magazine

PLAYERS



EASTER EGGS

SCOPRI TUTTE LE OFFERTE SPECIALI
VALIDE FINO AL 28 APRILE

ESCLUSIVA

DAYS GONE
RICEVI L'ARTWORK ESCLUSIVO
EXTRA SCONTO E BUONO SPESA

RECENSITI

THE DIVISION 2
ONE PIECE WORLD SEEKER
SEKIRO SHADOWS DIE TWICE
DEVIL MAY CRY 5

COMING SOON

SUPER NEPTUNIA RPG
RAGE 2
TEAM SONIC RACING
A PLAGUE TALE: INNOCENCE
LAPIS X LABYRINTH

PRENDI SUBITO LA TUA COPIA OMAGGIO

49

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

IN ARRIVO IL 21 GIUGNO
PRENOTA SUBITO





7™
www.pegi.info

©ACTIVISION PUBLISHING INC. ACTIVISION, CRASH TEAM RACING, CTR, CRASH TEAM RACING NITRO-FUELED AND CRASH ARE REGISTERED TRADMARKS OF ACTIVISION PUBLISHING INC.
THE RATING ICON IS A TRADEMARK OF THE ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. ALL OTHER TRADEMARKS ARE PROPERTIES OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. FEATURE AND GRAPHICS MAY VARY BY PLATFORM.

beenox ACTIVISION

PLAYERS
Pubblicazione informativa network
ONGAME
16GAMES ...IT'S PLAY TIME
GameUP

Anno V n. 49 | aprile 2019
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, Federico Baglivo

Carissimi Players,
si dice che con l'arrivo della primavera non esce più nulla di interessante. Questo luogo comune ormai è regolarmente smentito dai fatti, basti pensare che il 22 marzo è uscito Sekiro Shadows die twice: un vero e proprio titolone con tutti i crismi.
Le vendite, i commenti e le recensioni, compresa la nostra, ne tessono lodi smisurate e pensare che si era presentato quasi in punta di piedi, velatamente nascosto da franchise più acclamati che stavolta hanno fatto proprio flop: una ultramega patch di un capitolo precedente non fa un titolo.
Ad ulteriore smentita dell'aridità della bella stagione arriva puntuale, e ricorrente, l'esclusiva di SONY per Playstation 4.
Come l'anno scorso di questi tempi si attendeva febbrilmente God of War, quest'anno non si vede l'ora di mettere le mani su Days Gone che, presentato all'E3 2016, ha dato subito l'impressione di poter diventare una pietra miliare. E come se non bastasse, in termini di pietre miliari, per gli amanti del picchiaduro vero, è in arrivo il nuovo capitolo di Mortal Kombat con un nuovo motore grafico che rende nei minimi dettagli ogni cranio schiantato e cuore strappato, immergendoci completamente nell'azione delle scene più cruente.
PLAYERS easter eggs (le uova di pasqua di PLAYERS), le offerte speciali valide fino al 28 aprile riservate ai nostri lettori, per rincarare ulteriormente la dose !
Beh se non doveva più esserci nulla di interessante c'è da augurarsi che sia sempre così !!!
Il prossimo numero è il cinquantesimo! Dal lontano maggio 2014 (uscita del numero zero) di strada assieme ne abbiamo fatta molta ...
Buona lettura e alla prossima

E.G.

in questo numero

06 special


9 coming soon
SUPER NEPTUNIA RPG

10 review


13 coming soon
RAGE 2

14 review


16 coming soon
SONIC RACING TEAM

17 inserto
CALENDARIO USCITE
POSTER DEL MESE

21 retrogaming
ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

22 review


24 coming soon
A PLAGUE TALE: INNOCENCE

25 fut strategy


26 review


28 electronics


30 coming soon
LAPIS X LABYRINTH

31 magic world
IZZET PHOENIX MODERN

32 smartmania


33


PS4

DAY

IN ARRIVO IL 26 APRILE

PRENO

PACCHETTO POTENZIAMENTO M



POTENZIAMENTO N20

POTENZIAME



SPECIAL PRIC

€ 67,5

ANZICHÈ €URO 74,

SCONTO 10%

EXTRA BON

5 €URO

BUONO SPESA 5 €URO*
PER L'ACQUISTO DI PRODOTTI PLAYSTATION®

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.

YS GONE™

ESCLUSIVA PlayStation®4

TA ORA PER OTTENERE*

ACCESSO ANTICIPATO
BALESTRA DA RANDAGIO



OTO



NTO CARENA



POTENZIAMENTO SERBATOIO

CE**
50
~~99~~

US
O
*



ARTWORK ESCLUSIVO



*omaggio riservato alle prenotazioni della standard edition - salvo esaurimento scorte
** prezzo speciale e buono spesa riservati alle prenotazioni - disponibilità limitata

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

DAYS GONE:DEFINIRLO UN SEMPLI WORLD SURVIVAL SAREBBE RIDUTT

Presentato all'E3 2016, Days Gone ha dato subito l'impress diventare una pietra miliare di Playstation 4 e ora che ci av alla sua uscita è il momento di mettere nero su bianco tutte aspettative e dubbi sul gioco che dovrà aprire l'anno per S

Si tratta di una responsabilità non da poco visto che il 2018 appena concluso, è stato uno dei più prolifici dal punto di vista delle esclusive per Playstation 4. Rivedendo il trailer gameplay di presentazione a distanza di ormai quasi 3 anni, l'impatto visivo non è più così sbalorditivo come la prima impressione che abbiamo avuto durante la presentazione, visto che negli ultimi due anni l'asticella tecnica si è alzata moltissimo e ormai siamo proiettati verso un'idea di livello grafico davvero alta, ma Days Gone ha un qualcosa che stupisce su cui sicuramente gli sviluppatori SIE Bend Studios, cercheranno di puntare molto durante la nostra avventura a tema zombie ed è l'enorme numero di nemici a schermo che ci è stato mostrato. Nel trailer eravamo braccati da un'orda di zombie contro la quale risultavamo assolutamente impotenti visto che per quanto cadessero come mosche sotto ai colpi del nostro fucile, non sarebbe bastato un esercito per poterli abbattere tutti. Il trailer non è altro che una frenetica fuga da un numero incontenibile di nemici, una situazione che a quanto pare sarà all'ordine del giorno in Days Gone e le orde di zombie fanno parte di un vero e proprio ecosistema di gioco e non saranno dei semplici nemici da uccidere.

Le orde si muoveranno secondo degli schemi ben precisi, sono capaci di organizzarsi per attaccarci e cercheranno anche loro di sopravvivere visto che gli "zombie" in questione sono profondamente diversi rispetto al solito.

In Days Gone si chiamano Freaker o Furiosi nella localizzazione in italiano, sono dei famelici mostri cannibali trasformatosi in tale in seguito alla diffusione di un virus sconosciuto e ricordano molto gli "zombie" visti in Io Sono Leggenda, anche se i Freaker non sono suscettibili alla luce anzi, non hanno alcun problema a rincorrerci anche alla luce del sole, ma non essendo veri e propri zombie come per i nemici di Will Smith, moriranno come un essere umano, non saranno più forti e resistenti, non richiederanno il canonico colpo alla testa per essere uccisi, la loro forza in Days Gone sarà solo il loro muoversi in branco.
Oltre ai Freaker non mancheranno anche dei

CE OPEN TIVO

ione di poter viciniamo e le nostre ony.



nemici umani, altri sopravvissuti.
Altro aspetto principale del gioco sarà l'esplorazione che a quanto sappiamo non sarà legata solamente al completamento delle missioni principali, ma sarà un requisito fondamentale per capire e comprendere il background narrativo del gioco, che oltre ad essere narrato attraverso i video di intermezzo, sarà arricchito da diversi elementi che troveremo nella mappa di gioco.
Molto probabilmente saranno presenti dei riferimenti alla vita passata del protagonista in oggetti e luoghi che troveremo esplorando e potremmo scoprire alcuni retroscena interessanti che contribuiscono alla narrazione di Days Gone che sarà sviluppata in maniera molto profonda e non sarà un semplice legamento tra una missione e l'altra.

Ci sarà un'attenzione maniacale per la narrazione che andrà a narrare anche eventi passati della vita di Deacon, con missioni incentrate sulla sua vita prima dell'apocalisse zombie e sulla conoscenza dei personaggi comprimari di Days Gone.

Parlando del protagonista, Deacon St. John è un biker americano affiliato al club dei Mongrels MC ed è appunto uno dei pochi esseri umani rimasti "umani" dopo gli eventi che hanno trasformato esseri umani e non nei pericolosi Freaker.
Evitando enormi spoiler sulla trama, sappiamo che Deacon era *(continua)*

(segue) sposato con Sarah e che sua moglie è morta in degli eventi precedenti all'inizio del gioco e molto probabilmente le missioni che fungeranno da flashback ci chiariranno anche questo evento, insieme a tanti altri che caratterizzano il tormentato passato di Deacon, che in seguito all'apocalisse dei Freaker, ha iniziato a lavorare come mercenario e cacciatore di taglie.

Un altro elemento centrale dell'esperienza di gioco in Days Gone sarà la nostra motocicletta, con la quale attraverseremo in lungo e largo la mappa di gioco e che dovremo imparare a gestire e utilizzare nelle diverse situazioni.

