PLAYERS

magazine



ESCLUSIVA

PRENOTA THE DIVISION 2
RICEVI IN OMAGGIO
ARMY FLASK

PRENOTA METRO EXODUS
RICEVI IN OMAGGIO
SPARTAN DOG TAG

DAYS GONE
YOUR SURPRISE EXTRA BONUS

SPECIAL

QUEST'ANNO CHE VERRÀ

RECENSITI

RESIDENT EVIL 2
KINGSOM HEARTS 3
ACE COMBAT 7

MAGIC

FEDELTÀ DI RAVNICA

PRENDI SUBITO LA TUA COPIA OMAGGIO

47

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

FARCRY®

NEW DAWN

DISPONIBILE DAL 15 FEBBRAIO





*Fino ad esaurimento scorte.

18
www.pegi.info

PS4 XBOX ONE

© 2019 Ubisoft Entertainment. All rights reserved. Far Cry, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Based on Crytek's original Far Cry directed by Cevat Yerli. Powered by Crytek's Technology "CryEngine"

UBISOFT

PLAYERS

Pubblicazione informativa network

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

Anno V n. 47 | febbraio 2019
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, Marco Grande Arbitro, Massimo Cimino

Carissimi Players,

ed eccoci tornati dopo la pausa natalizia per tenervi compagnia lungo un anno che, come ampiamente riportiamo nello special, si presenta con tutte le carte in regola per consolidare lo standard intrapreso in queste ultime stagioni.

Potrebbe essere l'anno dell'annuncio delle nuove console sia da parte di Sony che di Microsoft, ma quello dell'uscita no di certo.

La dice lunga il fatto che, secondo notizie sempre più insistenti, confermate o meno, Sony non sarà presente all'edizione 2019 dell'E3.

Sarà anche un anno dove il supporto fisico continuerà a fare la parte del leone: improbabili esperimenti, soprattutto in mercati ancora acerbi, un'approfondimento delle leggi che disciplinano lo streaming portano sempre la fetta grossa del mercato sul caro e vecchio supporto fisico.

D'altro canto si è sempre più esigenti sul comparto grafico e sulla vastità dei games, le TV HDR non sono da moltissimo tempo alla portata di tutti e le connessioni nel nostro Paese continuano a rimanere "veloci" solo sulla carta.

La recente uscita del remake di resident evil 2, ed il suo successo in termini di vendite, è sintomatica di quanto ci sia ancora da divertirsi.

Dopo 15 anni dall'episodio precedente Kingdom Hearts sbalordisce sotto tutti i punti vista i fans.

Ti vogliamo ancora tanto bene nostro caro amico disco.

E.G.

in questo numero

06 special


Dopo un 2018 che ha sparato diverse cartucce di grandissima qualità che rimarranno nella...

10 review


Uno dei capitoli più iconici del genere dei survival horror torna, a ventuno anni di distanza dalla prima uscita sul mercato, pronto a ...

14 review


Era il lontano 2005 quando finito Kingdom Hearts 2 sulla gloriosa Playstation 2, i videogiocatori di tutto il mondo hanno iniziato un conto...

13 coming soon DEVIL MAY CRY 5

16 coming soon LEFT ALIVE

21 retrogaming KINGDOM HEARTS

17 inserto CALENDARIO USCITE POSTER DEL MESE

22 review


A distanza di diversi anni ritorna il seguito di uno dei franchise più apprezzati dagli appassionati dei simulatori di volo di stampo arcade...

24 fut strategy


25 coming soon THE DIVISION 2

26 coming soon ONE PIECE WORLD SEEKER

30 magic world


28 electronics


Il primo mouse per il segmento MMO con tasti laterali a sfioramento

32 smartmania


Tre modelli "base" ed una versione apposita 5G in arrivo nei prossimi mesi



TOM CLANCY'S
THE DIVI

IN ARRIVO
PRENOTA S

PRIVATE BETA
ACCESSO

L'ORSETTO TOMMY

RIPRODUZIONE FISICA E CONTENUTI DIGITALI



ARI



* salvo esaurimento scorte. Contenuti aggiuntivi e gadgets sono riservati alle prenotazioni . Le promozioni non sono cumulabili

18
www.pegi.info
PROVVISORIA

WWW.THEDIVIS

XBOX ONE 4K ULTRA HD HDR XBOX ONE X OTTIMIZZATO

*Preorder any edition of Tom Clancy's The Division® 2 on PC, PlayStation 4 or Xbox One, at participating retailers, at least forty-eight hours before
communicated on www.thedivisiongame.com/faq/beta at a later date to be determined by Ubisoft. © 2018 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Tom Cla
", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.. Features ar

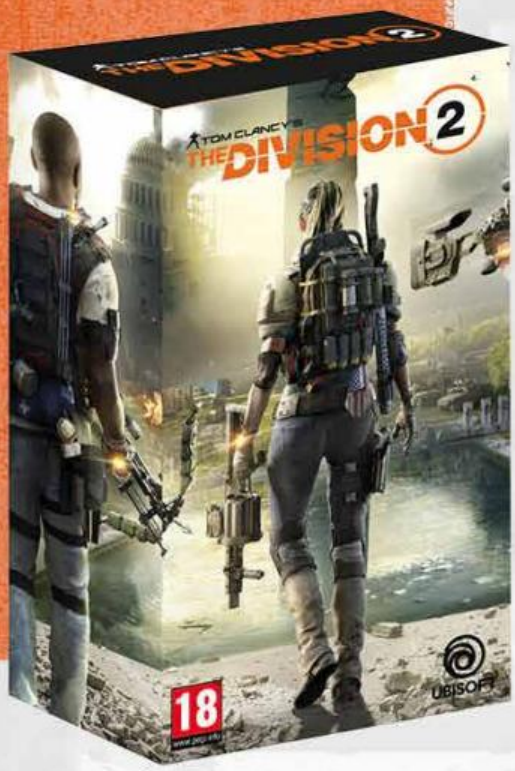
ISION 2

IL 15 MARZO

UBITO PER OTTENERE*

ESCLUSIVA

MY FLASK





SIONGAME.COM

PS4 PS4 Pro UPLAY

the start date of Tom Clancy's The Division® 2 private beta phase to get access to it. Private beta phase start and ending dates will be
ncy's, The Division logo, the Soldier Icon, Ubisoft, and the Ubisoft logo are registered or unregistered trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.
d technical capabilities, including 4K and HDR, vary by console. NON CONTRACTUAL VISUALS.

UBISOFT

QUEST'ANNO CHE VERRÀ

Dopo un 2018 che ha sparato diverse cartucce di grandissima qualità che rimarranno nella storia dei videogiochi, l'anno nuovo non ha nessuna intenzione di rallentare e ci aspetta al varco con un gran numero di esperienze videoludiche di grandissimo livello, che ci terranno incollati ai nostri schermi per diverse ore di divertimento.

L'anno è già iniziato bene con l'attesissimo Kingdom Hearts 3 e Resident Evil 2, il remake dello storico horror Capcom che ci ha fatto fare un gradito salto nella nostra infanzia, un'operazione che speriamo verrà sfruttata di più in passato, visto il successo e la qualità dei giochi prodotti. Gennaio 2019 ci ha regalato anche il nuovo Ace Combat 7: Skies Unknown di cui potete leggerne la recensione su queste pagine insieme ai titoli Square Enix e Capcom citati sopra.
Chi ben comincia è già a metà dell'opera si dice, ma il 2019 non sarà un anno dove ci dovremo accontentare, i giochi non



mancano, il tempo sicuramente visto che a Febbraio ci troveremo già con ben tre titoli tripla A in uscita che meritano sicuramente le nostre attenzioni. Il 15 febbraio arriverà l'attesissimo Metro: Exodus, il terzo capitolo della serie Metro tratta dai libri di Dmitrij Gluchovskij che conta già due ottimi titoli come Metro 2033 e Metro Last Light e che si proporrà come l'episodio più vasto e ricco della serie, un must-buy per tutti i videogiocatori che hanno amato perdersi nella metropolitana di Mosca dei capitoli precedenti. Oltre a Metro: Exodus arriverà anche l'attesissimo e irriverente Crackdown 3, esclusiva Microsoft "caciarona" e attesissima da molti giocatori, che non vedono l'ora di scatenare la propria voglia di distruzione e sana ignoranza. Il gioco nacque inizialmente come ambasciatore del cloud computing che doveva essere una feature centrale dell'esperienza Xbox One, ma che infine non trovò seguito, mentre verrà sfruttato in Crackdown 3 per calcolare la fisica e offrire possibilità di distruzione senza eguali, impossibile da calcolare su una singola Xbox One o PC Windows.
A chiudere il mese in bellezza ci pensa Bioware con l'attesissimo Anthem, il nuovo action RPG ambientato in un mondo inospitale, tutto da esplorare a bordo delle tute Javelin, un potente mezzo di combattimento e movimento che ci permetteranno di combattere ed esplorare il pericoloso mondo alieno.
Occhio anche alla nuova espansione standalone post-apocalittica Far Cry: New Dawn che promette decisamente bene.
Non pensate di potervela prendere comoda a finire tutti i giochi che usciranno, perché a Marzo non si molla niente, arriveranno altri tre titoli di altissimo livello come Devil May Cry 5, The Division 2 e Sekiro: Shadows Die Twice; il primo non ha bisogno di molte presentazioni, una serie storica con personaggi carismatici e amati dal pubblico torna finalmente con un sequel dalle caratteristiche old school.
Nessuna presentazione anche per The Division 2, seguito dell'acclamato primo capitolo che abbandona la fredda e innevata New York e si sposta nella capitale degli Stati Uniti, con diverse nuove aggiunte che lo renderanno un titolo ancora più vasto rispetto al precedente.

