PLAYERS

magazine



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

ESCLUSIVA
PRENOTA BATTLEFIELD V
RICEVI IN OMAGGIO LA
T-SHIRT CELEBRATIVA

SPECIAL
BATTLEFIELD
UNA SAGA CHE HA FATTO STORIA

RECENSITI
RED DEAD REDEMPTION 2
CALL OF DUTY BLACK OPS 4
ASSASSIN'S CREED ODYSSEY
WWE 2K19
SOULCALIBUR VI

SMART MANIA
HONOR VIEW 10 LITE

MAGIC
GILDE DI RAVNICA
PLANESWALKER DECKS

ANTEPRIMA
JUST CAUSE 4
DARK SIDERS III
SUPER SMASH BROS. ULTIMATE NSW

PRENDI SUBITO LA TUA COPIA OMAGGIO

45

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

LA SECONDA GUERRA MONDIALE COME NON L'AVETE MAI VISTA

BATTLEFIELD™ V

IN ARRIVO IL 20 NOVEMBRE
PRENOTA ORA PER L'OFFERTA ENLISTER*





DELUXE EDITION
OTTIENI L'ACCESSO ANTICIPATO IL 15 NOVEMBRE





* BONUS RISERVATO ALLA PRENOTAZIONE E/O FINO AD ESAURIMENTO SCORTE
** DISPONIBILITA' LIMITATA - GADGET RISERVATO ALLE PRENOTAZIONI E/O FINO AD ESAURIMENTO SCORTE
PRIORITA' AI POSSESSORI DI FIDELITY CARD

ESCLUSIVA



PRENOTA SUBITO E
RICEVI IN OMAGGIO
L´ESCLUSIVA T-SHIRT
CELEBRATIVA**

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.

PLAYERS

Pubblicazione informativa network

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

Anno V n. 45| novembre 2018
Coordinamento Bruno Capolupi
Stampa 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, Valerio Turrini, Marco Inchingoli, Matteo Gaudio, Jacopo Filisetti, Steven Ferro

Carissimi Players,
per fortuna i titoli AAA non deludono, Red dead redemption 2 su tutti! Le aspettative erano importanti e si è presentato sul mercato riuscendo addirittura a sorprendere in positivo. I dati di vendita parlano chiaro, non ce n'è per nessuno.
Sembra che si stia dando i numeri con una serie infinita di sequel o prequel: il citato red dead redemption 2, Call fo duty black ops 4, Fallout 76, Battlefield 5 (su questi ultimi due riusciamo a darvi due esclusive su titoli AAA in un solo mese!) e chi più ne ha più ne metta.
L'industria soprattutto in questo periodo dell'anno vuol andare sul sicuro, vuole avere filoni consolidati da proporre anche per il black Friday in prima battuta e per il Natale poi.
Non a caso queste due ricorrenze commerciali sviluppano picchi di fatturato. E anche noi vogliamo andare sul sicuro in questi mesi dove il tambureggiare di uscite importanti fa tremare il portafoglio di tutti (o quasi) e non ci si può permettere di "sbagliare" acquisto.
Certo vien detto da più parti che la diluizione nel corso dell'anno dei titoloni sarebbe opportuna ma come dicevamo, arrivano gli sconti del black Friday ed i regali di Natale e quindi, se si ha un minimo di fortuna e/o ci si è "comportati bene", si gioca con tutto.
Col prossimo numero presenteremo le offerte speciali di Natale ma già si annunciano uscite importanti per i primi mesi del prossimo anno, non faremo nemmeno a tempo a smaltire gli eccessi festivi che già si parla dell'attesissimo Kingdom Hearts al 29 gennaio.
Per non smentirci anche su questo titolo avremo il piacere di fare un bel regalo ai nostri lettori.
Buona lettura e alla prossima.

E.G.

06 special


Una saga che ha fatto la storia

14 review


La guerra, stavolta è cambiata davvero! Imbracciate le armi soldati, ecco a voi il nuovo Call of Duty

21 inserto
CALENDARIO USCITE
POSTER DEL MESE

26 review


Mercenari, eroi, guerre e cospirazioni nel nuovo capitolo della saga

32 smartmania


Per gli amanti dello schermo grande a soli 269 euro

38 electronics


Dopo il successo delle versioni mini dei concorrenti il colosso giapponese non ha resistito alla tentazione e si presenta in...

40 magic world


in questo numero

09 coming soon
JUSTA CAUSE 4

10 review


Un capolavoro che rimane nella storia dei videogiochi, destinato a far scuola come fece il suo predecessore

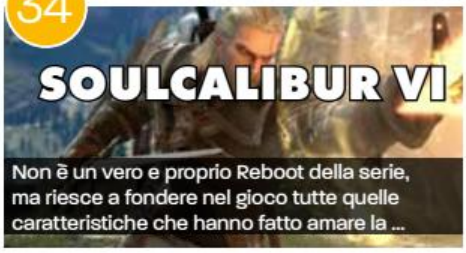
20 coming soon
DARKSIDERS III

25 retrogaming
ALADDIN

29 coming soon
SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

30 review


Ritorna il consueto appuntamento con la serie 2K Sports dedicata al wrestling. Siete pronti a vincere il titolo WWE?

34 review


Non è un vero e proprio Reboot della serie, ma riesce a fondere nel gioco tutte quelle caratteristiche che hanno fatto amare la ...

39 fut strategy


UNA SAGA CHE HA FATTO LA

La saga di Battlefield negli anni si è ritrovata battaglia arduo, estremamente saturo e ricc di altissimo spessore

Ovviamente il pezzo da novanta, quel Call of Duty che da sempre è stato la nemesi della produzione DICE e che spesso andava a contrapporsi direttamente a Battlefield sia dal punto di vista del gameplay che per le tematiche trattate, è sempre stato il vero concorrente.
Non stupisce infatti il ritorno al passato di entrambe le serie avvenuto negli ultimi anni, con gli utenti che chiedevano a gran voce di accantonare le guerre futuristiche in favore di un ritorno ai conflitti mondiali, un passo indietro che ha fatto per primo proprio Battlefield con un piacevole viaggio nella Prima Guerra Mondiale e poi seguito a ruota dal rivale di Activision che si è concentrata sulla Seconda Guerra Mondiale, campo di battaglia che verrà affrontato nel prossimo Battlefield V.
Andando a ripercorrere la storia che ha portato al successo questi due mostri sacri del videogioco, Battlefield ha avuto un'evoluzione piuttosto lineare, partendo nel 2002 con Battlefield 1942, uno sparatutto in prima persona che ha gettato le basi per i moderni shooter.
Battlefield 1942 uscì su PC ed è considerato da molti uno dei migliori sparatutto di sempre ed è uno dei più amati e giocati della storia, considerando inoltre che era un gioco quasi interamente strutturato online, senza la presenza di una campagna in singolo, ma con la possibilità di giocare in singleplayer contro i bot. All'epoca tra gli sparatutto più venduti c'era Medal of Honor: Frontline, caratterizzato da una delle campagne in singolo più emozionanti di sempre (quella del famoso D-Day) e proporsi sul mercato con un gioco interamente multiplayer all'epoca era decisamente controcorrente, ma il bello dell'era PS2 è che era permesso sperimentare e a DICE andò più che bene visti i risultati della saga dopo 16 anni.

In Battlefield 1942 troviamo tutto ciò che caratterizza i Battlefield moderni tra cui i veicoli di terra come auto e carrarmati, veicoli navali e aerei, mappe enormi e la possibilità di scegliere il proprio ruolo in gioco tra Medico, Ricognitore, Geniere e altri e un'impressionante numero di partecipanti per partita, ben 64 giocatori.

Dopo la Seconda Guerra Mondiale, DICE cercò di bissare il successo con Battlefield: Vietnam che purtroppo non riuscì nell'impresa nonostante sia tutt'oggi l'opzione migliore per rivivere la Guerra del Vietnam, con armi e veicoli fedelmente riprodotti, mappe ispirate e ben strutturate e una colonna sonora memorabile, con diversi riferimenti a film che hanno rappresentato con successo quel particolare conflitto come Platoon, Forrest Gump e Apocalypse Now. Nella soundtrack troviamo capolavori come Fortunate Son dei Creedence Clearwater Revival, Hush dei Deep Purple e ovviamente la Cavalcata delle Valchirie, resa celebre dalla memorabile scena di Apocalypse Now.

La consacrazione della serie arrivò con Battlefield 2, il primo della serie a rappresentare un conflitto mondiale dell'era moderna (fittizio ovviamente) e che ha permesso enormi battaglie multiplayer utilizzando le più recenti tecnologie balistiche.

Tra le novità maggiori in Battlefield 2 troviamo la divisione in squadre, ormai un marchio di fabbrica per i titoli della serie e il Comandante, un ruolo fondamentale all'interno del gioco che aveva il compito di condurre la squadra alla vittoria, aveva una visione completa e dettagliata del campo di battaglia e poteva ordinare il supporto aereo. Altra feature che venne introdotta e poi purtroppo abbandonata nei titoli futuri, era la possibilità di registrare le partite e po-

STORIA!

a in un campo di o di contendenti



ter poi riprodurre e manipolare i vari video per creare i propri contenuti multimediali. Tuttora sarebbe una feature incredibilmente utile visto il boom dei vari YouTube e Twitch. In Battlefield 2 inoltre vennero introdotte anche le statistiche di tutte le nostre partite, la progressione a livelli e lo scatto del personaggio. Battlefield 2 è senza ombra di dubbio uno dei titoli preferiti dagli utenti e per la prima volta arrivò anche su console Playstation 2 e Xbox nella variante Battlefield 2: Modern Combat.

Dopo Battlefield 2, DICE ha fatto passare parecchio tempo e parecchi titoli prima di arrivare all'ipotetico terzo capitolo dal punto di vista della numerazione e nel mezzo ci sono degli "spin-off" incredibilmente interessanti e in ordine temporale il prossimo della lista è il futuristico Battlefield 2142, che non ebbe il successo meritato visto che al di fuori dell'ambientazione futuristica e le conseguenti nuove armi e veicoli, era praticamente uguale a Battlefield 2 e molta gente era ancora riversata sui server del secondo capitolo, uscito appena un anno prima.

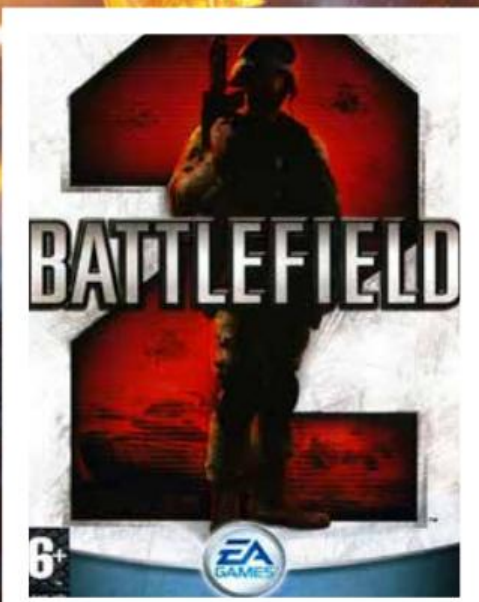
La vera rivoluzione arrivò con Battlefield: Bad Company e ancor di più con Battlefield: Bad Company 2, che furono il preludio a ciò che ci aspettava con il terzo capitolo e che introdussero la possibilità di distruggere gli edifici della mappa di gioco, un marchio di fabbrica dei moderni Battlefield.

Inoltre questi due capitoli rappresentano anche un mini filone narrativo che narra le vicende di una compagnia chiamata appunto Bad Company, che tra battute esileranti e sparatorie adrenaliniche, è protagonista della prima vera campagna in singleplayer della serie e finora la migliore. In Bad Company 2 viene inoltre introdotta una delle modalità di gioco più amate nel multiplayer online di Battlefield che va ad affiancare l'immancabile Conquest e cioè Rush.

Arriviamo quindi al tanto atteso e amato Battlefield 3, presentato con quel memorabile trailer gameplay che nessuno credeva potesse essere realizzato con il motore di gioco e invece era tutto vero, tutto reale.

