioglimento delle gilde facevano parte degli Orzhov e altri non affiliati a nessuna gilda, decisero di unirsi ai Boros rifondando insieme alla loro leader le truppe angeliche della gilda. Non è noto se Feather creò altri angeli come in passato aveva fatto Razia.



Il Clan Gruul (Gruul Clans) noto anche come Gruul è una delle dieci gilde di Ravnica nel patto delle gilde, fondata da Cisarzim. È una delle gilde più grandi, in origine, dopo la firma del patto, i loro membri avevano il compito di preservare la natura selvaggia su Ravnica tenendo sotto controllo la civiltà. Le altre nove gilde tuttavia invasero ogni zona selvaggia del piano con la costruzione di nuovi edifici. Ciò causò un cambiamento nei Gruul.
È legata al mana rosso e verde. Dopo la riunificazione dei clan, Borborygmos divenne nuovamente il capogilda. Questo perché era il più temuto tra i membri di tutti i clan. Periodicamente si riuniscono a Skarrg, un grande falò nelle rovine di un palazzo, per fare grandi arrosti con cinghiali e altre bestie. Qui spesso i clan entrano in guerra tra loro, perché non vi è tregua tra i membri della gilda, in nessun luogo.



Il Senato Azorius (Azorius Senate) noto anche come Azorius è una delle dieci gilde di Ravnica nel patto delle gilde, fondata da Azor I. È legata al mana bianco e blu. Dopo la distruzione di Prahv per lo schianto del Parhelion, gli anni trascorsero nella paralisi burocratica, mentre gli Azorius decidevano dove e come ricostruire.
La guida di Leonos II non fu delle migliori, con l'avanzare del caos sul piano, dovuto alla rottura del nuovo patto non magico deciso da Teysa Karlov, lentamente gli Azorius e le altre gilde si sciolsero. Col passare degli anni i cittadini di Ravnica iniziarono a richiedere a gran voce l'ordine e le leggi. La gilda tornò attiva e si divise quindi in tre colonne, ognugna guidata da un arbitro. La Colonna Jelenn rappresenta i legislatori, la Colonna Lyev gli esecutori, mentre la Colonna Sova i giudici.
Per dare nuova linfa ed energia alla gilda rifondata, Isperia ne prese il comando, ascoltando i consigli delle tre colonne per poter finalmente riuscire a ricostruire Nuovo Prahv, la più alta struttura di Ravnica dopo Nivix, con fulcro centrale tre grandi colonne (palazzi molto spaziosi) in cui sono appunto ospitate le tre colonne.



Il Sindacato Orzhov (Orzhov Syndicate) noto anche come Orzhov è una delle dieci gilde di Ravnica nel patto delle gilde, fondata dall'Obzedat.
È legata al mana nero e bianco.
Di media grandezza rispetto alle altre, per i suoi membri gli affari hanno la precedenza su tutto. Quasi tutte le imprese commerciali sono legate in modo subdolo agli Orzhov, che mostrano in pubblico una facciata di gruppo religioso, ma che in realtà adorano solo il profitto e il potere.
Possiedono un forte senso delle tradizioni e della comunità, riflesso dal fatto che rispettano i loro antichi riti e che dividono la loro ricchezza con la famiglia e gli amici più cari.
I membri sono pronti a violare la legge per i loro fini e dal momento che "i morti esistono solo per governare", alcuni di loro decidono di diventare spiriti per continuare ad esistere dopo la morte.



14 NOVEMBRE

Fallout 76

Bethesda Game Studios, acclamato creatore di Skyrim e Fallout 4, vi dà il benvenuto nel mondo di Fallout 76, il prequel online in cui ogni essere umano sopravvissuto è una persona vera.
Lavorate insieme (oppure no!) per sopravvivere.
Sotto la minaccia di un annientamento nucleare, avrete modo di interagire con il mondo di Fallout più grande e dinamico mai creato.



18
www.pegi.info
PROVVISORIO

XBOX ONE PS4 PC GAME

© 2018 BETHESDA SOFTWORKS LLC, A ZENIMAX MEDIA COMPANY.

ESCLUSIVA

PRENOTA SUBITO

PER RICEVERE IL SET DI POSTER ORIGINALI*





PRE-ORDER FOR B.E.T.A. ACCESS

CONFERMA LA TUA PRENOTAZIONE E RICEVI IL CODICE DI ACCESSO ALLA B.E.T.A.

BETHESDA GAME STUDIOS

Bethesda

* offerta valida per le prenotazioni e/o fino ad esaurimento scorte - l'immagine potrebbe non essere rappresentativa del prodotto finale

nuovi straordinari Funko in arrivo

POP! MANIA



non rischiare di perderlo prenota ora il tuo preferito