La nuova IP di From Software è quella di cui siamo più curiosi e che aspettiamo con più punti interrogativi rispetto agli altri due titoloni del mese. Sekiro: Shadows Die Twice, presenterà delle nuove meccaniche nel genere "souls" che potrebbero svecchiarlo e arricchirlo, ma allo stesso tempo si rischia di sfociare troppo nel genere action, un rischio



che siamo sicuri From Software abbia calcolato e contrastato a dovere.
Fortunatamente questo periodo di fuoco volgerà al termine in Aprile, ultimo mese ricco



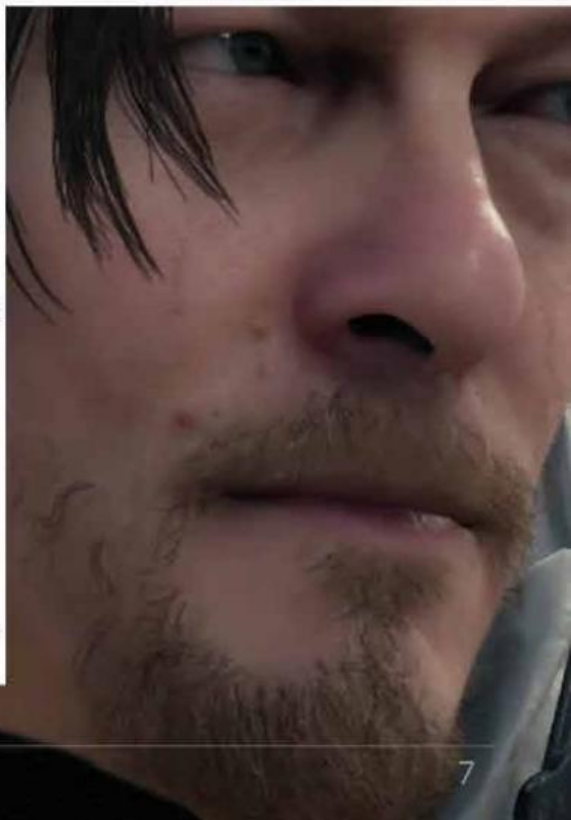
prima di alcuni mesi un po' sottotono che ci daranno il tempo di completare i giochi inevitabilmente rimasti in lista d'attesa o recuperarne qualcuno, ma a quella lista dovremo aggiungere anche Days Gone, la nuova attesissima esclusiva Playstation 4 che ci catapulterà in un mondo invaso dai zombie che potremo esplorare a bordo della nostra moto e Mortal Kombat 11 il nuovo violentissimo picchiaduro di NetherRealm Studios, ancora più sanguinolento e adrenalinico.
A Maggio non dimentichiamoci RAGE 2, uno shooter open world che promette davvero bene e che per ambientazioni e meccaniche di gioco potrebbe ricordare Borderlands, quest'ultime arricchite ulteriormente rispetto al primo capitolo, con la possibilità di sfruttare al meglio l'ambiente circostante in una maniera simile a quanto visto in Bulletstorm. Da Giugno fino a Settembre come sempre il mercato risulterà abbastanza fermo, ma quest'anno ci saranno comunque delle uscite degne di nota come Crash Team Racing: Nitro-Fueled, la remastered dello storico racing per Playstation, richiesta a gran voce dai videogiocatori di vecchia data; l'interessante Biomutant, l'action RPG di THQ che abbiamo potuto approfondire meglio alla Gamescom 2018, uno di quei giochi che non viene pubblicizzato moltissimo, ma che potrebbe essere una piccola perla dell'anno.
Niente da segnalare a Luglio, mentre ad Agosto arriverà uno di quei titoli attesi per anni dai videogiocatori che finalmente vedrà la luce proprio grazie al finanziamento dei videogiocatori attraverso la famosa piattaforma di crowdfunding Kickstarter e cioè il Shenmue 3, il capitolo che dovrebbe concludere la trilogia iniziata ormai nel lontano 1999 su Sega Dreamcast.
A Settembre molto probabilmente ci troveremo i vari giochi sportivi dell'anno che come sempre non mancheranno sugli scaffali degli appassionati di tutto il mondo, che siano di calcio con FIFA 20 e PES 2020 o di basket con NBA 2K20 e NBA Live 20 oppure di altri sport che avranno sicuramente il loro capitolo annuale dedicato e basta, per ora le informazioni che abbiamo si limitano a queste date, ma i giochi attesi sono molti più



il futuro in lontananza, ma c'è ancora molto da dire e il 2019 sarà come lo è stato il 2018 un anno centrale, ricco di novità e incredibilmente fitto di giochi di gran livello, quindi scaldate le mani, impugnate fermamente il pad e preparatevi ad un mondo di tantissime nuove avventure.



e includono dei titoli di enorme rilevanza che attendiamo tutti con trepidazione, ma che ad oggi non hanno ancora una data di uscita ufficiale anche se sono attesi durante l'anno.
Tra questi troviamo Ghost of Tsushima di Sucker Punch (i creatori di inFamous), l'attesissimo The Last of Us: Parte II, il misterioso e intrigante ultimo lavoro di Hideo Kojima, Death Stranding, DOOM Eternal, il remake di MediEvil, Gears 5, Halo Infinite, l'attesissimo Pokémon per Nintendo Switch, Bayonetta 3 sempre per la console Nintendo, il nuovo gioco di Remedy, Control e molti altri, tra cui segnaliamo l'attesissimo Cyberpunk 2077, l'ultima fatica di CD Projekt RED (The Witcher) che promette di giocarsi il premio di gioco dell'anno con il coltello tra i denti, ma anche quest'anno sarà veramente dura vincere l'ambito premio.
Siamo nel periodo finale dell'attuale generazione di console, si inizia già a intravedere



In omaggio poster



"Creature della Russia post-apocalittica"

18
www.pegi.info
PS4 XBOX ONE PC DVD ROM
© 2018 Koch Media GmbH and published by Deep Silver. Developed by 4A Games. 4A
2033 and METRO 2035 by Dmitry Glukhovsky. All other trademarks, logos and copyrig



Games Limited and their respective logo are trademarks of 4A Games Limited. Metro Exodus is inspired by the internationally best-selling novels METRO
hts are property of their respective owners.

4A GAMES

DEEP SILVER

UN RITORNO DA PAURA



DAY1
25 GENNAIO
CONSOLE
PS4 / XBOXONE
GENERE
SURVIVAL HORROR
SVILUPPO
CAPCOM
PUBLISHER
CAPCOM

Uno dei capitoli più iconici del genere dei survival hor anni di distanza dalla prima uscita sul mercato, pronto vecchi e nuovi giocatori.



Non è sempre semplice inquadrare i remake o le remastered che puntualmente fanno capolino nel mercato videoludico attuale. All'inizio era opinione diffusa il fatto che rappresentassero una discreta sintesi di quanto aveva (o ha?) da offrire l'industria in termini di novità, innovazione ed originalità.

D'altronde, puntare su una base di utenti che va sicuramente a comprare l'uno o l'altro titolo, vuoi anche solo per poterlo rigiocare con textures in alta definizione è, sicuramente, un punto a favore per sviluppatori e publisher: si va sul sicuro offrendo dei titoli che esercitano una forte presa sui giocatori, e nel mentre si portano avanti eventuali nuove proprietà intellettuali, creando un circolo virtuoso in cui il mercato è costantemente alimentato da nuove uscite. In effetti, giochi come Spyro, Crash Bandicoot o Assassin's Creed, per citarne alcuni, rientrano un po' in quest'ottica.

Il punto è che non possiamo comunque ridurre la definizione di remastered o remake a mere operazioni di marketing, soprattutto se ci troviamo di fronte a titoli come Resident Evil 2 Remake, sviluppati per venire incontro anche alle esigenze ed ai gusti dei nuovi giocatori, con una cura ed un'attenzione per i dettagli che lascia davvero poco spazio a fraintendimenti.

Resident Evil 2 Remake è proprio uno di questi titoli e, per essere ben chiari sin da subito, è una delle migliori uscite videoludiche di questo inizio anno.

La storia riprende quella del primo Resident Evil 2, che vede protagonisti Leon Kennedy, un giovane poliziotto in procinto di arrivare a Raccoon City per il suo primo giorno di lavoro presso la centrale di polizia locale, e Claire Redfield, una giovane ragazza in cerca di suo fratello Chris, personaggio principale del primo episodio. I due, dopo essersi incontrati all'inizio dell'avventura ed aver avuto i primi incontri con la popolazione degenerata della tranquilla cittadina di Raccoon City, trasformata in zombie affamati di carne umana, si troveranno





ror torna, a ventuno
o a terrorizzare ancora

a dividersi per proseguire per la loro strada e per raggiungere i propri obiettivi. Una delle particolarità del gioco originale stava proprio nella proposta di due diverse linee narrative, suddivisa su due dischi e dedicate una a Leon e l'altra a Claire.
Questo permise di separare – pur lasciando sostanzialmente uniti – le due storie, permettendo appunto di affrontare l'avventura con due protagonisti e punti di vista differenti sull'orrore causato dall'Umbrella Corporation.
Non solo, ogni personaggio affronta, nel corso della sua run, enigmi diversi dall'altro, aumentando di fatto la rigiocabilità del titolo. Anche in questo nuovo Resident Evil 2 Remake i giocatori potranno scegliere con chi partire optando per uno tra Leon e Claire e seguirne la trama relativa che, salvo per alcune piccole modifiche, riprende di pari passo quella del capitolo originario.