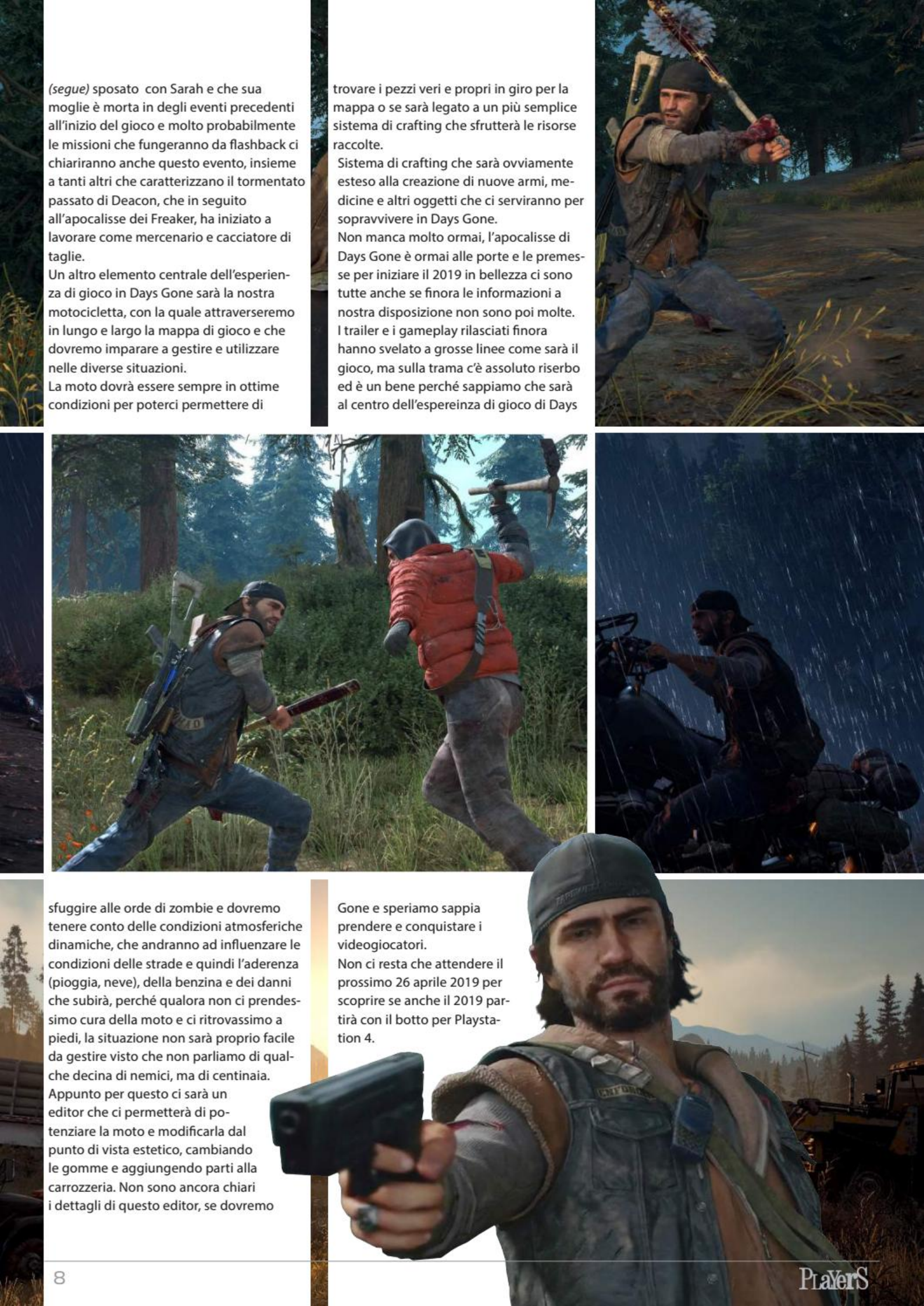
La moto dovrà essere sempre in ottime condizioni per poterci permettere di sfuggire alle orde di zombie e dovremo tenere conto delle condizioni atmosferiche dinamiche, che andranno ad influenzare le condizioni delle strade e quindi l'aderenza (pioggia, neve), della benzina e dei danni che subirà, perché qualora non ci prendessimo cura della moto e ci ritrovassimo a piedi, la situazione non sarà proprio facile da gestire visto che non parliamo di qualche decina di nemici, ma di centinaia.

Appunto per questo ci sarà un editor che ci permetterà di potenziare la moto e modificarla dal punto di vista estetico, cambiando le gomme e aggiungendo parti alla carrozzeria. Non sono ancora chiari i dettagli di questo editor, se dovremo trovare i pezzi veri e propri in giro per la mappa o se sarà legato a un più semplice sistema di crafting che sfrutterà le risorse raccolte.

Sistema di crafting che sarà ovviamente esteso alla creazione di nuove armi, medicine e altri oggetti che ci serviranno per sopravvivere in Days Gone.

Non manca molto ormai, l'apocalisse di Days Gone è ormai alle porte e le premesse per iniziare il 2019 in bellezza ci sono tutte anche se finora le informazioni a nostra disposizione non sono poi molte. I trailer e i gameplay rilasciati finora hanno svelato a grosse linee come sarà il gioco, ma sulla trama c'è assoluto riserbo ed è un bene perché sappiamo che sarà al centro dell'espereinza di gioco di Days Gone e speriamo sappia prendere e conquistare i videogiocatori.

Non ci resta che attendere il prossimo 26 aprile 2019 per scoprire se anche il 2019 partirà con il botto per Playstation 4.





DAY1
31 MAGGIO
CONSOLE
PS4/NSW
GENERE
ACTION/RPG
SVILUPPO
COMPILE HEART
PUBLISHER
IDEA FACTORY

SUPER NEPTUNIA RPG

PIU' ACTION DEL SOLITO

Super Neptunia è un RPG spin-off della serie Neptunia che presenta caratteristiche più action del solito, caratterizzato da una struttura in 2D a scorrimento.
Neptunia e altre dee si risvegliano in un mondo 2D senza nessuno dei loro ricordi precedenti tranne i loro nomi e decidono di riunirsi per scoprire se c'è di più nelle loro vite, durante il loro viaggio si ritroveranno in dungeon interattivi e combattere battaglie a turni.

Sistema di gioco: Attributi elementali
Le abilità avranno degli attributi elementali che influenzeranno la quantità di danni inflitta ai nemici, ma anche quella che subiremo dai loro attacchi. In Super Neptunia RPG esistono nove elementi: Fuoco, Ghiaccio, Terra, Vento, Acqua, Tuono, Luce, Oscurità, Fisico. Se non utilizzeremo abilità del giusto elemento potremo addirittura rischiare di rigenerare gli HP dell'avversario, dovremo quindi prestare estrema attenzione.

Sistema di gioco: Buff / Debuff
Grazie ai Buff potremo migliorare temporaneamente le statistiche del nostro party, ad esempio migliorando le loro difese o permettendo loro di rigenerare HP ad ogni turno.
I Debuff invece ci permetteranno di infliggere uno status alterato al nemico per un breve periodo di tempo, ma anche gli avversari potranno utilizzarli contro di noi.

Sistema di gioco: Trasformazione
Dopo aver portato al massimo la Goddesses Gauge, che si riempirà effettuando danni ai nemici e subendo i loro attacchi, potremo trasformarci in CPU Divinità. Durante la trasformazione le statistiche del personaggio aumenteranno.

Sistema di gioco: Break Gauge & Break Attack
Effettuando danni ai nemici riempiremo anche la Break Gauge, che sarà composta da quattro segmenti che si resetteranno dopo ogni battaglia. Una volta che sarà piena avremo la possibilità di utilizzare un Break Attack, mossa speciale dall'effetto portentoso.







THE DIVISION 2

DAY1
15 MARZO
CONSOLE
PS4 / XBOXONE
GENERE
FPS ACTION
SVILUPPO
UBISOFT
PUBLISHER
UBISOFT

Review
a cura di Valerio Turrini

DA NEW YORK A WASHINGT
CONTINUA LA LOTTA ALLA S

L'universo narrativo di Tom Clancy è estremamente va
Ubisoft non ha mai disdegnato di etichettare i suoi gi
con il marchio dello scrittore americano e tra gli ultim

Senza dubbio The Division, un gioco che racchiude molti elementi presi dalle altre produzioni Ubisoft e uniti sotto lo stesso tetto.

The Division 2 mira a riprendere l'ottima ricetta creata nel primo capitolo da Massive Entertainment e a riproporla in un nuovo assett narrativo e con parecchie novità che faranno sicuramente piacere a chi ha trascorso decine di ore nella New York innevata del primo capitolo.

Discorso narrativo, un attacco bioterroristico ha distrutto la società americana che è stata colpita attraverso uno dei suoi simboli principale, il dollaro. Il "virus è stato trasmesso nel giorno del Black Friday attraverso le banconote e si è diffuso ad una velocità incredibile, senza che nessuno potesse farci nulla, facendo cadere in ginocchio le maggiori città americane, tra cui New York che è stata la protagonista nel primo capitolo e tante altre, tra cui anche la capitale. Washington DC, 7 mesi dopo il Black Friday sarà il nostro campo di battaglia, in un clima totalmente diverso rispetto all'innevata Grande Mela, ma che grazie alla bravura degli sviluppatori, risulta essere comunque molto affascinante e regge tranquillamente il confronto con New York.



Come sempre l'espediente narrativo è un collante tra le varie missioni in singleplayer del gioco, che a loro volta sono solo un'introduzione per la vera anima del gioco, il multiplayer.



Che sia nella Dark Zone che nelle missioni principali giocate in cooperativa, è chiaro che The Division 2 come il suo predecessore è un gioco pensato per il multiplayer, creato per fare squadra con gli amici o con altri giocatori online ed è perciò un vero peccato giocarlo in solitaria, perché si perde quel livello in più di divertimento che gli sviluppatori hanno ben sviluppato fin dal primo capitolo.