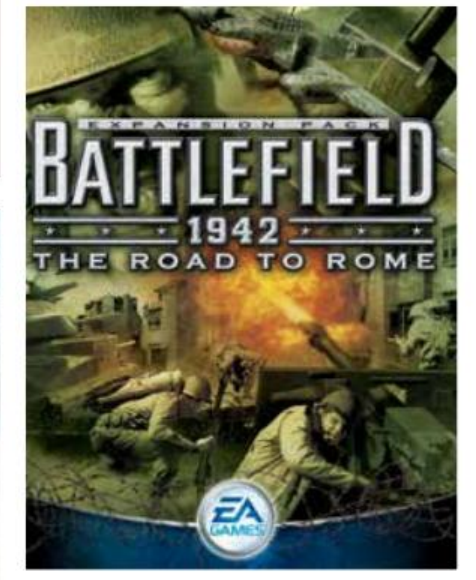
Battlefield 3 stupì dal punto di vista grafico con un Frostbite 2 incredibile, che tutt'oggi è un vero prodigio tecnico, caratterizzato da un sistema di illuminazione che a suo tempo fece la fortuna della serie e che ritroveremo in tutti i futuri capitoli.

Battlefield non era più sinonimo di gameplay solido e di un'ottima giocabilità multiplayer online, ma adesso aggiungeva anche il livello tecnico nel suo arsenale. Battlefield 3 è stato un successo commerciale, acclamato sia dalla critica che dai videogiocatori che ancora oggi popolano i server del gioco (circa 3.000 giocatori al giorno, per un gioco del 2011 non è male) e introdusse anche alcune novità che sarebbero poi diventate la norma, come il browser Battlelog che permetteva di gestire il matchmaking e tutte le nostre statistiche prima di lanciare il gioco (parliamo della versione PC) e il sistema Battlefield Premium, un precursore del Season Pass che permetteva di avere accesso anticipato alle numerosi espansioni multiplayer che vennero rilasciate per il gioco e a una serie di contenuti extra riservati agli utenti Premium. Ai tempi non si parlava molto di microtransazioni, mentre invece i DLC erano all'ordine del giorno e nonostante le lamentele per i prezzi alcune volte esagerati, resero Battlefield 3 uno dei giochi più longevi e supportati della serie.



Battlefield 4 uscì dopo 2 anni dal terzo capitolo e fu un passo avanti su tutto il fronte, sia a livello tecnico che di gameplay, ancora più bilanciato e perfezionato nel tempo grazie ad un sistema di test che permette ai giocatori di testare le nuove funzionalità prima che vengano rilasciate nei futuri aggiornamenti.

(segue)



(segue) Questo sistema chiamato Community Test Environment sarà utilizzato in tutti i futuri Battlefield e soprattutto su PC, verrà utilizzato da parecchi giocatori ansiosi di testare i nuovi contenuti previsti per il gioco, aiutando gli sviluppatori a raccogliere dati importanti. In Battlefield 4 la distruzione delle mappe raggiunge livelli enormi grazie al sistema Levolution, che permette ai giocatori di innescare determinati eventi distruttivi che andranno a modificare la mappa di gioco su larga scala, come appunto la distruzione di un grattacielo, normale amministrazione per i giocatori di Battlefield 4, che è tuttora il gioco di riferimento per quanto riguarda le partite online in chiave moderna, preferito anche al suo successore Battlefield: Hardline, che abbandonò le canoniche battaglie militari per proporre un tema alla "Guardia e Ladri" che non riuscì ad incidere e a farsi strada nel cuore degli appassionati. Forse la colpa fu proprio di Battlefield 4 che non aveva perso minimamente smalto al tempo (e tuttora) e perciò Hardline venne recepito come una sorta di espansione stand alone, ma non fu proprio così.

Battlefield: Hardline introdusse alcune novità interessanti che vennero poi introdotte in Battlefield 4 con futuri aggiornamenti e le partite in Hardline potevano raggiungere dei picchi di adreanlina davvero interessanti, grazie alle ambientazioni cittadine e all'utilizzo di veicoli ben più rapidi rispetto ai veicoli militari.

Dopo Battlefield: Hardline è la volta di Battlefield 1, la storia più recente della saga di Battlefield ma anche la più lontana nella linea temporale delle ambientazioni visto che si è tornati indietro fino alla Prima Guerra Mondiale, in un territorio che non era mai stato esplorato prima né da Battlefield e né dal suo acerrimo nemico Call of Duty e che per quanto sia stato realizzato egregiamente, non è stato amato da tutti. Durante la Prima Guerra Mondiale armi e veicoli non sono molto avanzati e la frenesia a cui Battlefield ci aveva da sempre abituati viene meno, in favore di partite più ragionate e tecniche, dove il gioco di squadra non è più un'opzione ma diventa quasi necessario.

Battlefield 1 ha tra le altre cose presentato una campagna in singolo magistrale divisa in episodi, ognuno dedicato a una storia di guerra differente che ci ha dato la possibilità di combattere al fianco di eroi come Lawrence d'Arabia e vivere la Prima Guerra Mondiale nella maniera più cruda e veritiera possibile, senza ritrovarci alla guida di un eroe invincibile che risolverà il conflitto da solo, ma al comando di semplici soldati che sono vissuti e morti come veri eroi.







È quasi strano tornare a ripercorrere la storia di una saga che si è vissuta per intero ed è ancora più strano che alla fine, torneremo dove tutto è iniziato. Battlefield V è ormai alle porte e torneremo sugli stessi storici campi di battaglia che hanno dato inizio a questa leggendaria serie però, con oltre 15 anni di esperienza in più alle spalle.

Battlefield V è finalmente in dirittura d'arrivo e non vediamo l'ora di affrontare nuove storie di guerra dedicate ad altri soldati comuni, che hanno contribuito a scrivere una delle più oscure pagine della storia mondiale.

Immaginatevi Battlefield 1942 con il Frostbite 3, con il sistema Levoluiton, con le nuove modalità di gioco introdotte negli anni come Rush e tutte le migliorie che 16 anni di Battlefield hanno portato nel mondo degli FPS. Se non riuscite a immaginarlo, vi basta aspettare il 20 novembre, Battlefield V sta arrivando!

DAY1
4 DICEMBRE
CONSOLE
PS4/XBOXONE/PC
GENERE
SPARATUTTO
SVILUPPO
AVALANCHE STUDIOS
PUBLISHER
SQUARE ENIX

BENVENUTI A SOLIS

Benvenuto a Solís, un enorme mondo sudamericano, teatro di conflitti, oppressione e condizioni climatiche estreme.
In Just Cause 4 l'agente solitario Rico Rodriguez arriva a Solís per scoprire la verità sul suo passato, costi quel che costi.
Indossa la tuta alare, aggancia il rampino personalizzabile e preparati a scatenare il caos!



SCATENA IL CAOS

Sfreccia nei cieli con la tuta alare - Lanciati col paracadute e prova il brivido di base jumping e free diving, senza limiti!
Combatti in condizioni climatiche estreme, come colossali tornado e tempeste tropicali, elevando la classica azione di Just Cause verso nuove vette di follia.
Sfrutta gli eventi meteorologici a tuo vantaggio grazie a una fisica di gioco mai vista prima.



LA MISSIONE SUPREMA DI RICO

Guida la ribellione e sconfiggi la Mano Nera, un'organizzazione militare privata e ultra-tecnologica.
Affronta Gabriela Morales, l'avversaria più spietata, abile e imprevedibile della tua carriera.
Scopri la verità sulla vita del padre di Rico a Solís e sulle sue condizioni climatiche estreme.

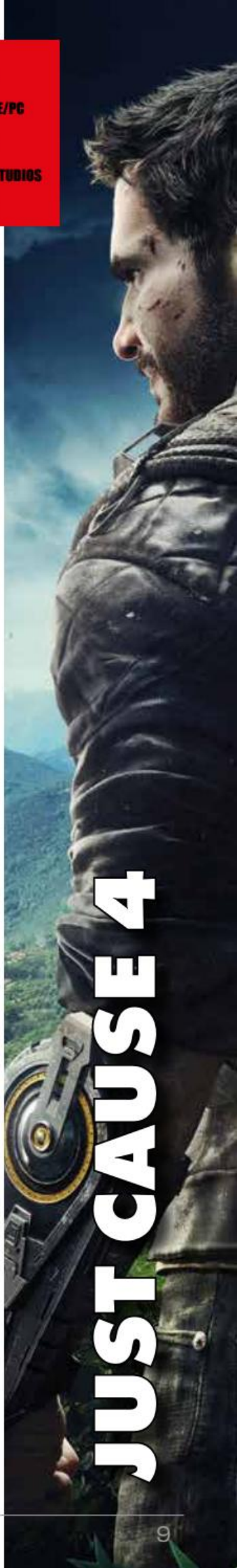
UN ENORME MONDO SUDAMERICANO

Esplora lo sperduto paese sudamericano di Solís, teatro di conflitti, segreti e pericoli.
Scopri 1024 chilometri quadrati di paesaggi esotici, dalle foreste pluviali ai deserti, passando per i picchi innevati.
Scopri le tante meraviglie del mondo di gioco esplorando Solís, dalle città trafficate alla campagna.

MAPPA DI SOLÍS

Ti presentiamo Solís: questo vasto paese sudamericano ospita quattro biomi diversi ed è il mondo più vario e pericoloso che abbiamo mai creato. Fai clic per scoprire di più.





RED DEAD REDEMPTION 2

UN CAPOLAVORO CHE RIMA NELLA STORIA DEI VIDEOGI DESTINATO A FAR SCUOLA C FECE IL SUO PREDECESSORE

È finalmente arrivato il momento di Red Dead Redeption 2, un gioco atteso da anni da tutti quei fans che ai tempi di Playstation 3 e Xbox 360, poterono godere di un capolavoro senza tempo, un gioco che è rimasto nella storia per la sua narrazione e per un game design di rara bellezza.

Sono passati 8 anni da quel Red Dead Redemption, dalla storia di John Marston che è rimasta impressa nella nostra memoria e Rockstar, ha finalmente accontentato i milioni di fans che chiamavano a gran voce un sequel e che dopo tantissimi anni di sviluppo, è finalmente arrivato.

Red Dead Redemption 2 è un capolavoro, inutile girarci intorno è un gioco che non ha alcun difetto, scorre con ritmo veloce e potente per tutta la sua durata, sessanta ore dichiarate dagli sviluppatori per completare la storia, ma una longevità potenzialmente infinita visto che il mondo di gioco creato da Rockstar è un qualcosa di mai visto, un mondo reale, vivo e di una densità di NPC, storie da raccontare e possibilità che supera anche quanto visto in The Witcher 3.

Narrativamente c'è poco da dire, la storia di Arthur Morgan e della Banda di Van der Linde è da premio Oscar, ricca i colpi di scena e studiata in ogni minimo dettaglio, per lasciare il videogiocatore continuamente sorpreso dalla qualità e dalla quantità della narrativa creata per Red Dead Redemption 2. Le missioni sono una più memorabile dell'altra, alcune con chiari rimandi a capolavori della cinematografia western, dalla quale gli sviluppatori hanno attinto a piene mani per rendere il gioco il capolavoro narrativo che è. La Banda è la nostra famiglia e l'interazione con i personaggi riveste un ruolo centrale della narrazione e ci porterà a stringere amicizie e inimicizie con tutti i componenti della banda, tra cui non poteva ovviamente mancare il nostro caro John Marston, indimenticabile eroe del primo capitolo.

Se la storia principale sarà incentrata su Arthur e la Banda di Dutch, la moltitudine di storie che Red Dead Redemption 2 saranno veicolate attraverso l'immenso mondo di gioco creato da Rockstar.

Il mondo di gioco è senza ombra di dubbio il più vivo e reale mai visto prima, realizzato senza alcun compromesso in nessuna delle possibilità che ci vengono offerte, a patto di saperselo godere visto che Red Dead Redemption 2 non è un gioco immediato e indolore, richiede tempo e la pazienza per godere delle prodezze che il mondo di gioco ci offre. Dovremo stare alle regole di Rockstar,



DAY1
26 OTTOBRE
CONSOLE
PS4 / XBOXONE
GENERE
AZIONE/AVVENTURA
SVILUPPO
ROCKSTAR GAMES
PUBLISHER
2K GAMES



NE OCHI, OME

delle regole incentrate sul realismo, ma talmente ben strutturate da risultarci semplici e naturali visto che appunto, si basano su quello che accadrebbe nella vita reale ritrovandoci nelle stesse situazioni. Lasciando un attimo da parte il discorso delle missioni secondarie e dell'interazione degli NPC, per capire appieno il lavoro fatto sul mondo di gioco da Rockstar basta analizzare ciò che accade con caccia e pesca e con il sistema di reputazione. Riguardo alla caccia e alla pesca, due attività enormi all'interno del gioco, ci saranno una miriade di specie animali da cacciare nel mondo di gioco e una volta individuata la nostra preda, sarà necessario equipaggiarsi a dovere, utilizzare le esche e seguire l'animale nella maniera corretta per evitare di farcelo scappare. Le armi che utilizzeremo per ucciderlo andranno ad influenzare il suo valore, che si abbasserà nel caso in cui le pelli saranno crivellate di colpi e nel caso in cui la carcassa resti ferma per troppo tempo sul dorso del nostro cavallo prima di recarsi da un macellaio per venderla. Non aspettatevi un semplice inventario dove stivare centinaia di animali senza alcun peso e poterli vendere tutti insieme quando ce ne ricordiamo, le attività di caccia sono





delle missioni che si devono necessariamente concludere con lo stivaggio delle carcasse sul nostro cavallo, che potrà trasportarne un numero limitato e con la tempestiva vendita al macellaio, pena l'inutilità dell'attività appena conclusa che non ci frutterebbe alcun guadagno significativo.