Ma Resident Evil 2 Remake non è solo una riproposizione del capitolo passato, anzi. Cerca ugualmente di svecchiare un sistema di gioco che, riproposto in un contesto come quello del mercato videoludico attuale, risulterebbe quantomai anacronistico.

Difatti, se nel primo Resident Evil 2 ad arrivare sul mercato per la console PlayStation avevamo dei fondali pre renderizzati in due dimensioni in cui si muovevano i modelli 3D dei personaggi, con una camera statica che contribuiva a creare il senso di ansia e terrore proveniente dal non sapere cosa si nascondesse dietro l'angolo, per l'ultima incarnazione del titolo, Capcom ha deciso di cambiare totalmente formula.

Affidandosi alla potenza tecnica del motore di gioco RE Engine, già utilizzato nel fortunato settimo episodio della serie, Resident Evil 2 Remake propone una telecamera in terza persona posizionata sopra la spalla dei protagonisti, che saranno ben visibili, restituendo una qualità grafica davvero notevole.
Questo ha fatto in modo di rendere il titolo appetibile anche all'attuale generazione di giocatori, che hanno così avuto modo di impratichirsi in precedenza con il sistema di controllo, che risulta essere fluido e reattivo.
Anche il gameplay è rimasto quello classico dell'episodio originario e, a parte delle leggere differenze, ripropone lo stesso grado di angoscia che regalava il vecchio Resident Evil 2.
Ad esempio, è rimasta la gestione limitata dell'inventario, che porterà spesso a doversi privare definitivamente di un determinato elemento a scapito di un oggetto missione utile alla risoluzione di enigmi o, ancora, dell'utilizzo delle care, vecchie, macchine da scrivere, degli oggetti utilizzati in game per salvare la partita.
Come non citare anche la perenne scarsità di risorse, che renderà prezioso ogni singolo proiettile o pianta verde e contribuirà all'aumento della tensione di dover affrontare un'orda sconfinata di zombie – senza contare i misteriosi super mostri che danno la caccia ai due – con una manciata di proiettili.
Insomma, è fin troppo chiaro come questo Resident Evil 2 Remake sia ben oltre che una semplice operazione nostalgia, ma rappresenti, invece, un vero e proprio omaggio ad uno dei giochi horror più famosi e belli di sempre. E voi, che lo abbiate già giocato nel 1998 o vi accingete ad acquistarlo per la prima volta, non potete lascarvelo assolutamente sfuggire.

DEAD OR ALIVE 6

PRENOTA SUBITO PER OTTENERE LA STEELBOOK ESCLUSIVA





COMBATTI DAL 1° MARZO

16
www.pegi.info

* offerta valida solo per le prenotazioni salvo esaurimento scorte

PS4 XBOX ONE

DAI SEMI DI UN ALBERO DEMONIACO



DAY1
8 MARZO
CONSOLE
PS4/XBOXONE/PC
GENERE
ACTION
SVILUPPO
CAPCOM
PUBLISHER
CAPCOM

Devil May Cry 5 è il nuovo capitolo della serie Capcom. L'action game di Capcom è diretto da Hideaki Itsuno e buona parte degli sviluppatori che avevano fatto parte del team originale di Devil May Cry, dunque si prospetta un titolo all'insegna della tradizione.

"Sono passati anni da quando le legioni dell'inferno hanno messo piede in questo mondo e ora una nuova invasione demoniaca è iniziata, con l'ultima speranza dell'umanità rimasta nelle mani di tre cacciatori di demoni solitari. Ognuno di questi è caratterizzato da uno stile di gioco completamente differente. Uniti dal fato e dalla sete di vendetta, questi cacciatori di demoni devono ora fronteggiare l'invasione nella speranza di sopravvivere".

La questione parte dai semi di un albero demoniaco che sono piantati a Red Grave City, da qui parte l'invasione infernale che attira l'attenzione di Nero, cacciatore di demoni e alleato di Dante, ora privo del suo braccio demoniaco che era fonte di gran parte del suo potere. C'è anche Dante, figlio di Sparda, che cerca vendetta per la corruzione del fratello e la morte della madre.

I tre personaggi giocabili (il terzo non viene menzionato nel comunicato ufficiale ma potrebbe essere Vergil) offrono tre stili di combattimento radicalmente differenti e il gioco è basato sul nuovo RE Engine proprietario di Capcom.

La storia di svolge diversi anni dopo gli eventi di Devil May Cry 4. Un uomo che si fa chiamare "V" compare nell'ufficio di Dante in cerca di aiuto per risolvere misteriosi incidenti che stanno accadendo in tutto il mondo.Nel frattempo, Nero ha aperto la propria agenzia di caccia-demoni all'interno di un furgone che mostra l'insegna al neon Devil May Cry, regalategli dallo stesso Dante con l'aiuto dell'ingegnere Nico, che ha costruito per Nero un nuovo braccio prostetico chiamato "Devil Breaker", dopo che il suo precedente Devil Bringer è stato preso da un misterioso individuo incappucciato.

Il giocatore potrà impersonare Dante e Nero, oltre ad un nuovo personaggio, chiamato "V".

La modalità di gioco riprende vari elementi tipici della serie Devil May Cry, a partire dall'attenzione per un'azione dinamica e coreografica. Il giocatore combatte contro orde di demoni utilizzando attacchi ed armi di vario tipo, e alla fine di ogni battaglia riceve un punteggio basato su diversi fattori, come la varietà degli attacchi, la lunghezza delle combo effettuate e l'abilità nello schivare gli attacchi nemici; anche la musica del gioco varierà in base al comportamento del giocatore in battaglia.

Nero è equipaggiato con la sua spada Red Queen, il suo revolver Blue Rose e un nuovo braccio robotico, chiamato "Devil Breaker" e dotato di varie abilità, tra cui il poter afferrare i nemici da lontano o fermare il tempo per immobilizzarli.Dante, invece, oltre alla sua iconica spada Rebellion, combatte utilizzando due nuove Devil Arm: due armi simili a motoseghe che può combinare per creare una motocicletta, chiamata "Cavaliere", e Balrog.Il terzo personaggio giocabile, "V", brandisce un bastone e un libro, e il suo stile di combattimento è completamente diverso da quello di Dante o Nero.





KINGDOM HEARTS 3

DOPO OLTRE 10 ANNI DI ATTESA, SIAMO GIUNTI ALLA FINE DI UN'ERA!

Era il lontano 2005 quando finito Kingdom Hearts 2 sulla gloriosa Playstation 2, i videogiocatori di tutto il mondo hanno iniziato un conto alla rovescia che nessuno sapeva per quanto sarebbe durato, ci si aspettava molto, ma non così tanto.

Nel frattempo ci sono stati tantissimi spin-off, alcuni utili ai fini della trama come Birth By Sleep e 3D Dream Drop Distance, altri dimenticabili, ma nulla poteva colmare la nostra vogli di sapere come sarebbe andata a finire l'avventura di Sora e del Keyblade, niente ci avrebbe saziato come l'attesissimo terzo capitolo. Ebbene, dopo esattamente 14 anni il conto alla rovescia è concluso, Kingdom Hearts 3 è finalmente realtà.

Togliamoci subito il dente della trama senza fare alcuno spoiler, perché parlare della trama e del finale di una storia così lunga nel tempo è molto complicato perciò ci limiteremo a dare un parere generale sul ritmo dato al gioco e sulla trama nella sua completezza, senza andare nello specifico.

In Kingdom Hearts 3 la trama si divide in due tempi, nel primo avremo modo di riportare alla memoria e fare chiarezza sulle basi della complessa trama di Kingdom Hearts che sicuramente non avrà segreti per i fans più sfegatati che hanno giocato ogni singolo capitolo della serie spin-off inclusi, ma che risulta confusionaria e complessa per chi li ha giocati molto tempo fa o per chi ne ha saltato qualcuno di quelli importanti. I mondi Disney presenti in Kingdom Hearts 3 ci aiuteranno in questo e progrediranno nella trama principale a poco a poco, rivelandoci quel tanto che basta per tenere il ritmo alto e invogliarci ad andare avanti. Nella seconda parte del gioco invece, la trama subisce un'impennata enorme, fino alla conclusione di questa storica era videoludica che a molti di noi, ci accompagna fin dall'adolescenza. Per concludere il discorso trama, dovete giocarlo a tutti i costi, è vostro dovere chiudere la saga e vivere questa epica conclusione in prima persona se almeno una volta avete sognato di impugnare un Keyblade e salvare il mondo.

Archiviato il discorso trama, parliamo della struttura di

DAY1
29 GENNAIO
CONSOLE
PS4 / XBOXONE
GENERE
ACTION/RPG
SVILUPPO
SQUARE ENIX
PUBLISHER
SQUARE ENIX



questo Kingdom Hearts 3 che Square Enix fortunatamente non ha voluto stravolgere in alcuna maniera, mantenendo soprattutto il sistema di combattimento tanto amato e odiato allo stesso tempo, andando a cercare delle soluzioni allo storico problema della telecamera, adesso più gestibile e meno fastidiosa e rendendolo un po' più frenetico e ricco di possibilità, adatto sia ai neofiti che ai videogiocatori più esperti, che magari avranno più piacere nello studiare le varie possibilità che offre il combat system e tutte quelle strategie indispensabili per affrontare le complicate boss fight bonus, molto più difficili rispetto a quelle della storyline principale.