Riguardo al gameplay, l'esperienza offerta da The Division 2 non si discosta molto da quanto visto nel primo capitolo, non ci sono novità che fanno gridare al miracolo o che rivoluzionano il genere, ma questo non è un lato negativo anzi, il primo capitolo era già ben organizzato dal punto di vista del gameplay e del gunplay e bastavano alcune migliorie e limature minori per renderlo perfetto e così è stato. In The Division 2 troviamo praticamente tutto ciò che abbiamo amato nel primo capitolo, con le correzioni richieste a gran voce dalla



'ON, OPRAVVIVENZA

asto e variegato e ochi a sfondo bellico i successi del "brand"

community e alcune novità interessanti nei gadget sbloccabili nell'albero delle abilità. Tra le novità introdotte in The Division 2 c'è l'assenza di noia, che detto così sembra una battuta, ma chi ha giocato al primo capitolo sa bene che dopo qualche missione la ripetitività degli scontri portava ben presto a ricercare qualcosa di più entusiasmante e in questo caso, chi si avventurava nella Dark Zone trovava quasi sempre pane per i suoi denti, ma successivamente non si ritrovava molta voglia di tornare nel single-player.



In The Division 2 è stata posta parecchia attenzione nel rendere gli scontri memorabili, in maniera non solo da sorprendere il giocatore, ma da dargli degli ottimi motivi per proseguire la longeva campagna del gioco.

Da una parte ci sono le ambientazioni, estremamente più curate e varie rispetto a quelle di New York visto che per quanto il fascino della Grande Mela sia sconfinato, la sua trasposizione in gioco risultava spesso "senz'anima" e dopo qualche decina di ore di gioco, l'appeal della città innevata svaniva velocemente.

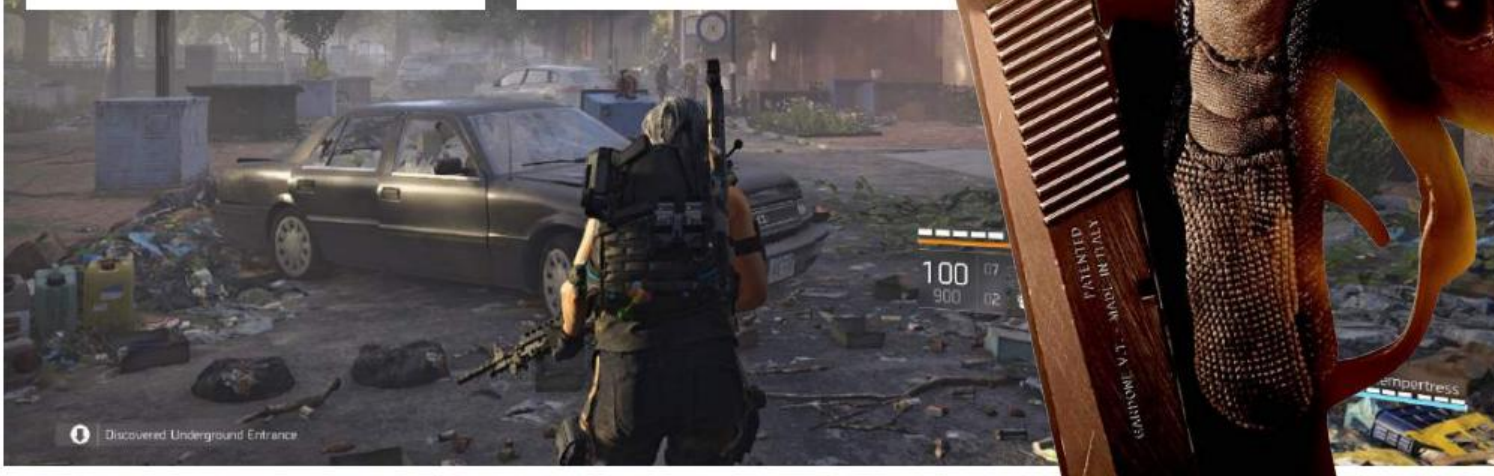
Washington è dal canto suo meno interessante in partenza, ma gli sviluppatori si sono rabboccati le maniche e l'hanno resa appassionante e ricca di contenuti in ogni angolo e quasi sempre nulla è casuale, tutto è in funzione del gameplay ed ecco che si creano scontri adrenalinici sotto una tempesta di fulmini o di fronte al Campidoglio.

The Division 2 è una zuppa di buoni propositi, un insieme di elementi che funzionano alla perfezione e creano un gioco di gran livello, con cui divertirsi per svariate ore in compagnia e in solitaria.

Dal punto di vista tecnico, graficamente la differenza con il primo capitolo non è enorme, il motore grafico è lo stesso e il livello delle texture non è migliorato particolarmente, ma ci sono delle migliorie negli ambienti e in alcuni effetti particellari, nel complesso niente di particolare, ma parliamo di un gioco che a livello tecnico faceva già miracoli, nonostante l'evidente downgrade rispetto alla presentazione del gioco che fece discutere parecchio.



Purtroppo non siamo ancora al livello di quanto visto nella presentazione del gioco e probabilmente quel livello tecnico sarà appannaggio delle successive console, ma nel complesso The Division 2 è di grande impatto e non tradisce le aspettative anzi, le rispetta appieno e rappresenta un ottimo sequel per una saga che è destinata a fare scuola e in appena due capitoli, lo sta già facendo.



RAGE 2

in arrivo il 14 maggio





prenota subito per ottenere bonus e gadget*



* offerta valida esclusivamente per la prenotazione, salvo esaurimento scorte

18
www.pegi.info

id
AVALANCHE STUDIOS
Bethesda



RAGE 2

LEGGE E ORDINE NON ESISTONO

DAY1
14 MAGGIO
CONSOLE
PS4/XBOXONE/PC
GENERE
SPARATUTTO
SVILUPPO
ID SOFTWARE
PUBLISHER
BETHESDA

Entrate in un mondo distopico in cui società, legge e ordine non esistono. RAGE 2 è frutto della collaborazione di due eccellenze videoludiche: Avalanche Studios, i maestri della follia a mondo aperto, e id Software, gli dèi degli sparatutto in soggettiva,insieme per sconvolgervi con un mondo delirante in cui andare ovunque, sparare a chiunque e fare esplodere ogni cosa.
Un asteroide ha annientato l'80% della popolazione terrestre, portando il genere umano è sull'orlo dell'estinzione.
Bande spietate e assetate di sangue impazzano per le strade e la tirannica Autorità governa con il pugno di ferro.
Voi siete Walker, l'ultimo Ranger della Zona devastata e una minaccia al loro potere.



Siete stati privati della vostra casa e abbandonati in fin di vita. Dovrete combattere per ottenere giustizia e libertà.
Attraversate la crudele Zona devastata tra deliranti battaglie con veicoli e caotici combattimenti in prima persona, affrontando sadiche bande per trovare gli strumenti e le tecnologie necessarie a sfidare l'Autorità e porre fine al suo regime oppressivo una volta per tutte.

Benvenuti a sparatuttolandia

L'esperienza di id Software con gli sparatutto e la maestria di Avalanche Studios con gli open world si fondono alla perfezione per creare RAGE 2. È più di uno sparatutto e più di un gioco a mondo aperto… è sparatuttolandia.

La zona devastata vi attende

Attraversate innumerevoli ambienti sconfinati, da giungle lussureggianti e paludi infide a deserti arsi dal sole nella vostra battaglia contro l'Autorità.
La Zona devastata è immensa e avrete l'arsenale giusto per conquistare ogni centimetro.

A tutto gas

Dai monster truck ai girocotteri, usate un assortimento di solidi veicoli adatti alla Zona devastata per viaggiare a tutto gas.
Se esiste, potete guidarlo.

L'ultimo ranger

Fate a pezzi i nemici usando una serie di armi modificabili, devastanti poteri a nanotriti e il Sovraccarico, che vi permetterà di potenziare le vostre armi oltre i loro limiti tecnici.

Fazioni e nemici

Affrontate fazioni spietate per il controllo della Zona devastata, ognuna con il suo assortimento di pazzoidi, mutanti e mostri assetati di sangue







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

ANDIAMO ALL'ARREMBAGG CON RUFY SU JAIL ISLAND!

Assieme a Naruto e ad un altro sparuto numero di fun creato da Eichiro Oda conta un numero spropositato del tempo passato dalla sua prima apparizione sulla s dato luogo ad un considerevole elenco di giochi, gioc

In One Piece World Seeker visiteremo una zona inedita, mai vista nel manga, dal nome Jail Island. Qui giungeremo dopo una vicissitudine capitata sulla Prigione del Cielo, gestita dal despota Isaac, anche lui personaggio inedito nelle vicende del gioco.

One Piece è sicuramente uno dei manga più famosi ed apprezzati di questo periodo.
Grossa parte del merito va dato sicuramente all'azzeccata caratterizzazione del protagonista Rufy, che vuole diventare il più grande tra i pirati, e a quella della sua ciurma, composta dai vari Nami, Zoro, Sanji e via dicendo, senza contare i nemici coriacei, le mirabolanti avventure e gli incredibili colpi di scena che ogni volta le pagine del manga ci riserva.

Oltre al perfido direttore Isaac, che dovremo sconfiggere durante il corso della nostra avventura su Jail Island, troveremo anche diversi altri nemici, questa volta conosciuti ai lettori del fumetto, che potremo combattere per poter portare a termine il nostro obiettivo, che si traduce nel guidare una rivolta contro il cattivo Isaac ed aiutare la bella Jeanne. In One Piece World Seeker si vede la mano del mangaka Oda, che ha supervisionato la creazione ed il design dei personaggi, rendendoli immediatamente riconoscibili ai fan più appassionati. Jeanne è infatti il tipo di personaggio femminile più ricorrente nel fumetto, dallo spirito combattivo ma sensibile, e lo stesso vale per il direttore Isaac che, per quanto ovviamente poco confrontabile con altri nemici come Smoke o Borsalino, fa egregiamente il suo lavoro, rendendosi un villain decisamente riuscito.