Tornando all'interazione, il mondo di gioco ci offrirà diverse opportunità di vivere storie indimenticabili, che vanno dalle attività criminali, agli eventi casuali che accadranno nel mondo di gioco, che ci porteranno ad un'interazione con gli NPC mai così semplice, intuitiva e allo stesso tempo profonda.

(continua)



(segue) Gli NPC inoltre reagiranno alla nostra presenza in maniera diversa in base alla nostra reputazione e al nostro onore. Un onore basso li porterà ad avere dei pregiudizi nei nostri confronti, essere ricercati li spingerà a richiamare l'attenzione delle forze dell'ordine o addirittura a spararci a vista se sceglieremo di essere tra gli abitanti più pericolosi, infami e ricercati del West. Non accade quindi come in GTA dove una volta seminata la polizia potremo tranquillamente tornare alla nostra vita criminale, nel Far West di Red Dead Redemption 2 le nostre azioni andranno a costruire la nostra reputazione, che ci permetterà di interagire in maniera diversa con il mondo di gioco, che a sua volta interagirà con noi diversamente in base ad essa.
Le attività che ci si pareranno davanti ai nostri occhi saranno molteplici, potremo aiutare un passante a difendersi o prendere le parti dell'assalitore, rapinare, uccidere, assaltare diligenze e treni, rapinare i negozi e una vastità di altre possibilità che il mondo di gioco ci offre.
C'è poi da tener conto di tutto ciò che c'è da fare nei confronti del nostro personaggio, che dovremo gestire e far vivere al meglio, facendolo mangiare e riposare quando necessario, tenerlo in perfetta condizione fisica per riuscire ad essere adatto ad ogni situazione, vestirlo in base al clima che dovremo affrontare ed equipaggiarlo a dovere per affrontare determinate situazioni. In Red Dead Redemption 2 non avremo a disposizione l'enorme inventario che ci permetteva di tirar fuori decine di fucili dalle tasche, ma potremo portare con noi un numero limitato di armi (2 pistole e 2 armi lunghe) e per cambiarle dovremo accedere alle sacche del cavallo e anche lui richiederà una gestione dedicata e molto profonda.
Il cavallo ricopre un ruolo fondamentale all'interno del gioco, anche qui avremo a disposizione diverse specie tra cui scegliere, ognuna con le proprie caratteristiche e comportamenti e adatta a determinate situazioni, dovremo nutrirlo e pulirlo, costruire il nostro rapporto di fiducia con lui che ci permetterà di controllarlo in maniera sempre più precisa, legarlo fuori dai negozi altrimenti andrà a farsi gli affari suoi in base alla routine della specie di cavallo in questione, insomma sarà come gestire un altro protagonista. Inoltre ricordiamoci che fungerà da inventario e custodisce il nostro equipaggiamento, perciò dovremo chiamarlo a noi per cambiarlo e per farlo non solo dovrà essere nei paraggi (non comparirà dal nulla come nel primo capitolo), ma soprattutto dovremo avere l'accortezza di non metterlo nei guai, richiamarlo fuori dal conflitto a fuoco e tenerlo al sicuro, anche perché una volta morto addio, il cavallo è perso per sempre insieme a tutto l'affiatamento costruito, dovremo ricominciare daccapo con un nuovo destriero.





Dal punto di vista tecnico c'è poco da dire, Red Dead Redemption 2 raggiunge dei picchi di bellezza da lasciarci sbalorditi, una qualità grafica senza precedenti che lascia a bocca aperta anche se confrontata con un mostro tecnico come God of War, considerando anche che qui siamo in un open world dalla mappa vastissima, che offre scorci mozzafiato che ci ritroveremo inevitabilmente a guardare sbalorditi.
Il gioco inoltre permette di cambiare al volo tra terza e prima persona, come accade in GTA V e alla stessa maniera, non è un semplice cambio di visuale, ma un cambio che si riflette anche sulle animazioni che si riadattano al nuovo sistema di gioco, un lavoro certosino da parte di Rockstar.
Red Dead Redemption 2 come il suo predecessore stupisce anche nella gestione della fisica e nel comparto sonoro, a completare il lavoro magistrale di Rockstar sotto tutti i punti di vista.
Red Dead Redemption 2 è un capolavoro, quel tipo di gioco che rimane nella storia dei videogiochi e che è destinato a far scuola come fece il suo predecessore. E senza dubbio, è anche il Gioco dell'Anno.

finalmente in arrivo
il 16 novembre

FORTNITE



PACCHETTO ZERO ASSOLUTO

1.000



imperdibile !!!

CALL OF DUTY BLACK OPS 4

LA GUERRA, STAVOLTA È CA
IMBRACCIATE LE ARMI SOLD
ECCO A VOI IL NUOVO CALL

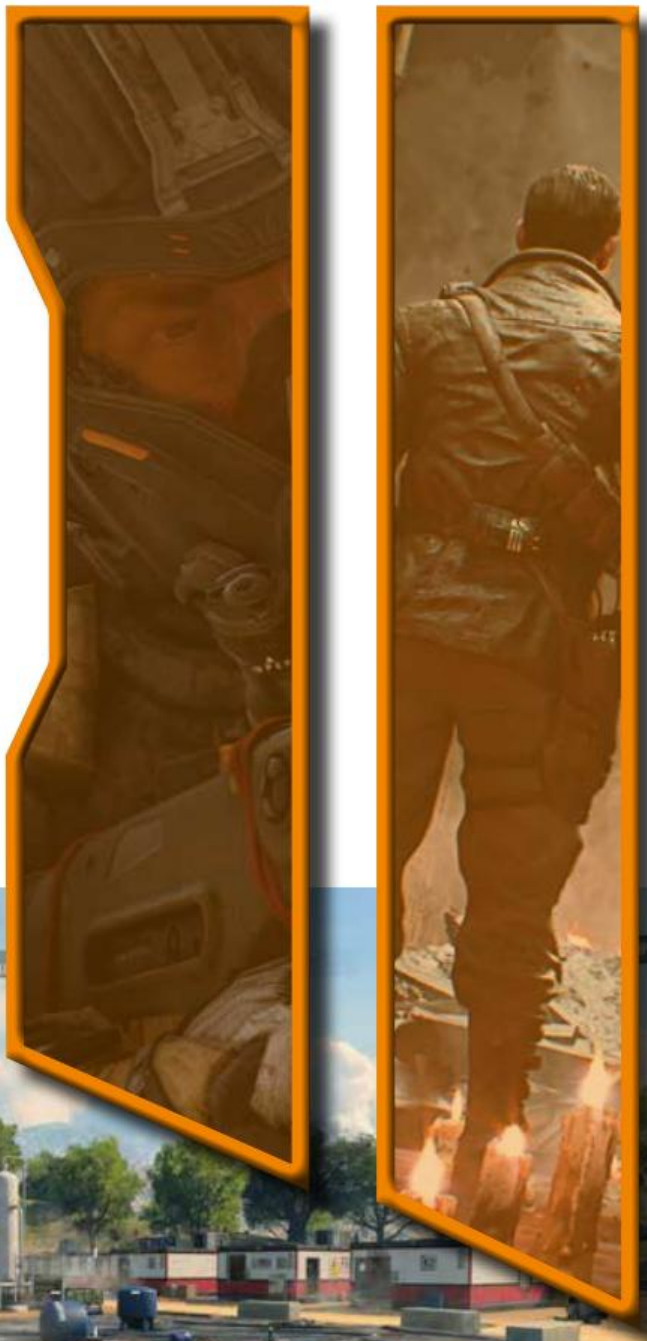
"La guerra non cambia mai" diceva Ron Perlman nello storico e memorabile video di apertura di Fallout, ma stavolta è il caso di dire il contrario, la guerra è cambiata, Call of Duty è cambiato!

In un periodo dove gli sparatutto si sono evoluti in quel sottogenere chiamato battle-royale, Call of Duty non poteva che tentare la fortuna in questa nuova terra fertile, ma già satura da diversi titoli e da un ingombrante Fortnite che non sembra voler lasciar spazio alla concorrenza.

Call of Duty: Black Ops 4 però non è solo il COD battle royale, ma l'offerta multiplayer definitiva della saga, mai così vasta e ricca di contenuti!

Purtroppo però, perde la componente singleplayer che da sempre ha saputo emozionare e narrare storie ricche di momenti epici e memorabili, che statisticamente la maggior parte degli utenti non giocava nemmeno e passava subito alle battaglie multiplayer.

Un abbandono della modalità da parte degli sviluppatori è più che comprensibi-





DAY1
12 OTTOBRE
CONSOLE
PS4 / XBOXONE
GENERE
FPS
SVILUPPO
TREYARCH
PUBLISHER
ACTIVISION

MBIATA DAVVERO!
DATI,
OF DUTY

le visto che il tempo e le risorse risparmiate dal singleplayer sono state abilmente investite per offrire il miglior multiplayer della saga, ma per i tanti fans delle campagne sempre molto cinematografiche e ricche di momenti adrenalinici, Call of Duty Black Ops 4 segna la fine di un'era.

Call of Duty Black Ops 4 è un gioco interamente multiplayer o quasi, visto che una piccola componente singleplayer c'è e sono i vari tutorial di introduzione ai 10 Specialisti del gioco, una buona scusa per imparare al meglio le meccaniche di gioco e le varie caratteristiche degli Specialisti, ma di certo non paragonabile ad una campagna singleplayer.

Come anticipato, Black Ops 4 è il Call of Duty con l'offerta multiplayer più completa e vasta di sempre ed è divisibile in tre modalità principali, il multiplayer competitivo classico, la modalità Zombie e Blackout, la tanto discussa modalità battle royale.

Il multiplayer classico della serie offre come al solito le più famose modalità di gioco e alcune novità ben congeniate e divertenti.

Oltre ai vari Deathmatch, Cerca e distruggi e Uccisione confermata, troviamo nuovi arrivi come Control e Heist, due modalità che puntano molto a valorizzare le meccaniche di cooperazione e scelta dei vari Specialisti all'interno della squadra.

Nella prima dovremo conquistare e difendere due zone della mappa e riuscire a battere la squadra avversaria, che avrà a disposizione 25 respawn per batterci. Per farlo dovremo sia attaccare gli avversari per ridurre le loro "vite", sia difendere la nostra posizione e per farlo dovremo sfruttare le abilità degli Specialisti più difensivi e tattici, senza i quali la nostra squadra potrebbe durare ben poco.