In Kingdom Hearts 3 potremo equipaggiare diversi Keyblade, ognuno con caratteristiche diverse e cambiarli durante il combattimento per creare complesse combo che ci faciliteranno i combattimenti contro le orde di nemici che ci si pareranno davanti.

A conclusione della combo verrà attivato un attacco speciale che cambierà in base al Keyblade equipaggiato in quel momento e che potrà avere caratteristiche magiche, danno ad area oppure un devastante attacco diretto ad un solo nemico, tutte meccaniche che dovremo valutare di volta in volta in base al nemico che avremo di fronte.

Avremo inoltre a disposizione delle abilità magiche dedicate ai mondi Disney che andremo a sbloccare con il proseguire nella storia e che ogni volta che le attiveremo, ci delizieranno con una quantità enorme di effetti particellari e complessità nei poligoni che spesso ci sembrerà di trovarci all'interno di un film Pixar.

Questa "illusione" è presente nella maggior parte dei mondi Disney ed è un punto a favore che ha da sempre caratterizzato i vari Kingdom Hearts del passato, anche se in questo terzo capitolo si sono persi quasi totalmente i riferimenti legati ai Final Fantasy, la realizzazione tecnica, narrativa e artistica dei vari mondi che andremo ad esplorare è come sempre ai massimi livelli e nei mondi Disney ci sembrerà di trovarci all'interno di un film d'animazione, grazie alla cura maniacale nei dettagli riposta dagli sviluppatori.

Non potevano mancare ovviamente le battaglie spaziali a bordo della Gummiship che come di consueto rappresentano quasi un gioco a sé vista la cura e la quantità di contenuti che questa modalità di intermezzo include e ovviamente, guadagna molto nella spettacolarità anche grazie alla moderna veste grafica.

Graficamente Kingdom Hearts 3 è tutto ciò che potevamo desiderare quando eravamo dei ragazzi che passavano i pomeriggi a giocare sulla Playstation 2 a seguire le avventure di Sora.

Effetti particellari a volontà, texture realizzate nei minimi dettagli e ricchezza delle ambientazioni fanno di Kingdom Hearts 3 uno di quei giochi che è possibile apprezzare anche solo guardandolo giocare, ma che diventa magico con il pad alla mano.

Come già detto, la realizzazione dei mondi Disney è impressionante, le modifiche alle texture e allo stile grafico che vengono introdotte nei differenti mondi Disney, riescono ad amalgamare i personaggi principali a quelli del mondo in cui ci troviamo, rendendo perfettamente l'idea di trovarci all'interno di un film d'animazione Disney e lasciandoci spesso a bocca aperta.

Kingdom Hearts 3 non è un semplice gioco, ma la chiusura di un'era, una saga che ci ha accompagnato nella nostra adolescenza e che ci fa rivivere dei momenti ormai passati da molto tempo, ci fa tornare quei bambini incollati alla Playstation 2 e magari per alcuni di noi sarà un'occasione per avvicinare i nostri figli a questa storia che in un modo o nell'altro ci ha cresciuto e ci ha insegnato dei valori che poche altre opere d'intrattenimento potranno mai insegnare.

Sora, Topolino, Paperino, Pippo, grazie! E' stato un viaggio stupendo!

TRA LE ROVINE DI UNA CITTA' DIVENTATA UN CAMPO DI BATTAGLIA



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



L'anno è il 2127, e la città di Novo Slava si allunga placidamente sul confine tra due grandi nazioni, cuore industrializzato di quell'Europa orientale da sempre teatro della serie Front Mission.

Basta un solo istante, un tuono di metallo che squarcia il cielo e rompe gli argini di un mare di fiamme, e la pace di Novo Slava muore sotto i colpi d'artiglieria di un conflitto all'apparenza immotivato, le cui ragioni sono intessute tra le maglie di una trama ancora avvolta dal mistero.

Nei panni di tre personaggi diversi, sopravvissuti tra le rovine di una città diventata in poche ore un impietoso campo di battaglia, il compito del giocatore sarà quindi quello di sfuggire ai contingenti in guerra superando i confini della metropoli. Un'impresa tutt'altro che semplice, specialmente considerando l'entità delle forze in campo, coerenti con le sfumature "mecha" della saga.

Percorrendo una serie di livelli composti da macroaree piuttosto ampie, i giocatori dovranno quindi sfruttare al meglio la propria dotazione di fortuna, nel quadro di un titolo che, sullo scheletro di un tps dal taglio tattico, innesta elementi survival pensati per aumentare considerevolmente la profondità del gameplay.

Limitati da una quantità sempre molto ridotta di munizioni, i tre personaggi dovranno affrontare le schiere nemiche cercando di ottimizzare al meglio le proprie risorse, e contrapponendo alla forza dei numeri un'attenta pianificazione strategica.

Come necessario supporto all'ingegno, i giocatori potranno contare su un sistema di crafting all'apparenza piuttosto articolato, che permetterà di disporre in giro per le mappe un discreto numero di ordigni e trabbochetti.

Dopo esserci infiltrati furtivamente in un palazzone in rovina, ad esempio, potremo decidere di far piazza pulita dei nemici costruendo un paio di trappole esplosive da piazzare sul percorso seguito dalle pattuglie.

Questo non prima di aver lanciato a qualche metro di distanza un sensore in grado di evidenziare i soldati nascosti da fumo e coperture, per non correre il rischio di sprecare neanche un proiettile. Una serie di azioni che ci permette di dare un'occhiata a un'interfaccia utente che, almeno stilisticamente parlando, pare strappata a un capitolo della serie di Metal Gear Solid.

Una somiglianza più che comprensibile vista la collaborazione di Shinkawa al progetto, sebbene le soluzioni estetiche, in questo caso, appaiano decisamente meno ispirate rispetto a quelle della saga di Kojima.

Sulle stesse note, il design dei personaggi risulta molto meno piacevole di quello sfoggiato nei bozzetti firmati dall'illustratore, privo di sfumature identitarie chiaramente riconoscibili.

Si ha quasi l'impressione che Shinkawa abbia trattato Left Alive come un progetto secondario, limitandosi a pescare qualche spunto dal suo portfolio per riempire il mondo di gioco con personaggi rigidi e inespressivi: i tre protagonisti sembrano quasi versioni rimodellate di Meryl, The Boss e Volgin, però prive del fascino originario.

Pur volendo liquidare queste critiche come semplici impressioni preliminari, si rendono ancora più pesanti i dubbi legati a un comparto tecnico datato, afflitto da una qualità delle animazioni che si fatica a non considerare come una fonte di pericolo per la godibilità del gameplay.

Una considerazione che non si estende al combattimento a bordo dei possenti mech da sempre al centro della serie Front Mission, caratterizzati da movenze la cui pesantezza risulta perfettamente giustificabile.