In ambito videoludico siamo riusciti più volte a vestire i panni dell'iconico pirata dal cappello di paglia, non sempre, però, con la qualità che ci aspetterebbe da un titolo dedicato a One Piece, con titoli che offrivano una struttura fissa e non emozionante.
In questo caso invece, i ragazzi dello studio di sviluppo Ganbarion hanno voluto aggiungere un elemento nuovo nella classicità della struttura fino ad oggi proposta, introducendo in One Piece World Seeker il tanto amato open world, una meccanica che si sposa perfettamente con la tipologia di gioco e lo spirito libero del manga di Oda.



GIO

metti giapponesi, il manga di capitoli e ha, nel corso storica rivista Shonen Jump, attoli e videogiochi.



Presente anche la ciurma di Rufy al gran completo: esplorando l'isola potremo trovarli e scambiare con loro quattro chiacchiere, utili per la progressione della storia principale del gioco. Purtroppo, gli sviluppatori hanno deciso che l'unico personaggio giocabile è Rufy, pertanto non è possibile utilizzare i membri della ciurma come personaggi giocabili.

A livello ludico, One Piece World Seeker offre una serie di missioni principali e secondarie, in cui dovremo principalmente combattere nei panni di Rufy, esplorare e parlare con gli NPC disponibili.

nica stealth per poter cogliere di sorpresa i nostri nemici.
Altra nota decisamente positiva è quella legata agli spostamenti negli ambienti di Jail Island, che risultano velocissimi grazie all'utilizzo delle mani di Rufy, che si allungano funzionando come una sorta di rampino.
L'obiettivo principale che avremo in One Piece World Seeker è quello di combattere i nemici per poter accrescere la nostra forza sbloccando abilità ed equipaggiamento più potente, guadagnando risorse dall'esplorazione o dalle missioni secondarie. Il



A differenza dei precedenti giochi dedicati al franchise di One Piece, però, gli sviluppatori hanno optato per un combat system decisamente semplificato, al fine di renderlo accessibile e fruibile anche da un pubblico di giovanissimi.
Le abilità a disposizione di Rufy sono diverse, ma si possono dividere in due grossi stili di combattimento: il primo che predilige la difesa, ed il secondo che punta sulla rapidità.
Inoltre, potremo anche sfruttare una mecca-

teatro delle nostre avventure, però, rimarrà sempre quello di Jail Island: non avremo modo di visitare altre aree, mentre a livello narrativo conosceremo la storia tramite i dialoghi con personaggi come Jeanne e gli altri NPC, che verranno accompagnati da scene animate di indubbia qualità. Tecnicamente, infatti, il gioco è una vera gioia per gli occhi di tutti gli appassionati del famoso manga di Eichiro Oda, la cui attenzione e il cui coinvolgimento nel progetto hanno sicuramente giovato nel risultato finale. I modelli poligonali e le animazioni dei personaggi principali inediti o di

quelli già conosciuti da chi legge abitualmente il manga, sono di primissima fattura, rendendo gustoso il poterci discutere o combattere assieme. In conclusione, One Piece World Seeker rappresenta, per tutti gli appassionati del fumetto con protagonista Rufy cappello di paglia, un vero e proprio gioiellino videoludico, fatto di animazioni grandiose, un gameplay semplice ed immediato ma, soprattutto, rappresenta la possibilità di vivere un'avventura originale nei panni del proprio beniamino, seguendo lo spirito di libertà, divertimento e spensieratezza che da sempre contraddistingue One Piece.



TEAM SONIC RACING

IL MEGLIO DELL'ARCADE



DAY1
31 MAGGIO
CONSOLE
PS4/NSW
GENERE
ACTION/RPG
SVILUPPO
COMPILE HEART
PUBLISHER
IDEA FACTORY

Team Sonic Racing unisce i migliori elementi arcade con lo stile frenetico e competitivo delle corse in auto: gareggerai con gli amici in un'intensa modalità multigiocatore.
Competi e collabora con i compagni di squadra condividendo oggetti e scatti di velocità. Decidi tu lo stile di guida: scegli fra 3 diverse tipologie di personaggio e sblocca i componenti auto personalizzati che si adattano meglio alle tue esigenze per cambiare le sorti delle gare!
Preparati. Scendi in pista.
Guida con la tua squadra a tutta velocità!

Multigiocatore online e cooperativa locale
12 giocatori per gara, schermo condiviso per 4 giocatori e varie modalità di gara online e offline, tra cui Gran Premio, Esibizione, Crono e Avventure di squadra.

Gare a squadre
– Gioco e vittoria di squadra. Usa le varie azioni di squadra per assistere i compagni, metti fuori gioco gli avversari e sfoggia il super turbo.

Prestazione e auto personalizzate
– Modifica l'aspetto e la tenuta del tuo veicolo

Wisp
– 14 spettacolari aiutanti offensivi e difensivi per avere la meglio sulle squadre rivali e passare in vantaggio!

Modalità Avventure di squadra
– Modalità Storia in cui i giocatori conosceranno le funzioni fondamentali del gioco e i personaggi.

Personaggi e loro tipologie
– 15 personaggi giocabili appartenenti al mondo di Sonic divisi in 3 categorie: velocità, tecnica e potenza.
SEGA ha annunciato inoltre i membri del Team Eggman, una nuova e diabolica squadra che si aggiungerà al roster di Team Sonic Racing.
Scopri i demoni della velocità che compongono il Team Eggman:
Eggman [Technique] - a.k.a. Il Dr. Ivo Robotnik è il principale acerrimo nemico di Sonic, con l' biettivo personale di dominare il mondo
Metal Sonic [Speed] - una delle creazioni letali di Eggman, questa macchina fredda e violenta mira a dimostrare che è il miglior hedgehog di sempre
Zavok [Heavy] - il leader dei Deadly Six, un essere simile a un demone che continua a combattere Sonic e i suoi amici ogni volta che si presenta l'opportunità
Team Sonic Racing sarà disponibile dal 21 maggio 2019 su tutte le piattaforme citate, in formato retail e digitale su console, solo digitale su PC.



PLAYERS

5



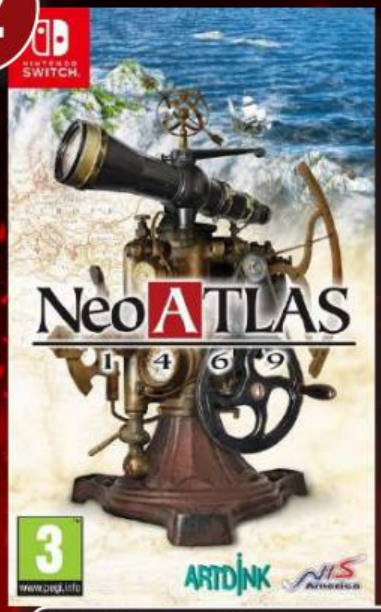
CONSOLE	NSW
GENERE	PICCHIADURO
SVILUPPO	BANDAI NAMCO
PUBLISHER	BANDAI NAMCO

9



CONSOLE	PS4
GENERE	RPG
SVILUPPO	SPIKE CHUNSOFT
PUBLISHER	SPIKE CHUNSOFT

12



CONSOLE	NSW
GENERE	ACTION
SVILUPPO	ARTDINK
PUBLISHER	NIS AMERICA

12



CONSOLE	NSW
GENERE	CONSTRUCTION
SVILUPPO	NINTENDO
PUBLISHER	NINTENDO

16



16



23




PLAYERS



CONSOLE	PS4-XONE-NSW
GENERE	PICCHIADURO
SVILUPPO	NETHERREALM
PUBLISHER	WARNER BROS.

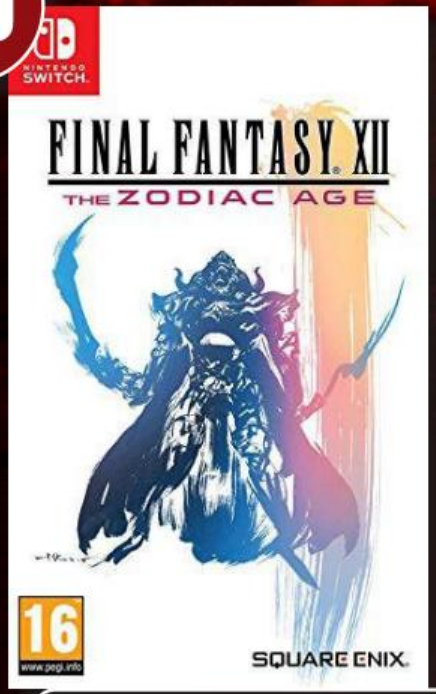


CONSOLE	PS4-XONE
GENERE	SPARATUTTO
SVILUPPO	SABER INTERACTIVE
PUBLISHER	FOCUS HOME ENT.