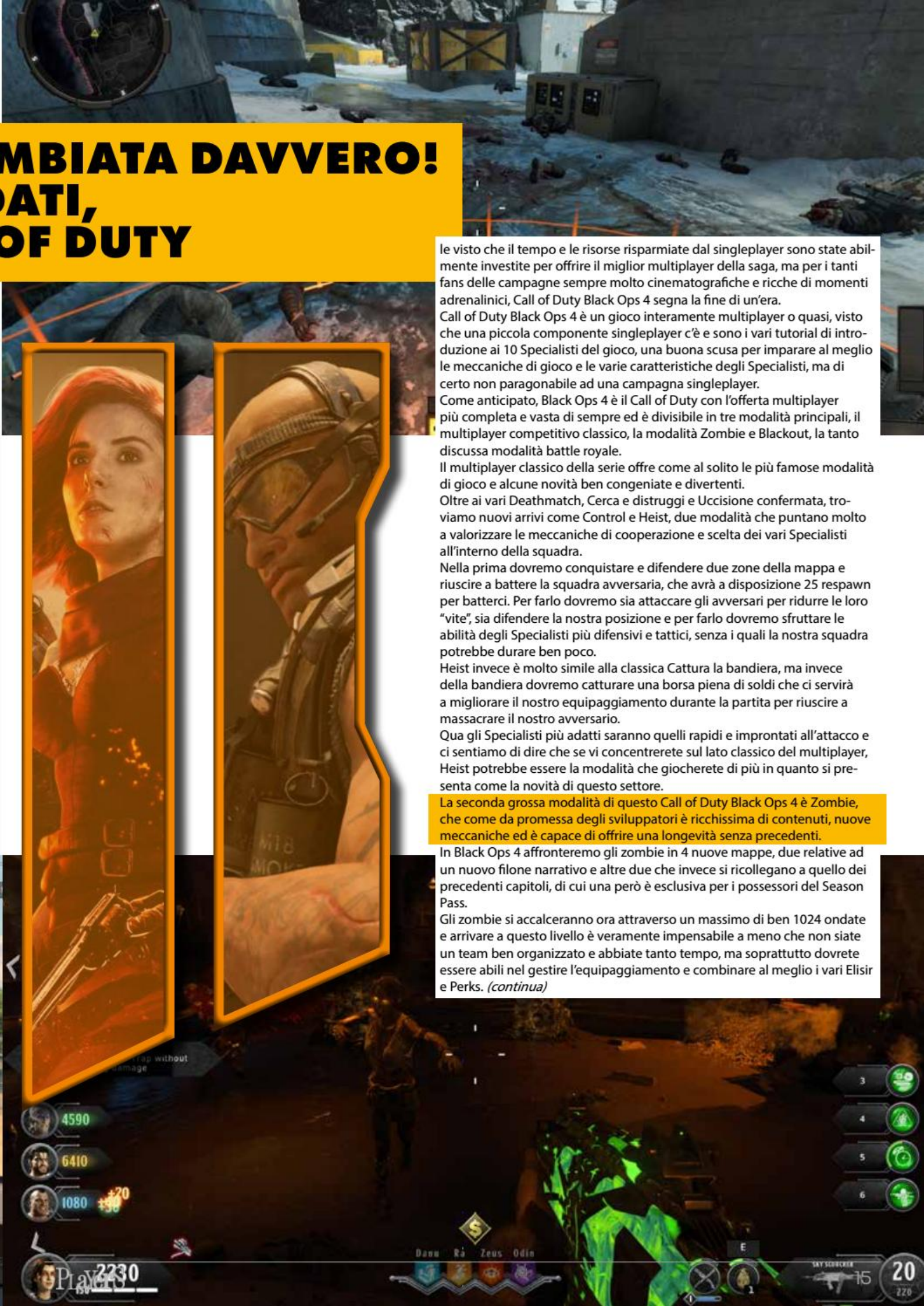
Heist invece è molto simile alla classica Cattura la bandiera, ma invece della bandiera dovremo catturare una borsa piena di soldi che ci servirà a migliorare il nostro equipaggiamento durante la partita per riuscire a massacrare il nostro avversario.

Qua gli Specialisti più adatti saranno quelli rapidi e improntati all'attacco e ci sentiamo di dire che se vi concentrerete sul lato classico del multiplayer, Heist potrebbe essere la modalità che giocherete di più in quanto si presenta come la novità di questo settore.

La seconda grossa modalità di questo Call of Duty Black Ops 4 è Zombie, che come da promessa degli sviluppatori è ricchissima di contenuti, nuove meccaniche ed è capace di offrire una longevità senza precedenti.

In Black Ops 4 affronteremo gli zombie in 4 nuove mappe, due relative ad un nuovo filone narrativo e altre due che invece si ricollegano a quello dei precedenti capitoli, di cui una però è esclusiva per i possessori del Season Pass.

Gli zombie si accalceranno ora attraverso un massimo di ben 1024 ondate e arrivare a questo livello è veramente impensabile a meno che non siate un team ben organizzato e abbiate tanto tempo, ma soprattutto dovrete essere abili nel gestire l'equipaggiamento e combinare al meglio i vari Elisir e Perks. *(continua)*



(segue) Non aspettatevi di fare partite leggendarie fin da subito, la scala di apprendimento per questa modalità è abbastanza lenta ed il vostro andamento durante la partita è influenzato principalmente dall'equipaggiamento che a lungo andare vi permetterà di sopravvivere per più ondate.

Arriviamo infine all'attesissima Blackout, la prima modalità battle royale della serie e la nostra speranza è che rimanga tale e venga supportata nel tempo con nuovi contenuti. Blackout è la modalità principale di questo COD, vi impegnerà per la maggior parte del vostro tempo e vi piacerà anche se non siete un amante di questo nuovo genere.

Blackout è una modalità immediata, adatta a chi vuole farsi una partitella di 10 minuti come anche a chi ha parecchie ore libere da dedicarci.

La struttura è la più semplice che si poteva immaginare, classico battle royale, 100 giocatori sulla stessa mappa, solite meccaniche di loot da trovare nella mappa, il tutto con il gameplay canonico dei più recenti Call of Duty e quindi shooting frenetico e veloce che restituisce un feeling immediato a chiunque abbia giocato un Call of Duty precedente.

E a proposito di feeling, la mappa è costruita prendendo spunto dalle mappe multiplayer storiche della serie che ogni fan di COD



riuscirà a riconoscere durante le proprie partite e questa nostalgia è un qualcosa che nessun altro battle royale potrà mai offrire, perché quasi tutti gli amanti degli shooter hanno passato un'infinità di ore con il multiplayer dei vari Call of Duty.

Activision e Treyarch ci hanno visto lungo, hanno saputo utilizzare tutto il bene fatto in questi anni per la serie, la struttura solida del gameplay e l'hanno trasportata nel genere del momento, un'idea geniale che fa della modalità Blackout la punta di diamante della sconfinata offerta di Call of Duty: Black Ops 4, l'unica che se supportata correttamente potrebbe durare per parecchio tempo.

Dal punto di vista tecnico, Black Ops 4 non vi farà gridare al miracolo, non è un Call of Duty dalla grafica spaccamascella, ma funziona.

Lo stile grafico è pulito, senza fronzoli e gira a 60 fps granitici, fondamentali per un gameplay frenetico come quello proposto dal gioco.

Call of Duty: Black Ops 4 è l'opportunità concreta per la serie di rimettersi in cima alla lunga lista di FPS multiplayer e potrebbe finalmente battere la concorrenza di Fortnite e PUBG nel loro campo di battaglia, lo stesso dove molti hanno fallito, ma nessuno di questi era Call of Duty.

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

plant

GEAR UP







RIG 100 HS

Con RIG 100HS il gioco e la chat raggiungono livelli mai visti, una cuffia con driver full range dal design aperto nella parte posteriore e con asta portamicrofono flessibile ideale per giocare con sistemi surround.
Compatibilità: PS4™, Xbox One, PC, Mac, tablet (3,5 mm), telefono cellulare (3,5 mm)

RIG 500 PRO HC

CUFFIA PER GIOCHI AD ALTA RISOLUZIONE CON EFFETTO SURROUND PER CONSOLE

Assumete il controllo del campo di battaglia con RIG 500 PRO HC. Il design a esoscheletro leggero, le casse acustiche sintonizzate, i driver da 50 mm e la manopola per la regolazione dell'audio di gioco della cuffia RIG contribuiscono a creare un'esperienza audio ad alta risoluzione.
Compatibilità: Xbox One e PS4™

RIG 60

**CUFFIE AD ALTA FEDEL
CON DOLBY ATMOS FO**

RIG 600 e Dolby Atmos®
vantano audio di gioco a
a isolamento acustico e
progettati per migliorar
Compatibilità: Xbox One
smartphone

tronics®

GET GOOD



O ATMOS

TA PER GIOCHI DA PC
R HEADPHONES

for Headphones
d alta fedeltà, cuscinetti
controlli in linea
e l'esperienza di gioco.
, PS4™, PC, Mac e

RIG 300 HS

Ottimizza le tue prestazioni con la cuffia RIG 300HS progettata per PlayStation 4™.
La tecnologia SoundGuard fornisce protezione contro i picchi audio, mentre i cuscinetti ad alta precisione e la struttura leggera offrono massima stabilità e comfort.

RIG 400 HS

Preparati a un audio sensazionale mentre giochi. Chiarezza audio massima per il tuo interlocutore grazie al microfono a cancellazione del rumore e ai controlli del volume in linea. Potrai goderti ore di gioco nel comfort massimo.
Compatibilità: Dispositivi mobili e console per piattaforme di gioco

www.plantronics.com

I QUATTRO CAVALIERI DELL'APOCALISSE



DAY1
27 NOVEMBRE
CONSOLE
PS4/XBOXONE/PC
GENERE
RPG
SVILUPPO
GUNFIRE GAMES
PUBLISHER
TQH NORDIC

Darksiders 3 rappresenta l'atteso/inatteso ritorno dell'apprezzata serie action/adventure dalla vena RPG sulla scena videoludica. Dopo circa 6 anni di pausa i giocatori potranno finalmente tornare a vestire i panni di uno dei quattro cavalieri dell'apocalisse, visitando mondi pieni zeppi di nemici da sconfiggere, loot e zone da esplorare.
Dopo aver giocato con Guerra e Morte, ora i giocatori indosseranno i panni di Furia, maga che porterà in tavolo un set di abilità e movenze radicalmente differenti rispetto a quanto visto in passato. Andando con ordine e partiamo da ciò che è stato svelato riguardante la storia e la campagna di Darksiders 3.
Furia contro i Sette peccati capitali
Come già evidenziato Furia è uno dei quattro cavalieri dell'apocalisse, ma contrariamente a Guerra e Morte (i protagonisti dei due scorsi capitoli) lei è fedele al Arso Consiglio, organo responsabile per garantire la pace fra regno dei cieli e degli inferi.



Durante la sua missione di ricerca e sterminio delle incarnazioni dei Sette Peccati Capitali incontrerà un misterioso personaggio, chiamato Hollow Lord (traducibile in senso lato come Signore dei Morti), che dopo un monito riguardante gli effettivi intenti del Consiglio le donerà il potere della fiamma. Questa abilità è uno dei cosiddetti "Hollow", ovvero i poteri elementali che le consentiranno di affrontare più facilmente i puzzle ambientali ed i nemici lungo il cammino. La storia di Darksiders 3 si preannuncia quindi interessante, con tradimenti, complotti ed una possibile espansione della lore della saga, però è già stato confermato che pur avvenendo in contemporanea con i fatti visti nei primi due capitoli Morte e Guerra non compariranno in-game.
Darksiders 3 gameplay: un punto d'incontro tra Morte e Guerra
Nella serie di Darksiders i movimenti e lo stile di combattimento del protagonista sono sempre stati evidenziati in modo da rappresentare al meglio la natura del cavaliere in questione. Se da un lato il primo Darksiders ci ha offerto un personaggio dalle movenze relativamente legnose ma dall'alto impatto degli attacchi (Guerra), il secondo capitolo ha infatti adottato una vena più frenetica, con velocità generale e letalità considerevolmente superiori e con dichiarate influenze della serie Souls.
Gli sviluppatori, quindi, anche con Darksiders 3 hanno voluto cercare di offrire un'esperienza univoca rendendo Furia un personaggio "ibrido" fra i due già rappresentati. In-game, infatti, Furia sarà agile ma non tanto quanto Morte, ed avrà attacchi potenti ma non come quelli di Guerra.
Inoltre, essendo anch'essa fortemente ispirata ai personaggi degli MMO come i predecessori, per rispecchiare la sua natura di mago combattente Furia avrà poca capacità di tankare danni. Il gameplay di Darksiders 3, quindi, sarà molto focalizzato sul causare ingenti danni ai nemici ed evitare attivamente di subirne in risposta.
Il gioco conserverà chiaramente una natura RPG ponendo grande enfasi sul loot e lo sviluppo dei propri equipaggiamenti per sbloccare nuove combo con cui spappolare le forze infernali ed angeliche di fronte a noi, ma anche con un mondo di gioco con elementi Metroidvania, dove sbloccare aree grazie a nuove abilità.
L'ultimo importante ritorno da segnalare, infine, è quello del Watcher, un aiutante/compagno d'avventura differente da quello già incontrato nel primo titolo ma dalle funzionalità molto simili (assistenza nel corso della trama).



PLAYERS IL NOVEMBRE DEI GAMERS

2



CONSOLE	NSW
GENERE	PICCHIADURO
SVILUPPO	BLIZZARD ACTIVISION
PUBLISHER	BLIZZARD ACTIVISION

2



CONSOLE	PC
GENERE	MANAGERIALE
SVILUPPO	SPORTS INTERACTIVE
PUBLISHER	SEGA

8



CONSOLE	PS4-XONE
GENERE	ACTION
SVILUPPO	DIGXART
PUBLISHER	BANDAI NAMCO

8



CONSOLE	PS4-XONE
GENERE	SPARATUTTO
SVILUPPO	OVERKILL SOFTWARE
PUBLISHER	505 GAMES



8

CONSOLE	NSW
GENERE	RYTHM
SVILUPPO	BANDAI NAMCO
PUBLISHER	BANDAI NAMCO



9

CONSOLE	NSW
GENERE	PLATFORM
SVILUPPO	BLACK FOREST
PUBLISHER	THQ NORDIC

13



13



14






PLAYERS

CONSOLE	PS4-XONE
GENERE	ACTION SPARATUTTO
SVILUPPO	IO INTERACTIVE
PUBLISHER	WARNER BROS.