PLAYERS

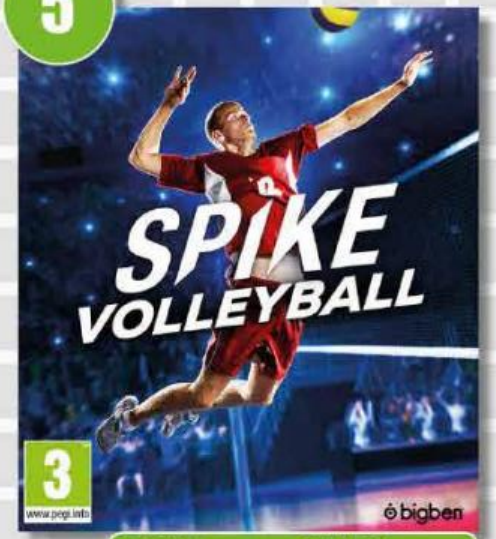
CALENDARIO USCITE FEBBRAIO 2019

1



CONSOLE	PS4-XONE-NSW
GENERE	ACTION
SVILUPPO	OUTRIGHT GAMES
PUBLISHER	BANDAI NAMCO

5



CONSOLE	PS4-XONE
GENERE	SPORTIVO
SVILUPPO	BLACK SHEEP
PUBLISHER	BIGBEN

8



CONSOLE	PS4-XONE-NSW
GENERE	SPORTIVO
SVILUPPO	MILESTONE
PUBLISHER	MILESTONE

8



CONSOLE	PS4
GENERE	SPARATUTTO
SVILUPPO	OVERKILL
PUBLISHER	505 GAMES

15



CONSOLE	PS4
GENERE	ACTION
SVILUPPO	FIRST STUDIO
PUBLISHER	BANDAI NAMCO

15



CONSOLE	XONE
GENERE	SPARATUTTO
SVILUPPO	REAGENT GAMES
PUBLISHER	MICROSOFT

15



CONSOLE	PS4-XONE
GENERE	ACTION
SVILUPPO	UBISOFT
PUBLISHER	UBISOFT




PLAYERS

15



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

15



CONSOLE	PS4-XONE
GENERE	ACTION
SVILUPPO	4A GAMES
PUBLISHER	DEEP SILVER

19



CONSOLE	PS4-NSW
GENERE	ACTION
SVILUPPO	5PB
PUBLISHER	SPIKE CHUNSOFT

22



CONSOLE	PS4-XONE
GENERE	ACTION-RPG
SVILUPPO	BIOWARE
PUBLISHER	ELECTRONIC ARTS

22



CONSOLE	PS4-XONE
GENERE	JRPG
SVILUPPO	IDEA FACTORY
PUBLISHER	IDEA FACTORY

26



CONSOLE	PS4-XONE
GENERE	SPORTIVO
SVILUPPO	RED LYNX
PUBLISHER	UBISOFT

26



CONSOLE	PS4-XONE
GENERE	SPORTIVO
SVILUPPO	CODEMASTERS
PUBLISHER	CODEMASTERS

26



CONSOLE	PS4-NSW
GENERE	ACTION
SVILUPPO	HANDYGAMES
PUBLISHER	TQH NORDIC

L'INIZIO DELL'EPICO VIAGGIO DI SORA, PAPERINO E PIPPO



2002

ANNO
CONSOLE
PS2
GENERE
RPG
SVILUPPO
SQUARE ENIX
PUBLISHER
SQUARE ENIX

Questo nuovo anno infatti è iniziato col botto con la recente uscita di uno dei titoli più attesi del 2019, Kingdom Hearts III, ultimo capitolo conclusivo di una saga che dura ormai da 17 anni. Per omaggiare dunque la serie abbiamo deciso di dedicare questa recensione a Kingdom Hearts, l'inizio dell'epico viaggio di Sora, Paperino e Pippo, un viaggio che ha fatto sognare milioni di appassionati in tutto il mondo. Kingdom Hearts nasce nel 2002 su PlayStation 2, a soli due anni dall'arrivo della console nei negozi, fattore che giovò senz'altro alle vendite della piattaforma Sony. Il titolo sviluppato dalla collaborazione tra Square (ad oggi conosciuta come Square Enix), Disney Interactive e Sony Computer Entertainment miscela in maniera geniale la magia dei film Disney con personaggi e meccaniche presi a piene mani dalla saga di Final Fantasy; la storia di Kingdom Hearts riesce a fondere i due mondi gettando nel pentolone amicizia, amore e rivalità dando i natali a quella che possiamo considerare una delle saghe più intricate e complesse del mondo videoludico. Cercando di riassumere, in Kingdom Hearts vestiamo i panni di Sora, un ragazzino che vive spensierato sulla sua isoletta insieme ai suoi amici, ma una notte improvvisamente un evento sconvolge la vita di Sora e senza volerlo si ritrova coinvolto in un viaggio verso nuovi mondi alla ricerca dei suoi compagni scomparsi. Sora tuttavia viaggerà accompagnato dal Keyblade, una spada magica a forma di chiave gigante e due alleati di tutto rispetto, Paperino, mago di corte del regno Disney, e Pippo, capitano delle guardie di Re Topolino. Ebbene si avete capito bene, ma non dovete farvi ingannare, è noto che la Disney è automaticamente associata ai bambini, tuttavia Kingdom Hearts riesce a mescolare gioco di ruolo e Disney mantenendo un equilibrio perfetto tra i due elementi. Immaginate che ogni cartone animato sia infatti un mondo del vasto universo che tutti noi conosciamo, e immaginate per un secondo di mettere piede ad esempio nel Paese delle Meraviglie di Alice, o magari nella città di Halloween di Nightmare Before Christmas oppure nell'incantata città arabesca di Agrabah patria di Aladdin, e infine immaginate questi mondi invasi da creature oscure conosciute come Heartless che saremo chiamati a distruggere al fianco di Aladdin, Jack Skeleton, Ariel, la Bestia e via discorrendo. Probabilmente chi non ama i film Disney potrebbe tranquillamente storcere il naso, ma gli amanti degli RPG e dell'animazione Disney non possono che gioire davanti ad un tale scenario. Ovviamente ogni mondo segue la sua storia, ma il tutto viene miscelato con la trama di Kingdom Hearts mettendo in scena dialoghi inediti e ricchi di emozioni tra Sora e i personaggi Disney, dialoghi che vedono protagonisti in primo luogo il valore dell'amicizia, ma anche l'eterna lotta tra luce e oscurità.



Come già detto all'inizio Kingdom Hearts ripropone alcune meccaniche prese a piene mani dalla saga di Final Fantasy, elementi che troviamo principalmente nel combattimento. Il battle system coinvolge infatti una sorta di menù interattivo che permette di selezionare in tempo reale i comandi da impartire a Sora come ad esempio attacchi, magie o le classiche invocazioni che in questo caso vedono protagonisti personaggi come Bambi, Dumbo, il Genio della Lampada e altre icone Disney. Dunque possiamo ricollocare il sistema di combattimento all'iconico ATB (Active Time Battle) di Final Fantasy, anche se in questo caso avremo piena libertà di movimento. Per quanto riguarda gli alleati di Sora non potremo controllarli direttamente, ma potremo impostare loro dei comandi per far sì che mantengano un determinato comportamento durante i combattimenti a seconda delle nostre esigenze.
Non mancheranno ovviamente anche svariati Keyblade, accessori e abilità speciali che si sbloccheranno man mano che avanzeremo di livello. Kingdom Hearts da buon RPG comprende anche attività secondarie come la ricerca dei cuccioli della Carica dei 101 sparsi nei mondi, i trofei del Monte Olimpo, i mini giochi di Winnie the Pooh e molto altro ancora.
Kingdom Hearts dunque è un titolo sicuramente degno di essere giocato almeno una volta, non è privo di difetti questo è indubbio, come ad esempio alcuni mondi meno riusciti di altri e un inizio un po' lento, ma con la sua trama emotiva, i carismatici disegni del buon Tetsuya Nomura, un battle system innovativo e la magica colonna sonora firmata da Yoko Shimomura, rappresenta senz'altro uno tra gli action RPG più belli degli ultimi tempi e l'inizio di una delle saghe più appassionanti di sempre. Se avete intenzione di recuperarlo potete trovarlo anche in versione remaster su PS3 e PS4 insieme agli altri capitoli della serie.

PRONTI A VOLARE NEI CIELI

A distanza di diversi anni ritorna il seguito di uno dei franchise più apprezzati dagli appassionati dei simulatori di volo di stampo arcade.



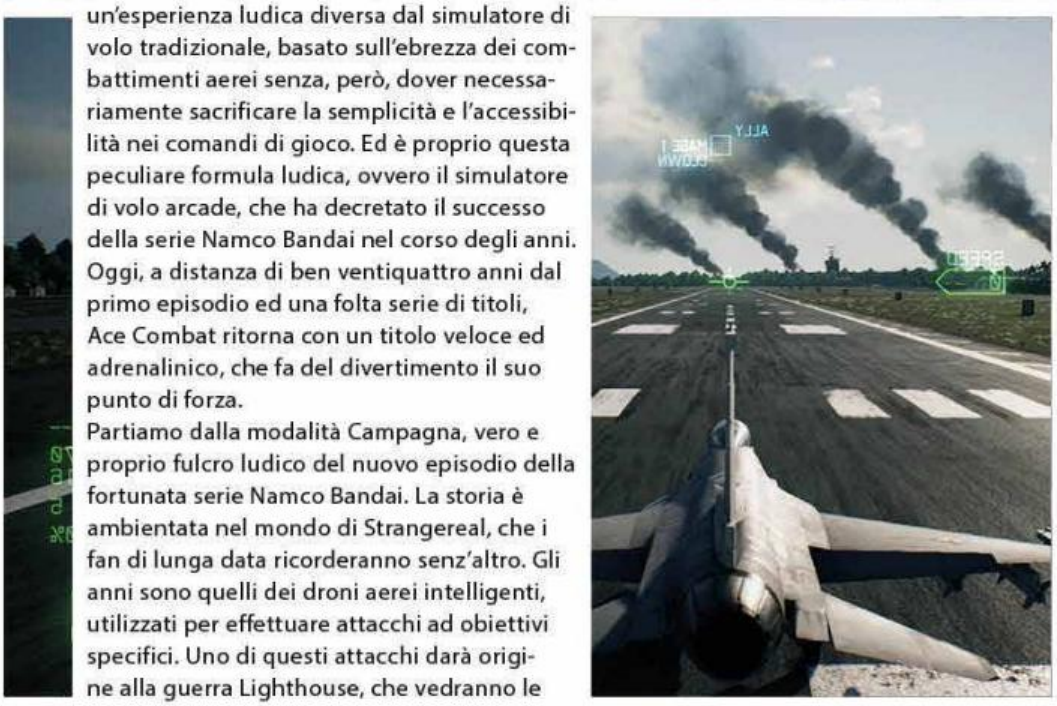


ACE COMBAT 7

DAY1
17 GENNAIO
CONSOLE
PS4 / XBOXONE
GENERE
SIMULAZIONE
SVILUPPO
BANDAI NAMCO
PUBLISHER
BANDAI NAMCO



Ace Combat è una delle saghe più longeve e proficue del mondo dei videogiochi. La serie di Namco Bandai affonda infatti le sue radici agli albori delle console 3D, con il primo capitolo uscito su PlayStation nel lontano 1995, ed una serie di sequel più o meno apprezzati da quanti cercavano un'esperienza ludica diversa dal simulatore di volo tradizionale, basato sull'ebrezza dei combattimenti aerei senza, però, dover necessariamente sacrificare la semplicità e l'accessibilità nei comandi di gioco. Ed è proprio questa peculiare formula ludica, ovvero il simulatore di volo arcade, che ha decretato il successo della serie Namco Bandai nel corso degli anni. Oggi, a distanza di ben ventiquattro anni dal primo episodio ed una folta serie di titoli, Ace Combat ritorna con un titolo veloce ed adrenalinico, che fa del divertimento il suo punto di forza.