CONSOLE	PS4-XONE-NSW
GENERE	ACTION RPG
SVILUPPO	PATHEA
PUBLISHER	TEAM 17

30



CONSOLE	NSW
GENERE	RPG JAPAN
SVILUPPO	SQUARE ENIX
PUBLISHER	SQUARE ENIX

26



CONSOLE	PS4
GENERE	ACTION
SVILUPPO	BEND STUDIO
PUBLISHER	SONY

30



CONSOLE	PS4-XONE
GENERE	ACTION
SVILUPPO	BLACK FOREST
PUBLISHER	THQ NORDIC

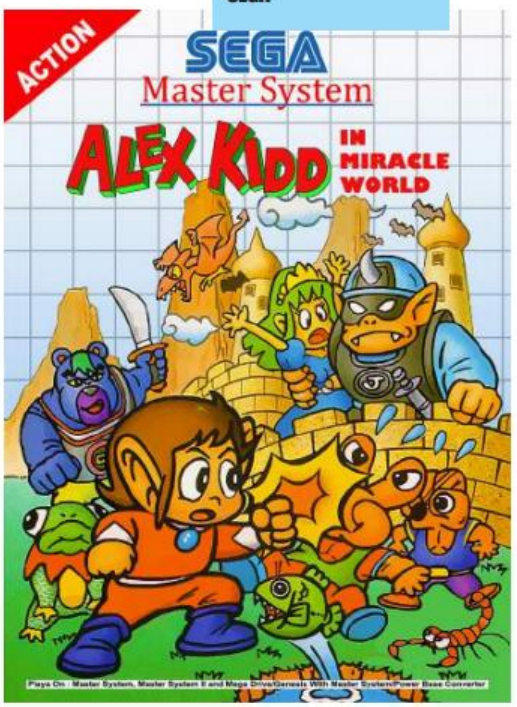
CALENDARIO USCITE APRILE 2019

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

1987

ANNO
CONSOLE
SEGA MASTER SYSTEM
GENERE
PLATFORM
SVILUPPO
SEGA-AM2
PUBLISHER
SEGA





Benvenuti in un nuovo viaggio nel passato con la nostra rubrica dedicata al retrogaming, in questo nuovo appuntamento tratteremo di un titolo storico di SEGA, Alex Kidd in Miracle World.
In un periodo dove Nintendo dominava l'industria vieodulica con il suo Super Mario, SEGA dal canto suo ebbe la sua risposta con Alex Kidd, la prima mascotte della società (ancor prima di Sonic che uscì sul mercato qualche anno dopo). Ragazzino dall'aspetto scimmiesco, Alex Kidd è stato protagonista di diversi titoli, ma debuttò proprio con Alex Kidd in Miracle World; in questo primo capitolo Alex deve far fronte ad un malvagio imperatore, un certo Janken, sarà dunque necessario eliminare lui e i suoi scagnozzi intraprendendo un lungo viaggio nella Terra dei Prodigi. Di primo acchitto Alex Kidd in Miracle World è un platform di stampo classico dove saltare e menar le mani distruggendo blocchi e sconfiggendo nemici di ogni genere, atraversando sedici livelli che spaziano tra praterie, vulcani, montagne, distese d'acqua e castelli. Niente che non abbiate già visto questo è certo, e molti di voi probabilmente vedranno molte somiglianze con il suo rivale dell'epoca Mario, ma nonostante ciò Alex Kidd proponeva diverse caratteristiche uniche. Innanzitutto le classiche monete anche qui presenti potevano essere spese in alcuni negozi fornendo non solo potenziamenti o vite extra, ma anche dei veicoli utili al passaggio di alcuni scenari.
Ma la vera caratteristica peculiare per cui Alex Kidd è ricordato è la "morra cinese".
Ebbene si, Alex Kidd in Miracle World prevedeva delle bizzarre boss battle a suon di morra cinese, in queste sfide si aveva del tempo per decidere la mossa e in base al risultato si poteva perdere una vita o sconfiggere l'avversario.
Una meccanica decisamente particolare che rende il gioco ostico da portare a compimento, almeno in una prima run; la sequenza dei boss infatti era pre-impostata dunque imparando a memoria le sequenze i boss diventavano una semplice formalità.
Il gioco poi prevedeva perfino un indovinello finale e se non si sapeva la password era impossibile accedere al boss finale e si perdeva inesorabilmente la vita.
Si tratta di informazioni e segreti che giocando il gioco è possibile scoprire, tuttavia spingeva il giocatore a rigiocare più volte, inoltre rendeva il titolo più interessante e sicuramente innovativo.
Se volete recuperare Alex Kidd in Miracle World è possibile recuperarlo sia su cartuccia che direttamente su Sega Master System II dove il gioco è già pre-caricato al suo interno, oppure scaricarlo da Virtual Console o PlayStation Network.
Alex Kidd in Miracle World è un gioco semplice, ma siamo sicuri che saprà intrattenervi anche a distanza di anni.



SEKIRO SHADOWS DIE TWICE

VITA E MORTE NEL GIAPPON DI FROM SOFTWARE: QUEST

Possiamo dire tutto quello che volete, tranne che Hid Myazaki non sia un game designer visionario e genial

DAY1
22 MARZO
CONSOLE
PS4 / XBOXONE
GENERE
ACTION
SVILUPPO
FROM SOFTWARE
PUBLISHER
ACTIVISION

In un periodo in cui l'industria dei videogiochi cercava di accomodare e coccolare in ogni modo i suoi principali fruitori – noi giocatori – lui ha saputo tirare dritto per la sua strada, inseguendo e perseguendo un modo di fare videogiochi artigianale, antico per certi versi, diremmo quasi d'antan.

Una progettazione diametralmente opposta a quello che si è soliti giocare al giorno d'oggi, fatta di elementi punitivi ed una sequenza non calcolabile di morti.

Ma nel mondo dei souls game, si sa, la punizione è soltanto un veicolo che permette a noi stessi di migliorare il nostro modo di giocare, di approcciare al gioco in maniera diversa, così da renderci pienamente consapevoli di ogni singolo aspetto dello stesso, così da trasformare la frustrazione di un'innumerevole serie di morti in un'appagante sensazione di riuscita.

Tolte alcune differenze di cui parleremo più avanti, possiamo tranquillamente inserire anche Sekiro in questa peculiare tipologia di giochi.

Il nuovo titolo di From Software e del geniale Hidetaka Myazaki è un concentrato di difficoltà e improperi, ma anche un nuovo, splendente standard per i giochi d'azione, capace di risolvere le principali problematiche legate alla struttura ludica dei souls game.

La storia di Sekiro narra le gesta del Lupo, un fedele shinobi al servizio della casata Hirata, incaricato di proteggere, a costo della vita, l'ultimo signore rimasto, un ragazzino che si pensa sia in possesso del prezioso Sangue di Drago.

Questo potere, così potente da essere in grado di riportare in vita i morti, è bramato dalla casata contro cui gli Hirata sono in guerra da tempo: gli Ashina.

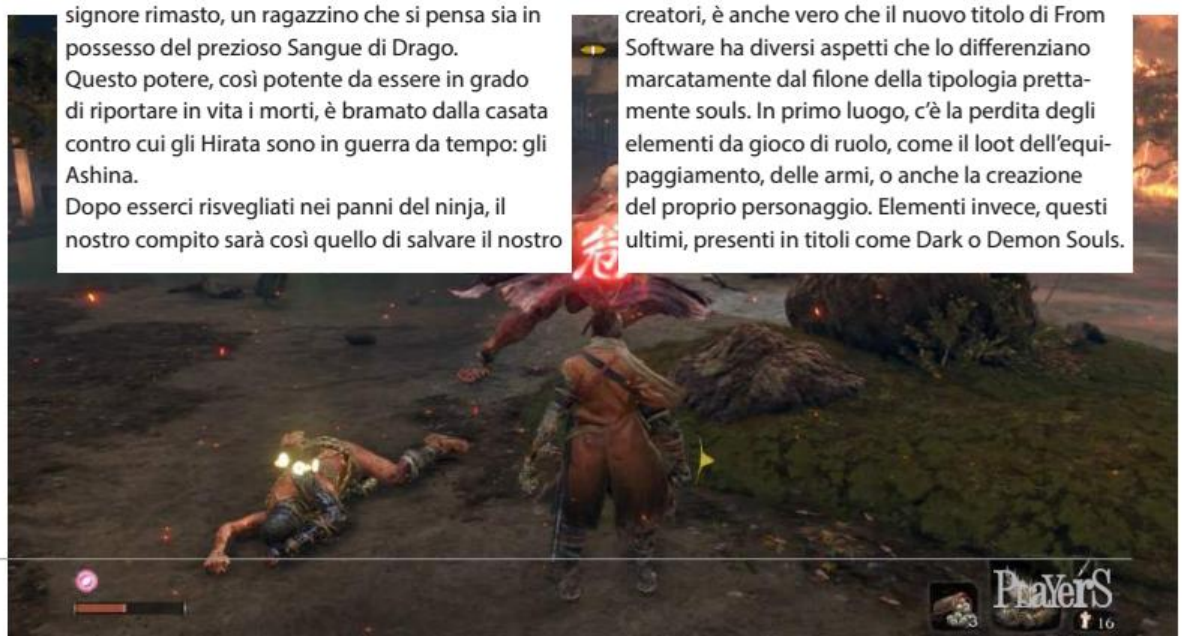
Dopo esserci risvegliati nei panni del ninja, il nostro compito sarà così quello di salvare il nostro signore, catturato dal generale Genichiro della casata Ashina che, dopo un intenso combattimento, ci taglierà via il braccio sinistro, catturando nuovamente il nostro signore e lasciandoci inermi al suolo.

Salvati da un misterioso scultore che ci fornirà di una protesi meccanica montata al posto del braccio tagliato, ci ritroveremo in un tempio, una sorta di hub centrale pieno di NPC, che ricorda molto da vicino quanto già visto e vissuto nei capitoli della serie Dark Souls, da cui ripartiremo per tentare di salvare nuovamente Kuro, l'ultimo signore della casata Hirata.

D'altronde, come è innegabile che il nuovo setting narrativo eserciti un indubbio fascino e



che Sekiro riprenda molto della concezione dei videogiochi che hanno fatto la fortuna dei suoi creatori, è anche vero che il nuovo titolo di From Software ha diversi aspetti che lo differenziano marcatamente dal filone della tipologia prettamente souls. In primo luogo, c'è la perdita degli elementi da gioco di ruolo, come il loot dell'equipaggiamento, delle armi, o anche la creazione del proprio personaggio. Elementi invece, questi ultimi, presenti in titoli come Dark o Demon Souls.



IE FEUDALE O È SEKIRO

etaka le.