CONSOLE	PS4-XONE
GENERE	PLATFORM
SVILUPPO	TOYS FOR BOB
PUBLISHER	ACTIVISION

CONSOLE	PS4-XONE
GENERE	ACTION
SVILUPPO	BETHESDA
PUBLISHER	BETHESDA

16



CONSOLE	PS4-XONE-NSW
GENERE	SPARATUTTO
SVILUPPO	EPIC GAMES
PUBLISHER	WARNER BROS.

16



CONSOLE	NSW
GENERE	SIMULAZIONE
SVILUPPO	PIRANHA GAMES
PUBLISHER	XS GAMES

16



CONSOLE	NSW
GENERE	SIMULAZIONE
SVILUPPO	PIRANHA GAMES
PUBLISHER	XS GAMES

16



CONSOLE	NSW
GENERE	RPG
SVILUPPO	GAME FREAK
PUBLISHER	NINTENDO

16



CONSOLE	NSW
GENERE	RPG
SVILUPPO	GAME FREAK
PUBLISHER	NINTENDO

20



CONSOLE	PS4-XONE
GENERE	ACTION
SVILUPPO	DICE
PUBLISHER	ELECTRONIC ARTS

20



CONSOLE	PS4-XONE
GENERE	SIMULAZIONE
SVILUPPO	GIANTS SOFTWARE
PUBLISHER	FOCUS ENTERTAINMENT

20



CONSOLE	PS4-XONE
GENERE	SIMULAZIONE GUIDA
SVILUPPO	BUG BEAR
PUBLISHER	THQ NORDIC

27



CONSOLE	PS4-XONE
GENERE	ACTION
SVILUPPO	GUNFIRE GAMES
PUBLISHER	THQ NORDIC

30



CONSOLE	PS4-XONE
GENERE	SIMULAZIONE GUIDA
SVILUPPO	MILESTONE
PUBLISHER	MILESTONE

ANNO
1993

CONSOLE
SUPER NINTENDO, GAME BOY ADVANCE
GENERE
PLATFORM
SVILUPPO
CAPCOM
PUBLISHER
CAPCOM

IL PLATFORM DISNEY PER ECCELLENZA



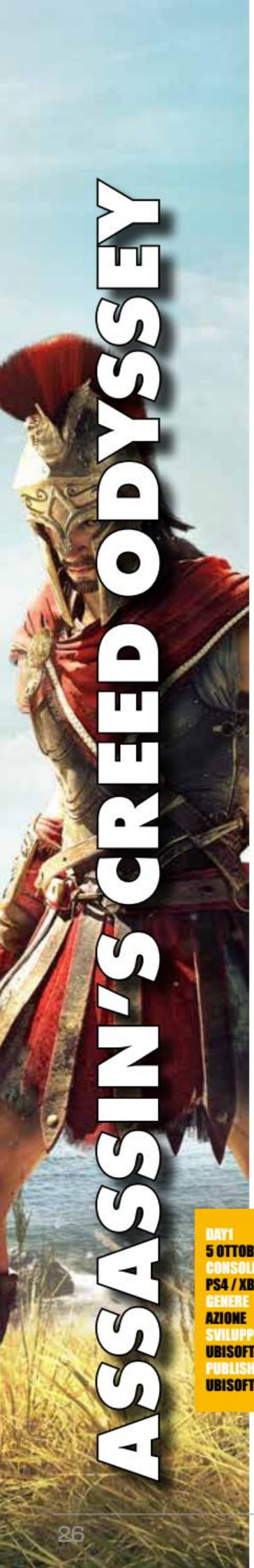
In questo angolo dedicato alle vecchie glorie del passato torniamo indietro fino al1993 per rispolverare uno tra i miglior platform ispirati ai classici Disney: Aladdin.
Bisogna sapere infatti che in quegli anni non era raro vedere trasposizioni videoludiche di film d'animazione Disney, passando dal Re Leone al Libro della Giungla, e il più delle volte si rivelavano titoli più che meritevoli.
Al giorno d'oggi purtroppo i giochi su licenza vengono evitati come la peste bubbonica per budget risicati e tempistiche disumane che ne vanno a compromettere ovviamente la qualità generale, ma in quegli anni le licenze venivano trattate con un spirito completamente diverso e tra film, serie tv e cartoni animati ne sono usciti di titoli interessanti.
Aladdin è probabilmente uno dei migliori platform tra i prodotti Disney, specialmente la versione del Super Nintendo (convertita poi successivamente su Game Boy Advance)di cui apputo parliamo.
Il titolo riprende le vicende raccontate nel film Disney e ripercorre



tutte le situazioni più memorabili della pellicola, dalla fuga attraverso i mercati di Agrabah, alle insidie della Caverna delle Meraviglie fino a passare allo stuzzicante stage musicale sul Tappeto Volante che riprende l'iconica sequenza del film con tanto de "Il Mondo è mio" riproposta in chiave 16-bit.
Aladdin si presenta come un platform molto classico che fa dei salti e della tempistica il suo fulcro, proponendo un gameplay non troppo ostico e alla portata di tutti.
I nemici spaziano dalle classiche guardie di Agrabah ad altri nemici meno riusciti, e per eliminarli basterà saltargli sulla testa o lanciargli le limitate mele che Aladdin ha con sé.
Gli stage si finiscono senza troppi problemi, ad eccezione forse di un paio di livelli (la Caverna delle Meraviglie su tutti), e il boss finale non rappresenta un ostacolo troppo tortuoso da superare.
Negli stage ovviamente non mancano oggetti da raccogliere tra cui i preziosi Scarabei Dorati che permettono di sbloccare un particolare bonus con il Genio della Lampada il quale ci ricompensa con vite extra o continua, essenziali per il superamento del gioco.
Vi consigliamo insomma di recuperare caldamente Aladdin per SNES, saprà senz'altro intrattenervi per qualche ora.
Prima di chiudere vi lasciamo con una piccola curiosità: dovete sapere che Aladdin è uscito su altre piattaforme, ma sotto forma di gameplay differenti, come ad esempio su Master System dove è rappresentato come una sorta di Prince of Persia e la versione Mega Drive, dove abbiamo un classico platform a 16 bit anche se differente rispetto la sua controparte sul Super Nintendo.







MERCENARI, EROI, GUERRE NEL NUOVO CAPITOLO DELL

Narrami, o musa, dell'eroe multiforme, che tanto vagò sacra di Troia: di molti uomini vide le città e conobbe i mare nell'animo suo, per riacquistare a sé la vita e il ri

Inizia così il proemio dell'Odissea, l'epico poema di Omero dove vengono narrate le (dis)avventure dell'eroe dal multiforme ingegno, Odisseo o, come meglio conosciuto, Ulisse.
I motivi che ci hanno spinto ad aprire la recensione con queste parole sono proprio da ricercarsi nelle stesse: Assassin's Creed Odyssey è infatti la storia dell'odissea personale di un mercenario, Alexios o Kassandra, in base al sesso che sceglierete all'inizio per affrontare l'esperienza di gioco, il quale dovrà fare luce sulla propria identità e sulle proprie origini. Per farlo, dovrà necessariamente diventare parte attiva, schierandosi, nella guerra del Peloponneso, che vede contrapporsi le principali città stato dell'antica Grecia, e diventando l'eroe in grado di sovvertire l'ordine segreto che, nell'ombra, tira di nascosto le fila.

Assassin's Creed Odyssey è il nuovo capitolo della fortunata saga di Ubisoft che, dopo l'ottimo Origins dello scorso anno, propone quest'anno un setting del tutto nuovo, e decisamente affascinante, come quello del mondo ellenico dell'antica Grecia. All'interno del mondo di gioco troviamo racchiusi tutti gli aspetti positivi già visti negli ultimi episodi della serie, ampliati ed evoluti ulteriormente ma, anche, pieni di interessanti novità, tutte perfettamente in linea con la nuova ambientazione.

Nei panni di Alexios o Kassandra partiremo dall'isola di Cefalonia – che, guarda caso, è l'isola proprio di fianco ad Itaca, la casa di Ulisse – alla ricerca della nostra famiglia d'origine. La prima cosa che salta subito all'occhio è la vastità della mappa del mondo di gioco: Assassin's Creed Odyssey è uno degli open world più grandi che vi capiterà di giocare in questo periodo. Mondo di gioco che offre tantissime attività: oltre alle missioni principali legate alla storia, che andranno ovviamente seguite consequenzialmente per portare a termine il gioco, ci saranno moltissime attività secondarie, come missioni per guadagnare qualche dracma da poter poi reinvestire per migliorare la propria attrezzattura, orientando di fatto il genere da un action "puro" ad un action GDR vero e proprio. Questa trasformazione del gameplay era iniziata già l'anno scorso con Origins, generando una schiera unanime di consensi per una serie che iniziava a sentire un po' il peso degli anni, quantomeno nel gameplay che aveva bisogno di una decisa sterzata. Trasformazione che a conti fatti ha avuto un impatto decisamente positivo, e che trova in Odyssey una forma ancora più affinata e migliorata rispetto al predecessore.
Ci troviamo infatti di fronte ad alcune soluzioni già implementate in altri grandi giochi, come The Witcher 3 o nella serie Fallout, e nella modalità esplorazione – attivabile all'inizio della nostra avventura – questo cambiamento si noterà in maniera decisamente più marcata, non avendo praticamente indicatori che andranno ad indicarci le missioni, principali o meno, sulla mappa di gioco. Incentivare l'esplorazione libera, così come introdurre i dialoghi



DAY1
5 OTTOBRE
CONSOLE
PS4 / XBOXONE
GENERE
AZIONE
SVILUPPO
UBISOFT
PUBLISHER
UBISOFT

E COSPIRAZIONI
A SAGA

, dopo che distrusse la Rocca
pensieri, molti dolori patì sul
torno ai compagni.



a scelta multipla per la prima volta nella serie, è un ulteriore, decisa, virata verso una struttura di gioco che vuole gradualmente differenziarsi dal passato.

Un altro degli aspetti fondamentali nell'esperienza di gioco di Assassin's Creed Odyssey è senza dubbio il combat system che, per quanto parta dalle solide basi dei precedenti ed elimini fondamentalmente la lama celata dalle armi a disposizione, qui sostituita dalla lancia di Leonida, riesce a migliorare ulteriormente la sua struttura, implementando ad esempio delle battaglie campali che si potranno attivare soddisfacendo determinate condizioni.

Potremo anche partecipare a questi combattimenti schierandoci per la fazione a noi più congeniale: durante gli scontri, il nostro obiettivo principale sarà quello di sconfiggere i comandanti nemici, così da portare la fazione scelta alla vittoria e guadagnare ricompense in termini di armature ed armi rare, oltre ovviamente a fare incetta di punti esperienza utili a sbloccare nuove abilità nel relativo albero. Con questi punti potremo dunque customizzare come meglio preferiamo le abilità del nostro personaggio, sviluppandone i rami relativi alle abilità da combattente, assassino o, in alternativa, propendendo per lo sviluppo delle abilità del combattimento a distanza. Oltre al combattimento via terra, tornano anche i divertentissimi combattimenti navali dove, grazie alla conformazione territoriale della penisola ellenica, fatta di insenature e piccoli golfi naturali, potremo battagliare abilmente anche contro le navi più forti.

Tecnicamente parlando, Assassin's Creed Odyssey mostra un comparto tecnico di tutto rispetto, molto ispirato: la grafica è gestita da AnvilNext 2.0, il motore proprietario di Ubisoft, qui decisamente in gran forma. I colori ed i giochi di luce sono una gioia per gli occhi e danno il meglio di loro in 4K, mentre il reparto sonoro, oltre alla campionatura dei suoni ambientali, degli effetti sonori ed un doppiaggio in italiano tutto sommato molto buono, offre anche, nelle fasi esplorative, un insieme di voci in greco, così da favorire al meglio l'immedesimazione e l'immersione nel mood di gioco. In conclusione, Assassin's Creed Odyssey rappresenta la naturale evoluzione di quanto buono visto nel precedente Origins. Forte di un'ambientazione affascinante, un mondo di gioco enorme e liberamente esplorabile, di una trama molto interessante ed un pacchetto ludico di livello, Assassin's Creed Odyssey regalerà ore e ore di divertimento a chiunque partirà con Alexios o Kassandra, decidendo di accompagnarli nella loro personalissima Odissea.