Partiamo dalla modalità Campagna, vero e proprio fulcro ludico del nuovo episodio della fortunata serie Namco Bandai. La storia è ambientata nel mondo di Strangereal, che i fan di lunga data ricorderanno senz'altro. Gli anni sono quelli dei droni aerei intelligenti, utilizzati per effettuare attacchi ad obiettivi specifici. Uno di questi attacchi darà origine alla guerra Lighthouse, che vedranno le nazioni di Osea ed Erusea darsi battaglia. In questo episodio della serie impersoneremo Trigger, un pilota di caccia aerei appartenente alla Osean Air Defense Force che, a seguito di un terribile crimine, viene assegnato alla



SCONOSCIUTI





Penal Unit della stessa forza aerea. Nei panni del pilota, affronteremo le missioni della Campagna, all'incirca una ventina, ognuna caratterizzata da obiettivi, setting e caccia differenti, in un crescendo narrativo emozionante e ben realizzato.

Non solo, in Ace Combat 7 Skies Unknown è anche presente una modalità VR – esclusiva PlayStation VR, per il primo anno – ed un multiplayer in rete. La modalità VR ci permetterà di giocare, qualora ovviamente in possesso del visore adatto, una serie di tre missioni specificatamente pensate per l'utilizzo in realtà virtuale. Per quanto riguarda, invece, la modalità multiplayer, i giocatori che decideranno di affrontare questa particolare sezione di gioco, potranno cimentarsi in un classico Team Deathmatch, dove l'obiettivo sarà quello di sconfiggere la squadra avversaria a suon di combattimenti aerei, ed una divertente modalità Battle Royal. Come succede negli altri titoli che fanno di questa peculiare modalità il loro punto di forza, anche in Ace Combat 7 Skies Unknown l'obiettivo sarà quello di abbattere gli avversari così da rimanere l'ultimo pilota in gioco e vincere, anche se, in realtà, c'è una sostanziale differenza nella proposta del titolo Namco Bandai: nella modalità Battle Royal, difatti, si può rientrare in gioco pochi secondi dopo essere stati sconfitti.

Tecnicamente, il titolo sviluppato dal team Namco Project Aces, grazie anche all'utilizzo di Unreal Engine 4 come motore di gioco, riesce a stupire per i modelli degli aerei e le cutscenes davvero ben realizzate, così come ben fatta risulta essere anche la renderizzazione delle nuvole, che utilizza la tecnologia trueSKY per restituire un risultato decisamente soddisfacente.

Forse, l'unico punto dove il titolo pecca leggermente è negli scenari di terra, non sempre ispiratissimi anche se, effettivamente, in un gioco in cui la maggior parte del tempo la passerete in aria la cosa rappresenta un dettaglio di poco conto. Diverso il discorso per il sistema di controllo, invece, che rappresenta un vero e proprio plus della produzione Namco Bandai. Grazie alla sua giocabilità, combattere e pilotare caccia da guerra capaci, con la loro velocità, di infrangere la barriera del suono è un vero piacere, e rende Ace Combat 7 Skies Unknown un titolo divertente ed accessibile non solo per i vecchi appassionati, ma anche e soprattutto a chi si avvicina per la prima volta alla serie. In definitiva, possiamo definire Ace Combat 7 Skies Unknown come il degno ritorno di uno dei migliori classici della storia del videogioco di volo arcade: veloce, frenetico e giocabilissimo, il titolo di Namco Bandai saprà intrattenervi al meglio, regalandovi ore e ore di divertimento, di evoluzioni e combattimenti aerei mozzafiato.



FUTURE STARS

Players è tornato dalle vacanze e come di consueto non poteva mancare l'appuntamento con la formazione per il vostro team di FUT!
Questa volta abbiamo pensato di suggerirvi una formazione per coloro che giocano settimanalmente la competizione Fut Champions, infattiquesta è una vera e propria formazione competitiva.
Abbiamo sfruttato le nuove carte Future Stars per creare questa formazione, in-game consigliamo di switchare al modulo 4-2-3-1, così la squadra diventerebbe con Buffon in porta e la stessa difesa che vedete in primo piano, i due CDC saranno Matuidi e il centrocampista del Chelsea Kante (se possibile prendere la versione IF o addirittura TOTY), i tre COC saranno (da sinistra verso destra) la STELLA Justin Kluivert, il fenomeno Nabil Fekir (consigliamo la versione UCL Live), e Saint-Maximin versione Future Star ottenibile tramite SBC, come ATT ovviamente l'olandese del Lione Memphis Depay (consigliamo la versione SBC dei campionati, altrimenti va bene la versione InForma).
Provate questa formazione, ne vale la pena!
Un saluto, buon FIFA e alla prossima.

		CHE	96	RAT	87
ATT	86	MID	87	DEF	87
PAC	84	SHO	70	PAS	79
DRI	82	DEF	65	PHY	81



SULL'ORLO DEL COLLASSO

DAY1
15 MARZO
CONSOLE
PS4/XBOXONE/PC
GENERE
SPARATUTTO
SVILUPPO
MASSIVE ENT.
PUBLISHER
UBISOFT

Sono trascorsi sette mesi da quando un virus letale ha colpito la città di New York e il resto del mondo, decimando la popolazione. Quando il virus si è diffuso, è stata attivata come ultima linea difensiva la Divisione, un'unità dormiente di agenti civili. Da allora, gli agenti della Divisione hanno combattuto senza sosta per salvare ciò che restava della civiltà.
Per la Divisione, la posta in gioco è più alta che mai, poiché il mondo è sull'orlo del collasso. Washington, D.C. è in serio pericolo e se dovesse cadere, anche l'intera nazione sarà spacciata. Come agente della Divisione che ha operato sul campo negli ultimi sette mesi, tu e la tua squadra siete l'ultima speranza per arrestare la distruzione della società dopo la diffusione dell'epidemia. Sviluppato da Ubisoft Massive e dagli stessi team che hanno realizzato Tom Clancy's The Division®, Tom Clancy's The Division® 2 è uno sparatutto d'azione online open-world con elementi GDR, ambientato in una Washington, D.C. in rovina e sull'orlo del collasso. Questa nuova e ricca ambientazione combina una serie di scenari davvero splendidi e realistici, in cui sarà possibile vivere direttamente tutti gli elementi fondamentali della serie, come il realismo degli ambienti, il ricco sistema di progressione in stile GDR e l'azione frenetica, come mai prima d'ora. Gioca da solo o in cooperativa con una squadra composta da un massimo di quattro giocatori per completare una vasta gamma di attività, dalla campagna principale a partite PvP fino alla Zona Nera, un'area molto pericolosa dove potrà succedere di tutto.

SE CADE WASHINGTON D.C., CADE L'AMERICA

Washington D.C. è sull'orlo del collasso. La società civile è minacciata da anarchia e instabilità e le voci di un possibile colpo di stato nella Capitale non fanno altro che aggiungere caos al caos.
Tutti gli agenti attivi della divisione devono contribuire alla difesa della città, prima che sia troppo tardi.

EQUIPAGGIATI. SALVA WASHINGTON D.C.

Sei un membro della divisione, un gruppo di agenti civili d'élite che rappresenta l'ultima linea di difesa della società civile. Washington D.C. si trova nel mezzo di una crisi.
È ora di equipaggiarsi e usare le proprie abilità per affrontare questa nuova minaccia.

LA CAPITALE E LA CRISI

Per la prima volta, la Washington D.C. del gioco è una ricostruzione 1:1 della città reale, rendendo il mondo di gioco di Tom Clancy's The Division®2 più autentico che mai. La mappa del gioco consente di visitare in prima persona punti di riferimento, luoghi, quartieri e covi nemici.

FAZIONI NEMICHE IN AGGUATO

Sono diverse le fazioni che mirano ad acquisire potere con la crisi e a ottenere il controllo di Washington D.C. Solo gli agenti della divisione possiedono l'addestramento e l'equipaggiamento necessari ad affrontare queste nuove minacce e a proteggere i civili superstiti.

TRUE SONS

Un gruppo paramilitare di signori della guerra intenzionati a sfruttare la propria esperienza sul campo di battaglia e la propria enorme potenza di fuoco per soggiogare i nemici ed espandere il proprio controllo sul territorio. Astuti e organizzati, i True Sons sono guidati da un ex ufficiale della JTF tanto abile nel combattimento quanto spietato, cosa che rende lui e il suo gruppo di combattenti una forza estremamente temibile.

IENE

Una banda disorganizzata di sciacalli che tormenta con violenza e minacce gli accampamenti di civili in difficoltà. Questi sciacalli edonisti rubano tutto ciò che può essergli utile e distruggono il resto, per privare i nemici di risorse preziose. Le iene sono guidate da un consiglio formato dai capi più forti.

REIETTI

Poveri superstiti di una quarantena forzata, in cerca di vendetta contro chi li ha brutalmente imprigionati e contro la società che gli ha permesso di farlo. La loro leader, carismatica e sanguinaria, considera tutti colpevoli e spinge i propri seguaci a punirli diffondendo la malattia e uccidendo in modo indiscriminato.