In Sekiro, come già discusso prima, controlleremo il Lupo, un unico personaggio dotato della sua katana, Kusabimaru, con cui eseguiremo gli attacchi principali. Inoltre, come avviene in Bloodborne, in Sekiro l'arma a disposizione avrà una funzione ambivalente, utile sia per l'offesa che la difesa. Oltre a questi particolari elementi RPG, in Sekiro manca una qualsivoglia barra della stamina, croce e delizia dei titoli souls più ardui. Il nostro fedele personaggio potrà dunque saltare ed evitare i colpi avversari a piacimento, così da poter sfruttare la singola occasione per sferrare un unico colpo mortale al nemico. Colpo che, nel caso dei nemici più deboli, porterà ad una fine immediata. Cancellate anche le anime e i falò, questi ultimi sostituiti dagl'idoli dello scultore, zone franche che potremo utilizzare per riposare, acquisire nuove abilità tramite la spesa dei punti esperienza guadagnati (che vanno a sostituire il sistema delle anime) o per spostarci ad un'altra area precedentemente scoperta.

to ruolistico è sicuramente più leggero di altri titoli. Sekiro è però un gioco dannatamente difficile, probabilmente il più punitivo tra tutti quelli inseriti in questa tipologia. Infatti, se nelle serie souls abbiamo la possibilità di poter recuperare le anime guadagnate fino al momento in cui siamo stati sconfitti, in Sekiro, una volta morti, perderemo per sempre l'esperienza guadagnata, così come la





Sekiro, in questo modo, migliora ampiamente quelle che erano le principali defezioni dei capitoli souls, perdendo si qualcosa dal punto di vista ruolistico, ma guadagnando molto in termini di accessibilità, nonché di verticalità dei livelli, ora liberamente esplorabili tramite il rampino montato nella protesi.

Abbiamo parlato di accessibilità, ma è bene fare una precisazione, onde evitare fraintendimenti: con accessibile, non intendiamo che Sekiro sia un titolo facile, anzi, tutto il contrario.
Il nuovo gioco di From Software è accessibile da un punto di vista prettamente gestionale: scorporando degli elementi legati all'aspet-

metà dei sen raccolta fino a quel punto. Potrà sembrare frustrante all'inizio ma perseverate, perché Sekiro è un gioco capace di darvi tutti gli strumenti necessari per avere la meglio e coinvolgervi al punto da trasportarvi all'interno del suo oscuro Giappone feudale. Sekiro vi terrà impegnati per molto tempo: vi punirà come nessun altro gioco, ma una volta capito e assimilato, sarà in grado di gratificarvi anche di più. In definitiva? Non lasciatevelo scappare!



A PLAGUE TALE:INNOCENCE





DAY1
14 MAGGIO
CONSOLE
PS4/XONE
GENERE
ACTION
SVILUPPO
ASOBO STUDIO
PUBLISHER
FOCUS ENT.

1349 LA PESTE DILANIA IL REGNO DI FRANCIA

A Plague Tale è un nuovo action adventure sviluppato da Asobo Studio, si svolge in un'ambientazione a metà tra lo storico medievale e l'horror.

Nel 1349, la peste sta dilaniando il Regno di Francia.

La protagonista Amicia e il fratellino Hugo sono inseguiti dall'Inquisizione di villaggio in villaggio, trovando devastazione e morte sul proprio cammino.

Insieme, dovranno cercare di fuggire e al contempo sopravvivere, portando in salvo altri orfani e cercando di combattere le orde di ratti pestilenziali utilizzando fuoco e luce per tenerli a bada. Unisciti alla giovane Amicia e al suo fratellino Hugo, affronta con loro la brutalità di un mondo devastato in cui apprenderanno il proprio ruolo nello svelare un oscuro segreto. In fuga dai soldati dell'Inquisizione, circondati da inarrestabili sciami di ratti rappresentanti la Peste Nera, Amicia e Hugo impareranno a conoscersi e a fidarsi l'uno dell'altro mentre lottano contro ogni probabilità per la propria vita.

Il gameplay nasce e si sviluppa proprio attorno a questi elementi narrativi: la debolezza di Hugo farà da sfondo a sezioni stealth, i macilenti topi a fasi in cui sarà necessario usare fuoco e sorgenti di luce per non farsi sbranare in pochi secondi, mentre l'ambientazione scandirà il tempo quando A Plague Tale rallenterà fino a trasformarsi in un avvolgente camminata nella natura, o nelle spettrali stanze di una decadente abbazia in cima a una montagna.

Le sezioni stealth provate sono tutte molto semplici: i due personaggi saranno quasi sempre mano nella mano ma, nei panni di Amicia (si pronuncia "Amisia"), potremo convincere Hugo ad aspettarci mentre faremo il lavoro sporco, ovvero confondere il nemico tirando sassi o rompendo vasi per aggirare l'ostacolo senza essere visti.



Quando i ratti entreranno in scena, dovremo invece avanzare cercando e accendendo fuochi come abbiamo già fatto in mille altri giochi simili, risolvendo quindi anche gustosi puzzle ambientali.



ADESSO IL GIOCO SI FA DURO...

Ebbene si, ci siamo! Siamo giunti ai quarti della Uefa Champions League, le ultime 8 squadre più forti d'Europa sono pronte a sfidarsi per vincere il trofeo più importante. A tal proposito vi illustriamo una formazione su FUT che racchiude le ultime 8 squadre rimaste ancora in lotta, come modulo abbiamo scelto il classico 4-3-3 con in porta il brasiliano Alisson, la difesa è composta dal giovane del Porto Eder Militao, Otamendi, Sergi Roberto e la sorpresa argentina Tagliafico, che va a collegarsi con lo Juventino Paulo Dybala che insieme a Fred del MUTD e Sergio Busquets nella sua versione Scream formano il trio di centrocampo. Il tridente si va a formare con il brasiliano Douglas Costa a sinistra, la versione SBC Potm di Lucas del Tottenham a destra e come punta centrale il belga Lukaku.
E anche per questa volta da noi di Players è tutto, ci ribecchiamo il prossimo mese con un'altra splendida formazione e chissà chi vincerà la Champions League...? A presto e buon FUT a tutti.





CHE	83	RAT	87		
ATT	87	MID	88	DEF	86
PAC	86	SHO	72	PAS	79
DRI	84	DEF	66	PHY	76

UNA NUOVA MINACCIA DEM
MA SEMPRE LO STESSO STILE

La storia demoniaca di Devil May Cry ci accompagna da ormai moltissimo tempo e tra battaglie all'arma bianca spettacolari e tanta sana ignoranza, ci è rimasta impressa fin dagli albori su PS2

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

DEVIL MAY CRY 5

E' un piacere vedere un sequel di una storia che era rimasta un po' appesa con il quarto capitolo, il reboot curato da Ninaj Theory non aveva lasciato ben sperare per la saga di Dante e i suoi amici demoniaci. Fortunatamente Capcom è tornata sui suoi passi e come per Resident Evil, ha messo in atto un'operazione nostalgia che farà felici i fan di vecchia data del brand.

Devil May Cry 5 riprende la storia dal quarto capitolo e si svolge circa 5 anni dopo le avventure di Nero in una città che ovviamente è minacciata da un oscuro potere demoniaco che non vede l'ora di invaderla.

Le cose fin da subito si mettono male visto che Urizen, il potentissimo Re dei Demoni che Dante e Nero mirano a sconfiggere è troppo forte per loro e inaspettatamente riesce a battere la nostra allegra combriccola di ammazza-demoni. Su questi poco speranzosi eventi si aprono le vicende di Devil May Cry 5, dove avremo la possibilità di utilizzare ben tre personaggi durante la nostra avventura, ognuno impegnato nella loro personale quest per avere la meglio su Urizen. Parecchia attenzione viene riposta sul personaggio di Nero (probabilmente il più utilizzato all'interno del gioco) che in questo quinto capitolo non solo è cresciuto, ma ha anche perso il suo braccio demoniaco e al suo posto trova spazio il Devil Breaker un sistema di braccia prostetiche, ognuna con la propria abilità specifica da utilizzare durante i combattimenti e che fungerà anche da rampino per esplorare le mappe in verticale. Ad affiancare Nero non poteva mancare ovviamente il buon vecchio Dante, il figlio di Sparda protagonista della serie che torna anche in questo quinto capitolo, mentre una vera new entry è V, un personaggio molto misterioso e intrigante dal punto di vista narrativo, ma molto divertente da giocare in quanto è per la prima volta diverso rispetto agli altri due personaggi.

Con V il sistema di combattimento cambia in quanto non saremo noi a volteggiare in aria tra decine e decine di combo per abbattere i nostri nemici bensì le nostre evocazioni.



V è un essere incredibilmente potente e si serve di 3 evocazioni demoniache durante i combattimenti, l'uccello Griffon, Shadow che è una sorta di lupo e Nightmare, un bestione che verrà evocato con il nostro Devil Trigger (la nostra forma demoniaca) e che potremo persino cavalcare. I combattimenti con V sono comunque legati allo stesso schema di comandi



ONIACA, UN NUOVO PERSONAGGIO, E! DEVIL MAY CRY E' TORNATO!



che utilizziamo con Nero e Dante, ma la nostra prospettiva sarà esterna visto che vedremo combattere le nostre evocazioni da lontano e dovremo stare attenti a non finire sotto i colpi nemici visto che da solo V non può nulla contro i demoni essendo armato solo di un bastone da passeggio, che comunque sa utilizzare bene per finire i nemici indeboliti dai nostri compagni. E poi c'è Dante, il caro vecchio demone che ci accompagna fin dal primo Devil May Cry che con il suo sconfinato carisma, è rimasto impresso nella mente di milioni di videogiocatori. Non mancano ovviamente le sue storiche compagne di viaggio Lady e Trish e c'è spazio per una new entry molto gradita, Nico un personaggio esilarante che ci strapperà più di un sorriso e che è anche il nostro meccanica/inventore. Nico rappresenta il genio alla base del Devil Breaker di Nero, ce ne fornirà di nuovi ogniqualvolta gli porteremo un pezzo di un boss, ognuno caratterizzato da diversi tipi di attacchi ed effetti e sarà importante imparare a conoscerli per sfruttarli al meglio durante i combattimenti più complicati.