ACE COMBAT™ 7

SKIES UNKNOWN

IN ARRIVO IL 17 GENNAIO

PRENOTA SUBITO



NUOVI PERSONAGGI FANNO IL LORO DEBUTTO NELLA SERIE

DAY1
7 DICEMBRE
CONSOLE
NSW
GENERE
PICCHIADURO
SVILUPPO
BANDAI NAMCO
PUBLISHER
SQUARE ENIX

Sin dall'uscita di Nintendo Switch i fan sapevano con assoluta certezza che Super Smash Bros avrebbe fatto prima o poi la sua comparsa anche sulla nuova console ibrida della grande N; d'altro canto ogni piattaforma casalinga di Nintendo negli ultimi 20 anni ha visto finire nel suo parco titoli almeno un episodio.
Grossomodo non ci i aspettano radicali cambiamenti alle meccaniche di gameplay così amate dai



fan di questa serie picchiaduro.
L'unica vera novità – anche se minore – svelata finora si può tranquillamente intuire guardando il trailer di presentazione, ed è che nel roster dei personaggi giocabili compariranno Link di The Legend of Zelda: Breath of the Wild ed uno (o più) Inkling, i simpatici personaggi della serie Splatoon.
Mondi e personaggi leggendari si incontrano per la sfida definitiva su Nintendo Switch in un nuovo Super Smash Bros.!
Nuovi personaggi, come l'Inkling di Splatoon e Ridley di Metroid fanno il loro debutto nella serie, insieme a tutti i lottatori dei capitoli precedenti!
Combattimenti più veloci, nuovi oggetti, nuovi attacchi, nuove opzioni difensive e molto altro garantiscono un divertimento senza fine a casa o in mobilità.

Caratteristiche

- Nuovi personaggi, nuovi livelli e tutti i lottatori mai apparsi nella storia della serie!
- L'Inkling di Splatoon si getta nella mischia
- Fa il suo debutto anche Ridley di Metroid
- Tra i personaggi che fanno il loro ritorno ci sono Wolf, gli Ice Climbers, l'Allenatore di Pokémon e molti altri
- L'esperienza di Super Smash Bros. raggiunge nuove vette grazie a combattimenti più veloci, nuovi attacchi, nuovi oggetti e nuove opzioni difensive
- Divertiti in scontri tutti contro tutti per quattro giocatori o tuffati in battaglie da otto giocatori*
- Il gioco è compatibile con tutte le statuette amiibo della serie Super Smash Bros. (vendute separatamente)







WWE2K19

RITORNA IL CONSUETO APP
SERIE 2K SPORTS DEDICATA
SIETE PRONTI A VINCERE IL T

Per quanto passi il tempo, il grande circus della WWE appassiona e coinvolge molteplici spettatori ogni anno.

Il merito principale va ai lottatori, capaci di creare dei veri e propri show di intrattenimento grazie alle faide e le alleanze che tendono a formarsi nel roster. In quest'ottica, il principale merito di WWE 2K19, nuovo capitolo della fortunata serie dedicata al wrestling di 2K Sports, è quello di ricreare fedelmente l'atmosfera, la spettacolarità degli incontri di SmackDown, NXT e RAW, e lo fa presentandosi semplicemente come l'edizione più completa della serie finora arrivata sui nostri schermi!

Partiamo dalla rinnovata modalità carriera, in cui potremo creare da zero il nostro lottatore personale e a cui daremo uno stile di combattimento specifico tra quelli disponibili.

Con il nostro wrestler partiremo dal basso per cercare di scalare le vette della popolarità e poter arrivare così a giocarci il titolo di campione WWE.

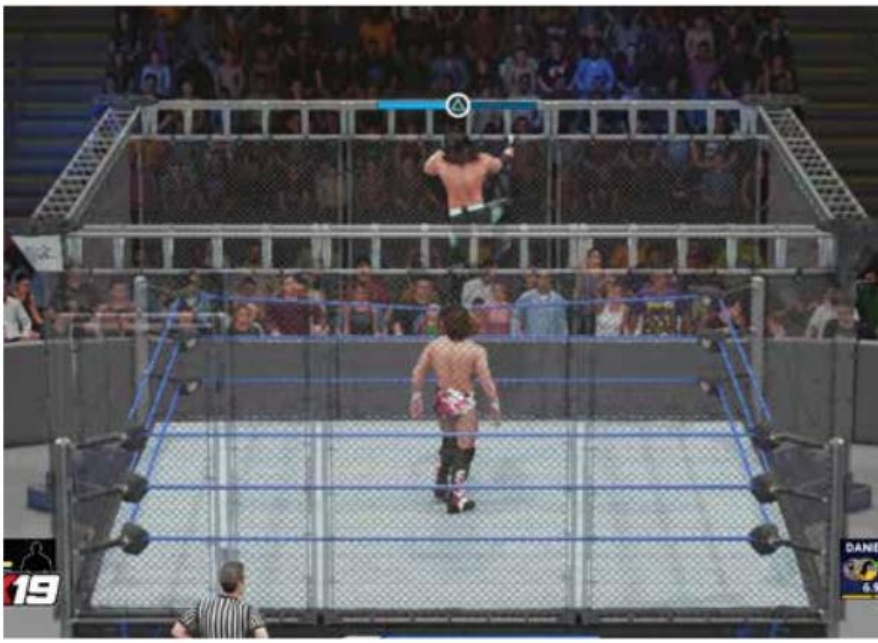


DAY1
9 OTTOBRE
CONSOLE
PS4 / XBOXONE
GENERE
PICCHIADURO
SVILUPPO
VISUAL CONCEPTS
PUBLISHER
2K SPORTS

UNTAMENTO CON LA AL WRESTLING. TITOLO WWE?



La modalità è suddivisa in diversi capitoli, ognuno dei quali propone degli obiettivi mirati, più o meno vari, da risolvere obbligatoriamente per poter proseguire nella storia.
Vincendo gli scontri e proseguendo nel nostro cammino potremo guadagnare punti esperienza utili ad aumentare le statistiche di forza, resistenza e stile di combattimento del nostro lottatore in un albero delle abilità che ricorda molto i giochi di ruolo, nonché di acquistare nuovi outfit e registrare nuove scene d'ingresso sul ring, dando così al giocatore la più completa autonomia in termini di customizzazione e sviluppo del personaggio.



L'inedita modalità Torri è un'aggiunta molto gradita che farà felici tutti gli appassionati. In questa modalità, il giocatore affronterà una serie di superstar del presente e del passato. Potrà farlo scegliendo di giocare nei panni del lottatore creato nella modalità carriera, piuttosto che optando per un wrestler disponibile nel roster. Ogni Torre ha il suo tema specifico e propone i più svariati obiettivi, uniti a condizioni di vittoria sempre nuove. In un sistema che ricorda molto quello già visto nella serie di Mortal Kombat, uno di questi temi è cui quello di AJ Styles, attuale WWE Champion: una vera sfida anche per i giocatori più forti.
Oltre alle modalità già presenti nei precedenti episodi della serie, come WWE Universe e Road to Glory, ritorna anche l'apprezzata Showcase Mode, il cui protagonista sarà Daniel Bryan (YES! YES! YES! YES!). In questa modalità ripercorreremo tutte le tappe salienti della carriera del barbuto lottatore, a partire dal match contro John Cena e non possiamo che reputarla la classica ciliegina sulla torta nell'insieme di quello che definiamo, senza mezzi termini, il gioco definitivo sul wrestling.
Tecnicamente parlando il gioco presenta un comparto grafico legermente claudicante, che alterna modelli poligonali di lottatori molto ben fatti ad altri decisamente più anonimi, e delle arene, in particolar modo quelle di partenza della modalità carriera, che mostrano il fianco a qualche incertezza nei dettagli. Il gameplay, invece, per quanto coniughi aspetti simulativi ad altri più arcade, equilibrandoli abilmente in una struttura molto ben rodata, sostanzialmente non aggiunge molte novità alla formula: è chiaro l'intento di mantenere una struttura di gioco più conservativa in favore di una mole di contenuti inseriti davvero notevole. In conclusione, se siete appassionati del grande circus del wrestling ed il vostro sogno è quello di giocarvi il titolo di WWE Champion, magari combattendo in un evento "Hell in a Cell", WWE 2K19 è il gioco che fa per voi!



HONOR VIEW 10 LITE PER GLI AMANTI DELLO SCHERMO GRANDE A SOLI 269 EURO

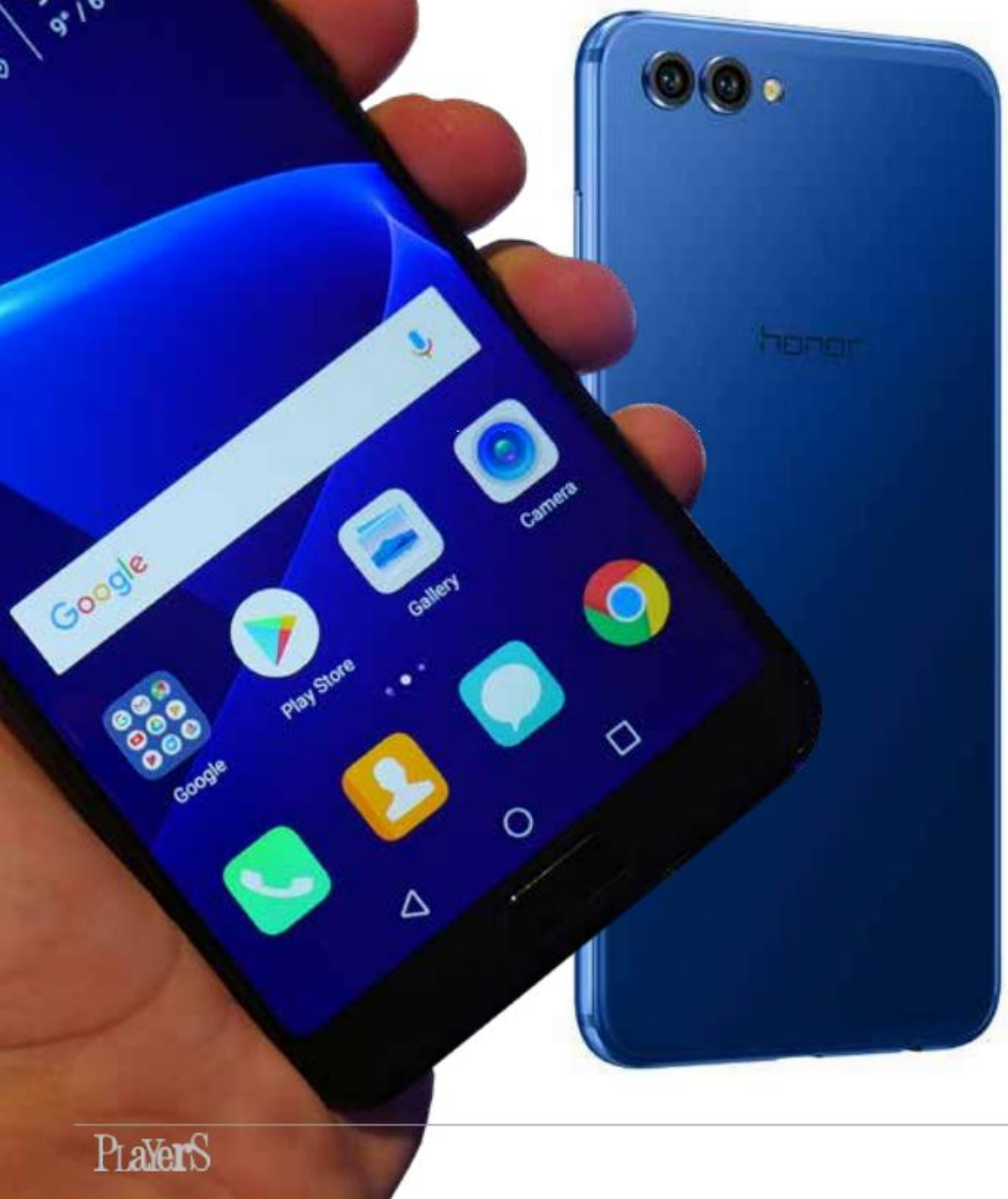
Ha un display da 6,5 pollici, grande quanto quello di iPhone XS Max. Il design con cornici ridotte e scocca in vetro strizza l'occhio al pubblico femminile e a quello più giovane.
Honor View 10 Lite parte, in Italia, da 269 euro per la versione da 64 Gigabyte di memoria, che diventano 299 euro per quella da 128 Gigabyte.
Honor View 10 lite è lo smartphone Android che fa del design ricercato il suo punto di forza. Il brand cinese segue le mode del momento: display grande, rivestimento in vetro e attenzione al comparto fotografico. Infatti, lo smartphone offre un ampio schermo da 6,5 pollici (come iPhone XS Max) che renderà piacevole la fruizione di qualsiasi contenuto, come ad esempio una serie TV su Netflix – grazie anche alla batteria che gode di una lunga autonomia.
Il prezzo di listino parte da 269 euro, una cifra contenuta se si considerano gli elementi che danno la sensazione di avere tra le mani un prodotto di qualità e ben costruito.
Come sempre, però, tutto dipende dalle esigenze personali, anche perché in questa fascia la concorrenza è tanta: dagli smartphone Xiaomi (Mi A2 o Redmi Note 5, solo per citarne alcuni) a quelli di Huawei come il P Smart+, senza dimenticare il Galaxy A7 di Samsung.
Inoltre, per cifre leggermente superiori, è possibile acquistare PocoPhone F1 di Xiaomi – disponibile a 312 – che ha a disposizione una maggiore potenza ma è certamente meno completo e attraente dal punto di vista estetico.
Insomma, c'è ampia possibilità di scelta.
Honor View 10 Lite dispone di un ampio pannello da 6,5 pollici realizzato con tecnologia IPS LCD – la stessa di iPhone XR- e con risoluzione 2340 x 1080 pixel.
Nonostante non sia un OLED (tecnologia tipica dei prodotti più costosi), la resa è ottima. La visibilità è molto buona in tutte le condizioni, anche all'aperto e in giornate particolarmente soleggiate.
Seppur di piccole dimensioni, non manca il notch – la famosa tacca presente sulla parte superiore che ospita i vari sensori e la fotocamera frontale – che può comunque essere nascosto grazie a una specifica opzione da attivare nelle impostazioni.
Se da un lato, il grande display rende piacevoli attività come la lettura, i videogiochi o la visione di un film, dall'altro viene meno la maneggevolezza a causa delle dimensioni importanti del dispositivo.
A tal proposito, ci troviamo di fronte a uno smartphone più grande di un iPhone XS Max (160.4 x 76.6 x 7.8 mm contro 157.5 x 77.4 x 7.7 mm) ma decisamente più leggero – 175 grammi contro 208 grammi.
Alcuni punti dello schermo sono difficilmente raggiungibili (impossibile avviare o visualizzare le Stories su Instagram usando una sola mano).
Nessun problema invece per i pulsanti fisici di accensione e volume e per il sensore delle impronte digitali che – a differenza del meno preciso riconoscimento facciale – funziona in maniera puntuale, rapida e precisa.
Ciò che lo rende elegante è senza dubbio la costruzione in vetro, che a seconda di come viene colpita dalla luce, restituisce un effetto diverso.
Tre le colorazioni disponibili – nera, blu e rossa – che strizzano l'occhio al pubblico femminile e agli utenti più giovani. Tuttavia, la parte posteriore trattiene troppo le impronte e lo smartphone risulta un po' scivoloso, per cui è consigliabile utilizzare una cover di protezione.
Dal punto di vista tecnico, è uno smartphone in grado di offrire buone prestazione grazie al processore Kirin 710 di Huawei – già visto a bordo di prodotti come P Smart+ e Mate 20 Lite – accoppiato a 4 Gigabyte di RAM e 64 o 128 Gigabyte di memoria interna espandibile fino a 256 Gigabyte tramite micro-SD.
Nell'utilizzo quotidiano, lo smartphone è scattante e fluido. Nessun problema o rallentamento durante l'uso, nemmeno in particolari condizioni di stress.