DAY1
15 MARZO
CONSOLE
PS4/XBOXONE/PC
GENERE
PICCHIADURO
SVILUPPO
GANBARION
PUBLISHER
BANDAI NAMCO

LA LIBERTA' DEL RE DEI PIRATI

Si tratta di un videogioco in stile avventura dinamica, primo del franchising di One Piece caratterizzato da un ambiente open world. Cappello di paglia e i pirati della sua ciurma sono protagonisti di una nuova ed epica storia che ti calerà nei panni di Rufy in uno sconfinato mondo di gioco in cui combattere ed esplorare senza limiti.
Gli scenari aperti garantiscono numerose ambientazioni in cui lanciarsi all'arrembaggio con le abilità Gom Gom di Rufy. ONE PIECE: World Seeker è il più grande gioco di ONE PIECE mai creato!
One Piece: World Seeker è il primo titolo open world basato sulla serie di Eiichiro Oda.
Il gioco celebra il ventesimo anniversario del manga One Piece ed è descritto come il videogioco più vasto e ambizioso fatto finora sulla serie in questione, caratterizzato da un ampio open world esplorabile liberamente, a quanto pare, interpretando il buon vecchio Rufy in giro per il mondo.
L'ambiente di gioco viene definito aperto e "seamless", con la possibilità di utilizzare i vari poteri di Rufy in diverse situazioni all'interno di una storia nuova.

Caratteristiche principali

- Un'avventura di ONE PIECE con una nuova isola da esplorare.
- Scopri enormi scenari aperti in una nuova storia di ONE PIECE.
- Diventa Rufy e sperimenta tutte le sue abilità.

Un'esperienza epica con cui festeggiare il 20° anniversario di ONE PIECE!
One Piece World Seeker sembra incarnare perfettamente tutto quello che ci si aspetta da un gioco sulla saga di Eichiiro Oda.
Un prodotto di ampio respiro, fatto di esplorazione e combattimento, interazione e abilità. Il cel-shading, modellato sull'Unreal Engine, è chiaramente una scelta stilistica perfetta per questo tipo di produzioni che ammiccano all'universo dell'animazione giapponese.
Visivamente, d'altronde, World Seeker mostra una cura dei particolari che lascerà ogni fanatico della saga con un forte senso di appagamento.
Ci si augura che la difficoltà del titolo aumenti tramite il progressivo sblocco delle tecniche e la crescita del personaggio: curando un po' di più il combat system e proponendo un'avventura inedita e longeva, World Seeker potrebbe ambire alla corona di Re dei tie-in dedicati al capolavoro di Eiichiro Oda.





ONE PIECE WORLD SEEKER

IN ARRIVO IL 15 MARZO

PRENOTA SUBITO PER AVERE ACCESSO AGLI EXTRA



MISSIONE BONUS "ROCCE STRANE"

UNIFORME MILITARE

COSTUME DA BAGNO

12
www.pegi.info

The "PS" family logo and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
© Eiichiro Oda / Shueisha - Toei Animation
Game © 2018 Bandai Namco Entertainment Inc.

PS4 XBOX ONE

BANDAI NAMCO Entertainment

Il primo mouse per il segmento MMO con tasti laterali a sfioramento

COOLER MASTER MM830

Cooler Master, leader nella progettazione e produzione di periferiche gaming, annuncia l'arrivo sul mercato del suo mouse MM830, già mostrato l'anno scorso al CES 2018 insieme ad altri prodotti della serie M800 come il mousepad RGB bifacciale MP860.

L'MM830 è il primo mouse marchiato Cooler Master dedicato al segmento gaming MMO, soli 162 g di peso, si presenta con una scocca completamente nera, realizzata in materiale PBT, un tipo di polimero particolarmente resistente all'usura denominato Polibutilentereftalato.

La parte superiore nettamente divisa in due da una fessura trasversale, presenta da una parte i due tasti principale, selettore DPI e rotella di scorrimento e dall'altra un'ampia superficie sulla quale appoggiare il palmo della mano; sul lato sinistro della periferica presente un'ampia zona gommata dove appoggiare il pollice e non solo.

Al suo interno troviamo un sensore ottico Pixart 3360 configurabile fino ad un massimo di 24.000 DPI, mentre gli switch sono marchiati Omron ed offrono un'affidabilità garantita per 20 milioni di click.

Situato sotto il tasto sinistro, in prossimità dell'area di appoggio del pollice, troviamo la novità più curiosa di questa periferica, si chiama D-Pad ed è una sorta di comando avanzato costituito da 4 tasti a sfioramento posizionati al di sotto della zona gommata laterale ed un piccolo schermo OLED configurabile a proprio piacimento per vari funzioni di stato; il mouse in questione inoltre sfoggia un'illuminazione RGB a 4 zone distinte e configurabili via software singolarmente.

"Volevamo offrire un mouse MMO che fornisse una solida presa sul pollice senza avere una sovrabbondanza di pulsanti" dice Bryant Nguyen, general manager peripheral di Cooler Master "Abbiamo adottato un approccio unico aggiungendo questo D-pad integrato".

Trattandosi di un mouse per giocatori non può mancare un'illuminazione dinamica RGB a quattro zone. Cooler Master MM830 sarà disponibile a breve, a partire dal mercato americano, ad un prezzo di 79,99 dollari.

Cooler Master ha recentemente mostrato al CES di Las Vegas V Platinum e XG Gold, due nuovi alimentatori di fascia alta caratterizzate da elevata efficienza energetica e cablaggi modulari.





JUMP FORCE

in arrivo il 15 febbraio



prenota per ottenere



* offerta valida salvo esaurimento scorte

12 www.pegi.info

PS4 XBOX ONE

©JUMP 50th Anniversary - Game © BANDAI NAMCO Entertainment Inc.
The "PS" family logo and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. Features and technical capabilities, including 4K and HDR, vary by console.

50th

BANDAI NAMCO Entertainment

FEDELTÀ DI RAVNICA LA NUOVA ESPANSIONE

Il 2019 di Magic the Gathering riparte dal piano di Ravnica. Questa volta è il turno delle ultime cinque gilde restanti.

Lo scorso 25 Gennaio 2019 la Wizards of the Coast ha rilasciato Fedeltà di Ravnica: l'ottantesima espansione stand alone di Magic the Gathering. Il set è composto da 259 carte, più 14 extra. Vengono riproposte le meccaniche di gioco multicolore mostrate nell'espansione precedente.

Se in Gilde di Ravnica è stato dato spazio alle prime cinque gilde, in Fedeltà di Ravnica le rimanenti sono le protagoniste.

Per la storyline dell'espansione vediamo notevoli svolte.

Ormai il caos è arrivato su tutto il piano di Ravnica. Dovin, Domri e Kaya prendono il controllo delle rispettive gilde.

Indisturbati, riescono ad aprire le porte al loro padrone Nicol Bolas.

Con la sua entrata in scena, Ravnica non è per nulla al sicuro... Una nuova guerra sta arrivando!

Sul piano delle carte, che di per sè sono il cuore di una nuova espansione, vediamo un'ondata di nuove uscite che verranno concretamente giocate in competitivo.

Per le ristampe ritroviamo le obbligatorie, ma sempre amate, Shock Lands di Ravnica (Fontana Santificata, Cripta di Sangue, Terreno Calpestabile, Santuario Senza Dio e Pozza Prolifica). Questa è un'ottima occasione per recuperare terre che sono assolutamente necessarie per giocare competitivamente in Modern.

Sempre tra le ristampe, non bisogna dimenticare Assorbire: il counter non viene ristampato da ben diciannove anni, inoltre diventa legale in Modern.

Molti deck di controllo, come l'Azourius o il Jeskai Control, potranno utilizzarla senza problemi. È da tenere d'occhio!

Tra le carte inedite, abbiamo svariate scelte. Partendo tra le comuni, notiamo: lo sparo Stroncare la Critica, che entrerà senza problemi negli archetipi Burn visto che si trasforma in Fulmine, mentre i combo faranno belle pescate con Barlume di Possibilità e Spirale di Crescita.

Per le non comuni sono degne di attenzioni le Mistica dal Collarino, che è una buona creatura counter, mentre Sciamano della Demolizione è una creatura enorme che distrugge anche artefatti ed incantesimi.





Rakdos - la gilda del delirio dei colori rosso e nero. La nuova meccanica che gli è stata affidata è Spettacolo: un costo di lancio alternativo per magie, che può essere utilizzata se l'avversario ha perso punti vita;



Orzhov - la gilda dell'opulenza dei colori bianco e nero. La nuova meccanica che gli è stata affidata è Aldilà: abilità legata alle creature, che permette generare pedine volanti quando quest'ultime muoiono;





Ritmo dei Selvaggi è un incantesimo che potenzia i deck aggressivi, mentre Grido del Carnario e Numero del Trapano sono perfette per realizzare un Mono Black Control di Standard.

Per le rare, possiamo subito notare carte che faranno strada nel metagame competitivo.

Esattore di Tributi, Spezzamagie Gruul e Lavinia, Rinnegata Azorius sono creature perfette per generare opposizione: saranno l'incubo dei nostri avversari.

Ira di Kaya è un mass removal che tornerà utile in molti formati, mentre Liane di Cenere troverà spazio in molte side contro i deck control.

Ma a farla da padrone sono sempre le rare mitiche. In Fedeltà di Ravnica abbiamo ben tre nuovi planeswalker: Domri, Portatore del Caos (perfetto per giocare creaturoni nei Big Zoo), Kaya, Usurpatrice Orzhov (che interagisce rimuovendo permanenti degli avversari) e Dovin, Gran Giudice (un supporto per i nostri deck Control).

Portavoce Vannifar ha lo stesso effetto della bandita Capsula della Genesi, mentre Angelo della Grazia ci salverà da morte certa.

Tra le magie, bisogna dar spazio anche a Poteri di Emergenza che si tratta di un Timetwister non squilibrato.

Una menzione speciale la meritano anche le magie split ibride/multicolore, che sono davvero versatili. Torneranno utili in molte situazioni!

In conclusione, Fedeltà di Ravnica dimostra di essere una buona espansione di Magic.