Una critica che ci permettiamo di fare legata al Devil Breaker è che non si possono cambiare durante il combattimento senza distruggerli, una mancanza voluta che non condividiamo. La possibilità di cambiare al volo tra i vari D
evil Breaker avrebbe aggiunto ulteriori possibilità nei combattimenti, dove avremmo potuto concatenarli e utilizzarli in base all'evenienza. Invece una volta scelto il set prima di partire per la missione, i Devil Breaker saranno utilizzabili nell'ordine da noi scelto nel set e per "cambiare" il Devil Breaker equipaggiato dovremo necessariamente distruggerlo.



Parlando invece del level design, il team di sviluppo si è dato alla pazza gioia questa volta e ha creato mappe davvero molto belle, complesse e ricche di possibilità e contenuti.

A differenza dei soliti corridoi pieni zeppi di nemici, qua ci troveremo in arene più grandi e elaborate, dove c'è spazio anche per dedicarsi all'esplorazione in cerca di missioni segrete e bonus vari.

Del tutto assente il backtracking che è da sempre stato un callo della serie, da molti criticato, da molti altri accettato senza molte storie, ma c'è da dire che è bello poter combattere ogni volta in ambienti diversi, anche se il backtracking in molti giochi è legato a doppio filo con la trama (come in Devil May Cry 3).

Devil May Cry 5 è estremamente curato anche a livello tecnico, dove il RE Engine mostra i muscoli e ci regala delle immagini davvero impressionanti, ricche di effetti particellari e di una fluidità granitica su tutte le piattaforme, con un framerate stabile sui 60 fps che è praticamente obbligatorio per questo tipo di giochi. Devil May Cry 5 non è un semplice action game, ma il suo complesso sistema di combattimento lo rende praticamente un picchiaduro 3D ed è perciò di vitale importanza avere un framerate alto. Graficamente come dicevamo è un gioco davvero ben fatto, con ambienti ricchi di dettagli e personaggi realizzati egregiamente sia dal punto di vista tecnico che artistico e mossi da animazioni fluide e espressioni facciali davvero impressionanti.

Non manca un altro tratto distintivo della serie e cioè la colonna sonora dai ritmi forsennati, fatta da chitarre elettriche scatenate al ritmo delle nostre combo e presto arriverà anche un'altra modalità che da sempre ha appassionato i videogiocatori, Palazzo di Sangue che sarà disponibile al download gratuito a partire dal 1 aprile.

Che dire di più, Devil May Cry 5 è una manna per gli amanti di questo genere, un attesissimo ritorno in grande stile che promette tante ore di divertimento, perché un gioco con questo sistema di combattimento non smetterà mai di divertirvi.



ASYMMETRIC WIRELESS CONTROLLER

Bigben Interactive annuncia un nuovo accordo di licenza con Sony Interactive Entertainment Europe per la commercializzazione di un controller wireless per PlayStation 4 sotto il marchio NACON.



Disponibile già dalla fine di marzo, l'Asymmetric Wireless Controller offrirà un layout asimmetrico per le levette analogiche.
Come indica il nome stesso, il controller ha un design asimmetrico: i classici 4 tasti funzione sono sulla parte destra, mentre a sinistra è integrato uno stick analogico. La croce direzionale è spostata sulla sinistra della parte bassa, con l'altro stick analogico sulla destra. Al centro è visibile l'ampio touchpad per le gesture, in basso c'è un jack audio da 3,5 mm per collegare le cuffie e sul bordo alto si trovano i pulsanti dorsali.
L'Asymmetric Wireless Controller di NACON è dotato di una batteria ricaricabile, di un ricevitore USB per la connessione Bluetooth che funziona perfettamente fino a 7 metri di distanza dalla console, anche durante le sessioni multigiocatore.
La connessione Bluetooth tramite ricevitore USB permetterà inoltre di gestire le funzionalità audio e della chat grazie al comodo jack integrato nel controller.
Oltre alle classiche funzionalità di un controller PS4, inclusi gli abituali controlli di gioco e il touch pad, l'Asymmetric Wireless Controller integra un tasto che indica il livello della batteria.
Posizionato nel retro del controller, il pulsante permetterà ai giocatori di controllare rapidamente il livello della batteria senza dover interrompere la sessione di gioco.
Grazie alle varie caratteristiche e all'ergonomia studiata per andare incontro alle esigenze dei giocatori, il Wireless Controller di NACON e i suoi stick asimmetrici offrono ai giocatori un modo completamente nuovo di giocare su PS4. Il controller è compatibile anche con PC.





CARATTERISTICHE PRINCIPALI

- 2 motori di vibrazione
- Autonomia in uso: fino a 7 ore
- Portata: fino a 7 metri
- Indicatore livello batteria
- Touch pad
- Ingresso jack 3,5 mm per cuffie
- Ricevitore Bluetooth® USB per giocare in modalità wireless e utilizzare le funzionalità audio e chat del controller
- Cavo di ricarica incluso

Il NACON Asymmetric Wireless Controller su licenza ufficiale Sony Interactive Entertainment per PS4 è disponibile al prezzo consigliato di 59,90 euro.

nacon

for PS4



ASYMMETRIC WIRELESS CONTROLLER

WWW.NACONGAMING.COM

@NaconGamingIT NaconGamingIT Nacon Italia

"PlayStation", "PS4" and "△○×□" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved.

LAPIS X LABYRINTH



DAY1
31 MAGGIO
CONSOLE
PS4/NSW
GENERE
ACTION/RPG
SVILUPPO
NIPPON ICHI
PUBLISHER
NIS AMERICA



AL CENTRO DI UNA CACCIA AL TESORO

Accumula, saccheggia e riscuoti! L'action RPG ricco di dungeon, Lapis x Labyrinth, ti mette al centro di una caccia al tesoro ad alto numero di tesori, dove il pericolo è altissimo e le ricompense ancora più grandi! Hai quello che serve per sconfiggere orde di mostri e ottenere ricchezze oltre la tua immaginazione? Quando un villaggio in difficoltà cade in momenti di disgrazia e ha un disperato bisogno di ricchezza, c'è una sola soluzione: raduna i tuoi compagni, avventurati con loro nel labirinto sotto la Golden Forest e rivendica le pile d'oro e tesori nascosti all'interno!

Avrai bisogno di tutto il tuo coraggio e della tua intelligenza per sopravvivere ai pericoli futuri, ma i tesori che ti aspettano non saranno da meno! Personalizza il tuo team con oltre 4.000 diverse combinazioni, utilizza la meccanica di stacking creativo per eseguire attacchi sincronizzati. Quando hai accumulato abbastanza destruction, scatena il potere esplosivo della Fever Mode per ottenere un vero cash flow! Con 8 diverse classi di personaggi, coinvolgenti incontri con i mostri e grafiche eleganti ed esagerate, quest'avventura ha tutto tutto ciò di cui hai bisogno!

Il potere del Dango

Scegli tra 8 diverse classi di personaggi per assemblare il tuo party, dal potente Destroyer al veloce Hunter! Metti insieme fino a 4 personaggi e scambiali tra di loro per scatenare attacchi diversi o realizza un attacco congiunto contro i tuoi nemici!

FEVER TIME

Guadagna punti e accumula ricchezze attraverso la Fever Mode! Sconfiggi i tuoi nemici per attivare una modalità speciale che infligge dolore sui tuoi nemici e ti riempie di tonnellate di denaro! Ciò aumenterà il tuo punteggio alla fine di ogni livello e il numero di premi! Huzzah!

Vale la pena rischiare?

Potenti demoni e orde di creature feroci si frappongono fra te e il tesoro. Con oltre 100 diversi mostri in agguato nel labirinto, avrai un bel lavoro da compiere!

L'avventura che si sviluppa all'interno di Lapis x Labyrinth sarà capace di accontentare perfino i giocatori più esigenti tramite coinvolgenti scontri con mostri, una grafica esagerata eppure elegante e ben 8 diverse classi di personaggi. Grazie a queste ultime ogni giocatore avrà la possibilità di creare il proprio team, mettendo insieme fino a quattro personaggi e scambiandoli tra loro, in modo tale da scatenare attacchi diversi o realizzarne uno congiunto.



IZZET PHOENIX MODERN

Una fenice sorvola i tornei del Modern... Portando alla vittoria numerosi giocatori!

La storia di Magic ci ha insegnato tante massime.
Una di queste è che basta una singola carta davvero per riportare in auge un archetipo! Gilde di Ravnica ci ha regalato tante carte valide, ma quella che stiamo apprezzando maggiormente è, senza ombra di dubbio, la "Fenice Arcolampo". Questa fenice la conosciamo benissimo: si tratta di una creatura evasiva e rapida, che si rianima dal cimitero quando abbiamo lanciato tre o più magie in un turno. Una carta con un potenziale simile non poteva rimanere confinata nello Standard, ha subito trovato spazio in Modern!La "Fenice dell'Arcolampo" è stata talmente d'impatto che ha generato un deck tutto suo: l'Izzet Phoenix di Modern.
Siamo dell'idea che questo deck sia, in realtà, il ritorno dell'Izzet Delver del 2015. Per chi non lo ricordasse: quell'archetipo dominò il Modern, tuttavia perse di potenza dopo il giusto ban della squilibrata "Traversata Sfarzosa". Ovviamente i due deck a confronto possiedono carte diverse, ma l'esplosività è sempre la stessa... Sembra di rivivere le stesse emozioni! L'Izzet Phoenix è un deck midrange, dove giochiamo creature evasive, accompagnandole da spari e peschini. La lista che stiamo per analizzare è di Michael Bernat, il vincitore del Modern Gran Prix di Losa Angeles del 1-3 Marzo 2019.