Il comparto fotografico posteriore si compone di una doppia fotocamera, con sensore primario da 20 Megapixel accoppiato a un sensore da 2 Megapixel per la profondità di campo.
Quest'ultimo permette di individuare il soggetto e di ottenere scatti con lo sfondo sfocato (effetto bokeh). Non manca l'intelligenza artificiale, capace di riconoscere il soggetto che si sta inquadrando e di adattare di conseguenza le impostazioni per scattare la foto migliore.
Le foto scattate in questa modalità mostrano più dettagli ma a volte sembrano artefatte a causa dei colori troppo saturi, ma comunque perfette per la condivisione sui social.
Tuttavia, l'intelligenza artificiale può essere disattivata anche successivamente. Quindi, il consiglio è di tenerla sempre attiva e selezionare dopo lo scatto che si preferisce.
Le fotografie perdono dettagli e sono meno definiti in condizioni di luce scarsa, come per esempio in notturna.
Tutto sommato, la fotocamera è convincente soprattutto se si considera il prezzo di listino.
Stesso discorso per i video che possono essere registrati fino alla risoluzione Full-HD a 60 fps (frame per secondo). Sulla parte frontale è presente una sola fotocamera da 16 Megapixel. Anche in questo caso, è possibile scattare selfie con l'effetto bokeh che – in condizioni di poca luce – non è precisissimo e restituisce dei colori che poco corrispondono alla realtà. Buoni invece gli scatti di giorno.





Ottima l'autonomia. Grazie alla batteria da 3750 mAh (milliampereora), con un utilizzo intenso siamo riusciti a superare abbondantemente le 5 ore di schermo acceso arrivando al 19% dopo 26 ore di attività.
Questo vuol dire che, con un utilizzo normale, si riescono a coprire ben 2 giorni lontani dalla presa elettrica.
Honor View 10 Lite è adatto per chi ha bisogno di uno smartphone con uno schermo grande, tanta autonomia ed è disposto a rinunciare alla maneggevolezza.
Perfetto per un pubblico giovane che è alla continua ricerca di un design raffinato o per chi ha necessità di un grande display per poter leggere magari mail di lavoro o semplicemente desidera guardare film o serie TV mentre è in treno.
Honor View 10 Lite si può comprare con 269 euro nella variante da 64 Gigabyte di memoria interna, che diventano 299 euro per quella da 128 Gigabyte.
Tutto dipende dalle esigenze personali e dai compromessi che si è disposti ad accettare. Infatti, se per esempio si desidera una doppia fotocamera frontale si può optare per Huawei P Smart+ che è disponibile a 299,90.
Ad ogni modo, Honor View 10 Lite si candida come uno dei migliori smartphone, in questa fascia, per l'ultima parte del 2018, soprattutto in vista del naturale calo di prezzo che certamente si verificherà nel corso dei mesi.



SOULCALIBUR VI

DAY1
18 OTTOBRE
CONSOLE
PS4 / XBOXONE
GENERE
PICCHIADURO
SVILUPPO
BANDAI NAMCO
PUBLISHER
BANDAI NAMCO

TRA I MIGLIORI PICCHIADUR

Non è un vero e proprio Reboot della serie, ma riesce a tutte quelle caratteristiche che hanno fatto amare la sa pubblico comunemente lontano dal genere.

A sei anni di distanza dall'ultimo capitolo, Bandai Namco torna in grande stile con il nuovo episodio della saga di Soul Calibur che racconta la storia della leggendaria Soul Blade, una mitica spada invincibile che sembra donare poteri straordinari a chi la possiede. Soul Calibur VI non solo rinasce dalle ceneri di un quinto capitolo un pò sottotono, ma si conferma uno dei migliori picchiaduro del 2018; con tantissime migliorie e stravolgimenti che lo rendono, probabilmente, uno dei migliori esponenti dell'intera serie.

Il nuovo titolo Bandai Namco si distingue da tutti gli altri esponenti del genere per la presenza di due modalità in single player, molto più elaborate e complete di quelle proposte solitamente dai normali picchiaduro: le cronache dell'anima e bilancia dell'anima.

La modalità Le cronache dell'anima ci da modo di seguire le vicende del filone principale della trama e delle vicissitudini di oltre venti personaggi, con storie più o meno lunghe disseminate lungo la linea temporale del titolo. La modalità storia di Soul Calibur VI è caratterizzata da scontri alternati a scene dialogate, e da un arco temporale che va dal 1583 al 1590; di conseguenza, questa nuova opzione permetterà di comprendere appieno tutte le sfaccettature della trama dal punto di vista di tutti i personaggi. La cura per i particolari e per i retroscena che riguardano i protagonisti della storia, rendono molto piacevole questa modalità, aumentando il grado di coinvolgimento del giocatore grazie alle sezioni dialogate, realizzate non come filmati in computer grafica bensì come sequenze fisse disegnate a mano.
Se tutto questo non fosse abbastanza, entrando nel Museo potrete trovare un enorme quantitativo di testi, biografie, documenti e un compendio di personaggi e armi, alcuni sbloccabili tramite PA (Punti Anima).



La modalità Bilancia dell'anima invece, rappresenta la chiara evoluzione delle Cronache della Spada presenti nel terzo capitolo della saga. Si tratta di un mix ben bilanciato tra picchiaduro e gioco di ruolo, dove innanzitutto dovremo creare il nostro alter-ego virtuale, scegliendo tra una moltitudine di opzioni, vestiti e accessori disponibili; e successivamente lanciarlo in battaglia scegliendo



RO DELL'ANNO

a fondere nel gioco
aga anche a un



preventivamente l'arma da utilizzare e il cibo da mangiare. Queste ultime due scelte saranno fondamentali: ogni arma infatti, ha una serie di abilità e caratteristiche particolari che influenzano soprattutto il moveset e le abilità del personaggio; il cibo invece sarà indispensabile per ottenere dei bonus passivi durante la battaglia.

All'interno dei luoghi e delle città visitate sarà possibile trovare dei mercanti dai quali acquistare o potenziare armi, o procurarsi dei cibi particolari; seguendo la tradizione della serie, inoltre, gli scontri in questa modalità possono presentare condizioni diverse dalla norma (alcune tipologie di attacchi potenziati/indeboliti, pavimento scivoloso, ecc.).

La narrazione dunque si articola in numerose quest, sia principali che secondarie, funzionando abbastanza bene e tenendovi impegnati per molto più tempo rispetto alla classica modalità storia.

Ogni capitolo della saga di Soul Calibur ci ha abituato ad avere degli special guest nel roster come ad esempio Darth Vader, Kratos o Ezio Auditore. Anche questo episodio non è da meno, aggiungendo alla già corposa lista di personaggi giocabili anche Geralt di Rivia, storico protagonista della serie The Witcher di CD Projekt Red.

Grazie ad uno stile di combattimento unico, ai caratteristici segni che si sposano perfettamente con il sistema di combo e ad un episodio narrativo che si fonde in maniera egregia con le ambientazioni di Soul Calibur, la comparsa dello Strigo si conferma come uno dei crossover meglio riusciti dell'intera saga.Soul Calibur VI ha innegabilmente effettuato un passo verso l'accessibilità; il picchiaduro vuole essere più spettacolare del solito, dando la possibilità anche ai meno esperti del genere di effettuare combo altamente coreografiche con il minimo sforzo. Una delle novità più significative del gameplay è rappresentato dal Taglio Invertito: con questa particolare azione i due opponenti entreranno in uno stato di slow-motion, una sorta di mini duello in cui i personaggi dovranno contrastarsi premendo uno dei tre tasti d'attacco, in un gioco simile alla morra cinese. Il team di Project Souls ha pensato anche ai fan di vecchia data: la Parata a impatto torna utilizzabile in qualsiasi momento durante lo scontro, senza andare ad intaccare la barra dell'energia quando usata; punto di vantaggio per i veterani che padroneggiano il gameplay e fanno del tempismo la loro arma principale. Ad aggiungere più enfasi ai combattimenti troviamo Carica dell'anima: un potenziamento temporaneo di breve durata, che ha effetti variabili sui guerrieri, sblocca nuove mosse e può, se usato a dovere, ribaltare le sorti di un match. In questo episodio torna anche la Lama critica che non è altro che un mossa speciale da utilizzare quando la relativa barra raggiunge il massimo, dando vita a tecniche spettacolari e coreogafiche. L'insieme di tutte queste caratteristiche, insieme al juggling ben calcolato, agli immancabili Ring Out e alle proiezioni, danno vita ad un gameplay frenetico ed emozionante, mai scontato e sempre aperto ai rovesciamenti di fronte grazie alle nuovissime meccaniche di gioco.Dal punto di vista grafico possiamo dire che, come per Tekken 7, il passaggio all'Unreal Engine ha fatto molto bene alla serie. Grazie a modelli poligonali dei personaggi e delle arene realizzate in maniera egregia, e ad un frame rate ancorato ai 60 fps, Soul Calibur VI riesce a soddisfare anche i giocatori più esigenti. L'ultima opera del team Project Souls possiede, come ogni beat 'em up che si rispetti, anche una modalità online dotata di alcune delle opzioni immancabili: partite del giocatore in lobby, sfide classificate, ma non riserva sorprese. Mancano attualmente opzioni indispensabili per far crescere la scena competitiva, ed è forse questo l'unico neo di una produzione che, dopo il brutto scivolone del quinto capitolo, sembra segnare il ritorno in grande stile della saga di Soul Calibur sulla scena dei picchiaduro su console.