È un prodotto ludico di buona qualità, con buone carte che renderanno sempre più saldo il metagame del gioco competitivo. L'unica pecca è la scelta delle abilità di gioco. Personalmente, non vedo abilità potenti da generare nuovi archetipi. Sono più dei rinforzi a deck che già conosciamo... Ma comunque questa critica non intaccherà l'esperienza di gioco di molti giocatori. Quindi: buon gioco a tutti, divertitevi con Fedeltà di Ravnica!

Grull - la gilda selvaggia dei colori rosso e verde. La nuova meccanica che gli è stata affidata è Tumulto: abilità legata alle creature, che le rende rapide o le potenzia con segnalini +1/+1;



Simic - la gilda delle bioscienze dei colori verde e blu. La nuova meccanica che gli è stata affidata è Adattamento: abilità che potenzia le creature senza segnalini +1/+1, dopo aver pagato il suo costo di attivazione.



Azorius - la gilda dell'ordine dei colori bianco e blu. La nuova meccanica che gli è stata affidata è Appendice: abilità che aggiunge effetti aggiuntivi se la magia viene lanciata in una determinata fase di gioco;

SAMSUNG GALAXY S10

Tre modelli "base" ed una versione apposita 5G in arrivo nei prossimi mesi



La presentazione dei Samsung S10 si terrà il 20 febbraio a San Francisco e Londra. Si tratta di un lieve anticipo rispetto al Mobile World Congress di Barcellona, che partirà il 26 febbraio 2019.
Nella stessa occasione sarà mostrato anche un prototipo funzionante dello smartphone pieghevole di Samsung.
L'evento sarà trasmesso in live streaming sul sito dell'azienda e tramite YouTube.
Uscirà in Utalia già a marzo 2019.
La variante 5G dovrebbe invece arrivare solo in secondo momento, entro metà 2019.
Una delle particolarità di Samsung S10 sarà proprio di avere un foro nel display. Questo particolare tipo di display viene chiamato Infinity-O.
Rimangono impermeabilità e ricarica wireless, già apprezzate sui precedenti modelli. Dovrebbe però aumentare la velocità di ricarica rispetto al passato.
Il lettore di impronte digitali è invece nascosto sotto al display.
È sufficiente toccare una precisa porzione di schermo e lo smartphone si sbloccherà.

Scheda Tecnica	
Schermo:	6,1" super AMOLED QHD+
CPU:	Exynos 9820 con GPU Mali-G76 (in Europa) / Snapdragon 8150 (resto del mondo)
RAM:	6 GB
Memoria interna:	128 / 256 GB espandibile
Fotocamera posteriore:	tripla fotocamera. 12 megapixel, f/1.5-2.4, OIS + ultra wide 123° 16 megapixel, f/1.9 + teleobiettivo 13 megapixel, f/2.4, OIS
Fotocamera frontale:	singola con foro nel display
Batteria:	3.500 mAh con ricarica rapida da 20W
Dimensioni:	148,9 x 70,9 x 7,8 mm
OS:	Android 9 Pie con One UI

La nuova interfaccia realizzata da Samsung si chiama One UI ed è basata su Android Pie. Già testata su Galaxy S9, ma su Galaxy S10 ci saranno senz'altro delle novità in più.
Una delle particolarità di Samsung S10 sarà proprio di avere un foro nel display. Questo particolare tipo di display viene chiamato Infinity-O.
Samsung S10 non sarà pieghevole. Lo smartphone pieghevole di Samsung, che sarà lanciato in un momento imprecisato del 2019, si chiama idealmente Galaxy F ma è un modello completamente a sé stante.



Samsung S10 Plus

Samsung Galaxy S10 Plus (SM-G975F) sarà il modello di punta della serie.
Come negli anni passati, a fianco di S10 ci sarà infatti questa variante un po' più grande e con più batteria, ma il resto delle specifiche dovrebbero rimanere invariate tra i due.

Samsung S10 Lite

Al contrario degli anni passati, a fianco di S10 ed S10+ dovrebbe essere lanciata anche una terza versione, chiamata idealmente Galaxy S10 Lite.
Si tratta di una variante più piccola, con schermo piatto, dotata di due fotocamere posteriori e senza lettore di impronte sotto al display. Rimarrebbero però invariati processore e display Super AMOLED, offrendo quindi un'esperienza d'uso paragonabile agli altri due.
Nomi a parte, il concetto rimane. Tre modelli: uno più basilare, anche dal punto di vista tecnico, e due più avanzati, distinti solo per dimensioni e poco altro .
Sorge spontaneo il parallelo con iPhone XR, XS ed XS Max.

Samsung Galaxy S10 5G

Samsung S10 5G sarà il modello più "estremo", al punto che sarà lanciato solo in alcuni mercati. L'Italia non dovrebbe essere tra questi, non da subito perlomeno.
Si parla di uno smartphone con schermo da 6,7", fino a 12 GB di RAM ed 1 TB di memoria interna.
Non solo, ma ci sarebbero anche 6 fotocamere: 4 dietro e 2 davanti. Il tutto alimentato da una batteria da ben 5.000 mAh e con supporto alla rete 5G.

Il listino dei Samsung S10 dovrebbe coprire una forbice piuttosto ampia.

L'idea dell'azienda coreana è infatti probabilmente quella di rivaleggiare con iPhone XR, XS e XS Max. Non si conoscono ancora però né il prezzo né i nomi precisi che Samsung sceglierà per i suoi top di gamma ma è già possibile formulare delle ipotesi.
Samsung Galaxy S10 Lite (SM-G970F): 800 euro circa
Samsung Galaxy S10 (SM-G973F): 900 euro circa per la variante da 128 GB, 1.110€ circa per quella da 512 GB
Samsung Galaxy S10 Plus (SM-G975F): 1.000 euro circa per 128 GB, oltre 1.200€ per 512 GB e fino a 1.500€ per una ipotetica versione da 1 TB
Samsung Galaxy S10 5G (SM-G977F): fino a 2.000€
Per quanto riguarda i colori si parla di toni classici, quali nero, blu, ma anche di variazioni più originali, come giallo e verde.
Non sono esclusi anche gradienti, ma in ogni caso dovremo vedere poi in quali mercati sarà disponibile ciascun colore.



Fotocamera

Sul retro di Samsung S10 troveremo ben tre fotocamere, allineate orizzontalmente. A fianco del sensore principale ce ne sarà uno grandangolare ed uno con zoom ottico (probabilmente un teleobiettivo 2x). In particolare il dettaglio tecnico dei tre sensori posteriori dovrebbe essere il seguente.
Fotocamera principale: 12 megapixel, pixel da 1,4 µm, apertura variabile f/1.5 – f/2.4, con OIS e autofocus
Fotocamera grandangolare: 16 megapixel, pixel da 1 µm, f/1.9, angolo di ripresa di 123° no OIS e fuoco fisso
Fotocamera zoom: 13 megapixel, pixel da 1 µm, f/2.4, angolo di ripresa di 45°, con OIS e autofocus
Samsung sarebbe anche al lavoro su una nuova modalità, chiamata Bright Night. Dovrebbe trattarsi di un rivale per le foto notturne dei Google Pixel 3, ovvero di una funzione che permette di scattare anche al buio, o quasi, tirando fuori molta più luce di quella che illumina la scena. I dettagli in merito sono scarsi per non dire assenti, ma giudicando da quanto fatto dalla concorrenza è questa l'idea che ci siamo fatti.
C'è poi un'altra modalità, chiamata Artistic Live Focus. Dovrebbe trattarsi di una versione rinnovata dell'omonima funzionalità Live Focus già disponibile su S9 e Note 9. In pratica, oltre ad ottenere un bell'effetto sfocato attorno al soggetto da ritrarre, dovrebbero esserci anche dei filtri artistici, per rendere ancora più particolare la foto. Anche in questo caso, non abbiamo esempi concreti da riportare.

PS4

DAY

IN ARRIVO IL 26 APRILE

PRENO

ACCESSO ANTICIPATO
BALESTRA DA RANDAGIO





18
www.pegi.info

bend STUDIO

"PS", "PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved.
Days Gone™ ©Sony Interactive Entertainment LLC. Published by Sony Interactive Entertainment Europe Limited. Developed by SIE Bend Studio. "Day
rights reserved.. Days Gone™ outputs 2160p. Games and entertainment streaming services can output up to 2160p; PS4 Pro upscales lower resolutio
streaming services. 4K/HDR TV required for 4K and HDR. All rights reserved.

ESCLUSIVA PlayStation 4

YS GONE™

TA ORA PER OTTENERE

PACCHETTO POTENZIAMENTO MOTO



POTENZIAMENTO N2O



POTENZIAMENTO CARENA



POTENZIAMENTO SERBATOIO

*omaggio riservato alle prenotazioni della standard edition - salvo esaurimento scorte





s Gone" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Europe. All
ns to 2160p. HDR not supported by all games and entertainment


PS4
ESCLUSIVA
PlayStation 4
DAYS GONE™
In arrivo il 26 aprile
18
www.pegi.info
"PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved.
Days Gone™ ©Sony Interactive Entertainment LLC. Published by Sony Interactive Entertainment Europe Limited. Developed by SIE Bend Studio. "Days Gone" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Europe. All rights reserved. Days Gone™ outputs 2160p. Games and entertainment streaming services can output up to 2160p; PS4 Pro upscales lower resolutions to 2160p. HDR not supported by all games and entertainment streaming services. 4K/HDR TV required for 4K and HDR. All rights reserved.
bend STUDIO