DISNEY SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS III

29.01.18
PRENOTA ORA PER RICEVERE IL SET DI SPILLE



XBOX ONE PS4

© Disney © Disney/ Pixar



12™
www.pegi.info
PROVISIONAL



Dopo il successo delle versioni mini dei concorrenti il colosso giapponese non ha resistito alla tentazione e si presenta in questo segmento di mercato con una delle console più rappresentative di sempre.

ANCHE SONY ESCE IN MINI

Rivivi i momenti che hanno cambiato per sempre il mondo dei videogiochi con l'iconica PlayStation Classic, che include 20 dei migliori giochi della PlayStation originale, inclusi Final Fantasy VII, TEKKEN 3, R4: Ridge Racer Type 4, Jumping Flash!, Wild Arms ...
PlayStation Classic è realtà: Sony ha ufficialmente annunciato la sua mini console ispirata alla prima Playstation che includerà una serie



di storici giochi preinstallati e sarà disponibile dal 3 dicembre.
La console in miniatura di Sony avrà un design identico a quello della piattaforma originale con lo stesso logo, il medesimo layout di pulsanti e persino la stessa confezione: PlayStation Classic sarà quindi uguale all'indimenticabile primo modello di Playstation, commercializzato nel 1994, ma sarà il 45% più piccola.
Immancabile però una porta HDMI con rispettivo cavo per collegare la console alla TV e nella confezione saranno inclusi anche due controller cablati, identici agli originali.
Playstation Classic sarà inoltre dotata di una scheda di memoria virtuale utile salvare i progressi di gioco.
La console in miniatura di Sony conterrà ben 20 giochi preinstallati, alcuni dei quali hanno fatto la storia dei videogiochi e quindi all'appello non potevano mancare Final Fantasy VII, Tekken 3, R4: Ridge Racer Type 4, Jumping Flash! e Wild Arms. Al momento comunque l'elenco completo dei titoli non è stato ancora divulgato, di conseguenza dobbiamo accontentarci della lista parziale.
Il controller PlayStation originale ha cambiato il nostro modo di giocare, grazie ai quattro tasti laterali e a un design ergonomico che assicura una presa perfetta, e la confezione di PlayStation Classic include due di questi iconici controller
Recentemente un portavoce di Sony Interactive Entertainment ha confermato come non siano previsti altri giochi per PlayStation Classic, la libreria non sarà dunque espandibile in alcun modo e la micro console non potrà essere connessa alla rete, assenti quindi anche il supporto per Trofei e multiplayer online.
In un'intervista Pachter, noto analista del settore, dichiara che PlayStation Classic ha il potenziale per vendere "milioni", se Sony continuerà a fabbricare l'hardware.
"C'è stato un enorme supporto per le mini console di Nintendo, quindi presumo che Sony vedrà un successo simile. Dovrebbero essere in grado di vendere "milioni" senza alcun problema. Ha un prezzo giusto, e il numero di giochi preinstallati è abbastanza buono per quel prezzo. Non sarei sorpreso se vendessero 2-3 milioni nella vacanze natalizie e un numero simile all'anno, purché decidano di continuare la produzione anche dopo il debutto".
Secondo l'analista, inoltre, PlayStation Classic non avrà probabilmente alcun impatto sulle vendite di PlayStation 4. "Il compratore di riferimento di una PS Classic possiede già una PS4", ha affermato.







GIOVANI, BELLI E TALENTUOSI

La Nations League ha ridestato l'interesse nelle nazionali che altrimenti, mondiali ed europei a parte, venivano ormai considerate come inutili e fastidiose interruzioni del campionato. E con l'ultima apparizione degli azzurri a tratti ci siamo addirittura divertiti.

In ottica futura e cioè pensando ai prossimi mondiali del 2022 ci siamo divertiti ad immaginare quella che potrebbe essere la nostra nazionale sperando che stavolta si qualifichi!

Sono tutti molto giovani, inesperti ma talentuosi, oggi su FUT rappresenterebbero una formazione modesta ma i margini di crescita sono enormi.

Donarumma nonostante svarioni improvvisi sembra non avere rivali per confermarsi come l'erede di Buffon, la difesa, a tinte rossonere schiera degli elementi molto validi sulla carta, oltre alla rivelazione Biraghi e l'ormai certezza Romagnoli, che per un motivo o per un altro non si vedono mai in campo: Conti e Caldara. Ma è giusto essere fiduciosi.

I tre centrocampisti sono i due romanisti Bryan Cristante e Pellegrini e Il talentuosissimo Niccoló Barella più avanzato; i due esterni sono di scuola viola, Bernardeschi e il figlio d'arte Federico Chiesa, entrambi a supporto del classe '98 Patrick Cutrone.

E' una formazione con cui ci si può già divertire oggi, la speranza è che diventi una di quelle top, ultra costose ed ambita da tutti.

Buon FUT a tutti e alla prossima

		CHE	96	RAT	79
ATT	77	MID	78	DEF	78
PAC	75	SHO	60	PAS	67
DRI	75	DEF	65	PHY	70



GILDE DI RAVNICA PLANESWALKERS DECK



Nel numero scorso abbiamo introdotto le prossime espansioni di Magic ambientate sul piano di Ravnica, anche in questa occasione come accade dal 2016, escono i Planeswalker Deck, mazzi tematici venduti separatamente composti da 60 carte dell'espansione corrente e 2 Bustine dell'espansione corrente.
Tra le carte sono presenti almeno cinque carte inedite, non presenti nelle bustine dell'espansione:
2 ristampe di terre bicolori comuni (in caso di assenza nell'espansione);
2 creature comuni inedite con effetti basilari;
2 creature non comuni che attivano le abilità se è presente il Planeswalker di turno;
2 magie rare che fungono anche da tutore per il Planeswalker citato;
2 Planeswalker inediti, che rappresentano il simbolo del deck.
Si tratta di un'offerta dedicata ai giocatori alle prime armi, i Planeswalker sono leggermente depotenziati rispetto le "versioni da set", ma sono un ottimo inizio per un gioco competitivo. Sono segnate come rare mitiche, in versione foil.

Questo deck aggro dell'accoppiata Golgari (colori nero e verde), usa le tipiche interazioni con il cimitero. Anche qui per le terre abbiamo le classiche ventisei, con quattro copie di Cancello della Gilda Golgari annesse. Anche qui le creature si dividono in due grandi filoni: creature aggressive che si potenziano e creature che riempiono il cimitero. Alcuni esempi di queste carte sono: Barcollante Rizomico (che diventa abbastanza grande se il cimitero è carico), Foraggieri Kraul (un buon corpo che fa guadagnare punti vita), Gigante Lotleth (ciccione che fa perdere punti vita, peccato che ha un costo di mana davvero alto) e Sciamana delle Lumispore (bella carta per aggressiva, che rimpingua il cimitero e ricicla anche eventuali terre). Tra le altre creature d'utilità, spicca il Sussurratore delle Bestie: tornerà davvero utile per pescare! Per il resto delle magie, abbiamo un discreto numero di removal (Peso Morto, Predare e Sguardo Pietrificante di Vraska) e un solo pump (l'enorme Abbondanza di Potere). Ma arriviamo alla vera protagonista dell'offerta. Vraska, Gorgone Regale ha anch'essa un costo di mana decisamente alto, ma almeno si fa perdonare con i suoi effetti. La prima abilità è il classico pump per creature che le rende evasive grazie a Minacciare, mentre la seconda è un buon removal al pari della carta Omicidio. L'ultima abilità è in piena sintonia con le tematiche deck: potenzia tutto il proprio esercito in base al numero di creature presenti nel cimitero. Anche questa versione di Vraska dà il meglio di sé in Commander, il formato che può sostenere tutto quell'abbondare di mana. Si tratta di una carta dagli effetti molto buoni, ma la terza abilità gli manca quello slancio in più per essere devastante. Per il resto, questo mazzo può essere la base per giocare archetipi Golgari. In primis un deck Dredge e simili (ovviamente bisognerà altre carte da competitivo).

12	Palude
10	Foresta
4	Cancello della Gilda Golgari
4	Assaltatore Kraul
3	Centopiedi Spinale
2	Scarabeo Guscio di Ferro
2	Pipistrelli della Bertesca
2	Barcollante Rizomico
1	Devkarin Dissidente
1	Foraggieri Kraul
1	Ceratok Selvaggio
1	Soffocatore di Luci
3	Attendente di Vraska
2	Sciamana delle Lumispore
1	Mago della Gilda dello Sciame
1	Gigante Lotleth
1	Sussurratore delle Bestie
1	Vraska, Gorgone Regale
3	Peso Morto
2	Predare
2	Sguardo Pietrificante di Vraska
1	Abbondanza di Potere





12	Montagna
10	Isola
4	Cancello della Gilda Izzet
3	Alabardiera Intrepida
2	Teppista Fiammante
2	Elettromante Goblin
1	Esperto di Passapareti
1	Vedalken Mesmerista
1	Rana Balzante
1	Draghetto dell'Ispirazione
3	Statincantatore di Ral
2	Dragonauti in Miniatura
2	Piccolo di Nibbio Infernale
1	Ciclope Imprevedibile
1	Esperta di Omnimagia
1	Ral, Evocatore di Tempeste
4	Saetta di Precisione
1	Corrente Continua
1	Massimizzare l'Altitudine
2	Dispersione di Ral
2	Comandare la Tempesta
1	Assalto Sonico
1	Intuizione della Chimimaga

Fondamentalmente tutti i Planeswalker Deck sono degli aggro. La differenza è nelle tattiche in base all'archetipo che ci propongono.

Questo deck aggro che utilizza le tipiche tematiche dell'accoppiata Izzet (i colori rosso-blu).

Ci sono ben ventisei terre che pur non rappresentando nulla di straordinario presentano almeno quattro copie di Cancello della Gilda Izzet.

Certo non sono quattro Shockland, ma per questo livello di gioco va più che bene.

Le tendenze principali delle creature del deck sono due: attaccare di prepotenza e sviare le difese avversarie: Dragonauti in Miniatura (ristampa classica simbolo dei colori Izzet, che si potenziano in base agli istantanei e stregonerie lanciate), Teppista Fiammante (simile ai Dragonauti in Miniatura, ma con Travolgere), Statincantatore di Ral (un potenziale ciccione con Travolgere, che funziona per infliggere danni contingenti in questo genere di deck) e Ciclope Imprevedibile (che diventa sempre più potente in base al costo di mana convertito degli istantanei e stregonerie lanciate).

Si trovano anche creature d'utilità: Piccolo di Nibbio Infernale (una creatura evasiva che funge anche da removal contro le piccole creature), Elettromante Goblin (ristampa classica delle tematiche Izzet, che abbassa il costo di mana di istantanei e stregonerie) e Esperta di Omnimagia (ci permette di giocare gli istantanei e stregonerie senza pagare costi di mana e lanciarla in qualsiasi momento, peccato solo che nell'offerta mancano magie molto pesanti che sfruttano al 100% il potenziale della carta).

Per le magie disponiamo spari di vario genere e qualche carta di utilità.

Parliamo ora del protagonista: Ral, Evocatore di Tempeste, una tipica carta da Controll Izzet. Le sei mana non sono di certo d'aiuto, per fortuna le abilità bilanciano la carta.

La prima abilità è un semplicissimo e sempre utile peschino, mentre la seconda ha lo stesso effetto di Fulmine ad Arco (uno sparo che si suddivide).

La terza abilità è una bomba per infliggere 7 danni a tutte le creature avversarie e pescare 7 carte. Ral, Evocatore di Tempeste è un perfetto planeswalker da Commander (o da altri formati in multiplayer).

Per il resto, questo deck può essere una base per provare archetipi più competitivi.

Può diventare la base per archetipi come: Izzet Blitz (se volete puntare sulle creature che si potenziano in base agli istantanei e alle stregonerie lanciate), Delver Izzet (ovviamente dovete procurarvi quattro copie di Scopritore di Segreti/Insetto Aberrante e del resto delle altre magie) e Storm/Piff Combo (consigliato a chi vuole puntare in alto, ovviamente dovrete comprare molte carte provenienti da altre espansioni).

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


in arrivo
FORTNITE
non perdere il tuo funko preferito, prenota subito !!!
POP!
MANIA