TERRE
4 Laghetto Bollente
4 Canale delle Guglie Vertiginose
3 Isola
3 Fumarie di Vapore
2 Montagna
2 Delta Inquinato

CREATURE
4 Fenice dell'Arcolampo
4 Cosa nel Ghiaccio // Orrore Risvegliato
2 Draghetto Crepitante
2 Pteramandra

STREGONERIE
4 Saccheggio degli Infedeli
4 Visioni del Siero
1 Tracciare la Rotta

ISTANTANEI
4 Fulmine
4 Manamorfosi
4 Opzione
4 Rovistapensieri
2 Colpo di Budella
2 Ascia Folgorante
1 Estrazione Chirurgica

SIDEBOARD
2 Luna Insanguinata
2 Estrazione Chirurgica
2 Abrasione
2 Sfatare
2 Artiglio di Drago
1 Collera degli Dei
1 Raffica Straziante
1 Baldoria Devastante
1 Perforamagie
1 Chandra, Fiamma di Sfida









Il parco terre è il classico del formato, si divide in: Fetch Lands, Shock Lands e Fast Lands. Sono indispensabili per affrontare il competitivo, non potete farne a meno!
Oltre alla citata fenice, giocata rigorosamente in quattro copie, abbiamo altre creature di supporto. "Cosa nel Ghiaccio // Orrore Risvegliato" è perfetto per supportare le meccaniche del deck: giocando un elevato numero di magie economiche, riusciremo subito a rimuovere i segnalini ghiaccio. Di suo è un discreto difensore per i primi turni, ma una volta ruotato diventa un bel bestione che funge perfino da ritardante. Seguono, direttamente dal blocco non canonico di Gilde di Ravnica, abbiamo "Draghetto Crepitante" e "Pteramandra". Con tutte quelle magie e stregonerie nel cimitero, diventano subito delle grandi creature volanti.
Le stregonerie sono esclusivamente peschini. Non può mancare il classico "Visione del Siero", il miglior peschino da un mana rimasto in Modern, ma il vero punto di forza è "Saccheggio degli Infedeli" che permette di mandare subito al cimitero le nostre copie di "Fenice dell'Arcolampo". Segue una monocopia di "Tracciare la Rotta" che può tornare utile sia per pescare e sia per scartare le copie della fenice.
Concludono il deck un'ondata di istantanei. Si continua a pescare con "Opzione", "Manamorfosi" e "Rovistapensieri" (quest'ultima bisogna utilizzarla per macinare il proprio deck, in modo d'alimentare il cimitero). Non dimentichiamoci dei removal! Non può mancare l'eterno "Fulmine", ma ci sono anche lo sparo gratuito "Colpo di Budella" e "Ascia Folgorante" (che anch'essa permette di poter scartare la nostra fenice). La sorpresa della lista è la monocopia di "Estrazione Chirurgica", da giocare rigorosamente con il mana phyrexiano, che torna utile per smontare mazzi mirror e combo.
La sideboard proposta da Bernat è particolarmente rivolta alla competizione che stava affrontando, ma ciò non toglie che si può utilizzare in altre occasioni (magari variandole di poco). Abbiamo: risposte ai control e combo (con altre copie di "Estrazione Chirurgica", la devastante Luna Insanguinata, "Chandra, Fiamme di Sfida", i doppi counter "Perforamagie" e "Sfatare"), removal per artefatti e creature ("Baldoria Devastante", "Collera degli Dei", "Abrasione" e "Raffica Straziante") e carte da life (la doppia copia di "Artiglio del Drago" come risposta ai Burn).
In conclusione, l'Izzet Phoenix è un mazzo esplosivo e dinamico! Si comprende benissimo perché è arrivato anche in Modern. Nel formato si è rafforzato davvero molto.
Il deck può trovare difficoltà contro deck più rapidi o che abbondano di carte anti-cimitero, ma per fortuna abbiamo le giuste risposte per riprenderci. Contro Control e Combo non ha problemi, ma ovviamente sta a voi giocatori capire con qualche mano affrontarli: una scelta sbagliata e fare il loro gioco.
Provatelo senza indugio, perché questo sarà un archetipo che vedremo sempre più spesso in Modern!

MOTOROLA MOTO G7 PLUS

La serie Moto G di Motorola è da sempre una di quelle famiglie di prodotti sulle quali si può andare ormai sul sicuro. Tolte un paio di occasioni, si parla sempre di smartphone che hanno come caratteristica fondamentale e distintiva un ottimo rapporto qualità-prezzo.

All'interno della confezione di Moto G7 Plus trovate lo smartphone subito "incastonato" all'interno di una cover in silicone trasparente. Abbiamo poi un alimentatore da 27W e un cavo USB/USB-C.

Costruzione ed Ergonomia

Le linee di Moto G7 Plus rimangono molto simili a quelle della precedente generazione. Abbiamo una scocca in metallo lucido che racchiude un vetro posteriore stondato e molto piacevole sia alla vista che al tatto. Lo smartphone non è né leggerissimo e né sottilissimo, ma in mano si utilizza bene e non scivola, anche senza utilizzare la cover in dotazione.

È sparito il lettore di impronte sulla parte frontale, ora integrato nell'incavo circolare sul retro con il logo dell'azienda.

Si tratta di uno smartphone molto elegante e che sicuramente si distingue nella sua fascia di prezzo. In più è ancora resistente agli spruzzi.

La scheda tecnica non fa gridare al miracolo e nel complesso è abbastanza simile a quella dello scorso anno. Abbiamo un processore Snapdragon 636 octa core da 1,8 GHz, una CPU Adreno 509, 4 GB di RAM e 64 GB di memoria interna.

Questa memoria è ancora una volta espandibile e l'utilizzo di una microSD, essendo lo slot triplo, non inciderà sulla possibilità di utilizzare una doppia SIM.

Abbiamo poi una buona connettività: LTE fino a 600 Mbps, Wi-Fi ac a doppia banda, Bluetooth 5.0, NFC e anche radio FM.

Non manca poi il jack audio da 3,5 millimetri ed il lettore di impronte digitali è molto rapido e preciso nello sblocco.

Buono anche l'audio stero fornito dallo speaker inferiore e dalla capsula auricolare posizionata sul bordo superiore del telefono.

Moto G7 Plus è dotato di una discreta accoppiata nel campo fotocamera: una 16 megapixel $f/1.7$ stabilizzata otticamente e una seconda 5 megapixel $f/2.2$ per il calcolo della profondità e la sfocatura.

Queste due fotocamera raccolgono quanto di buono aveva seminato Motorola nella precedente generazione e lo ripropongono ancora potenziato.

Le foto sono di qualità più alta di quello a cui siamo abituati in questa fascia di prezzo e perfettamente in linea con quanto avevamo visto lo scorso anno con Moto G6 Plus. Nessuna sorpresa quindi, quanto piuttosto un mantenimento dello status acquisito nel 2018. Con poca luce la qualità scende abbastanza, ma le foto rimangono comunque utilizzabili sui social.

In questi casi l'esposizione è imperfetta, ma niente su cui non passeremmo sopra chiudendo un occhio in questa fascia di prezzo.

Discreti anche i selfie con la fotocamera frontale da 8 megapixel, seppur anche qui non ci sia un grandissimo passo in avanti.

I video sono discreti e vengono registrati in 4K da entrambe le fotocamere. La stabilizzazione è presente, ma al massimo della risoluzione



l'immagine appare comunque un po' tremolante.
Simpatiche le funzioni aggiuntive della fotocamera. Oltre alle modalità più classiche, come panorama o slow-motion, abbiamo anche la possibilità scattare foto in bianco e nero lasciando un solo colore presente o di fare GIF animate in cui solo una piccola parte si muove.
Vista la presenza delle due fotocamere, ovviamente presente la modalità ritratto.
La più grande novità di questo smartphone è sicuramente la presenza di un display da 6,2 pollici con risoluzione FullHD+ (1080 x 2270 pixel).
Nonostante l'aumento di dimensione lo smartphone ha proporzioni molto simili al predecessori. Questo è stato possibile grazie della riduzione delle cornici e alla comparsa di un notch a goccia nella parte alta dello schermo. Non è il notch di questo tipo più compatto che abbiamo visto, ma è comunque non troppo invasivo in termini di dimensioni e e permette comunque al display di arrivare il più possibile vicino al bordo superiore. È realizzato in tecnologia IPS e ha una buona luminosità e dei colori ben tarati.
Come sempre Motorola propone un software quasi stock con il suo tocco "Moto". Abbiamo qui Android 9.0 Pie con le patch di dicembre 2018 al momento della recensione, senza quasi alcuna personalizzazione, se non quelle presenti dentro l'omonima app Moto. Troviamo infatti la possibilità di attivare comode gesture di navigazione o le famose Moto Actions per attivare varie funzionalità con gesture o movimenti. In più abbiamo il Moto Display che permette di mostrare le notifiche anche sullo schermo bloccato e, come sempre, anche di rispondere ai messaggi senza mai dover sbloccare lo smartphone. A chiudere la suite abbiamo anche Moto Voice che attiva la lettura vocale di messaggi e chiamate in ingresso quando riconosce che si è alla guida. Nel complesso si tratta come sempre di un software veloce e scattante.
Per quanto riguarda la batteria c'è stato un lieve passo indietro passando dai 3200 ai 3000 mAh di quest'anno. Nonostante questo, probabilmente anche grazie all'adozione di una CPU più rodata, abbiamo però un risultato comunque notevole. Si riesce sempre ad arrivare a fine giornata anche con questa batteria che potrebbe sembrare quasi sottodimensionata.
Il prezzo è stato purtroppo ritoccato verso l'alto. Si tratta di soli 20€ in più che lo portano a 319€. Si tratta di un buon prezzo anche se magari non competitivo come il prezzo dello scorso anno.
È comunque sicuramente un prezzo destinato a scendere nei prossimi mesi.









€ 69,99
Wireless stereo Headset 2.0



€ 49,99
Dualshock 4 V2





€ 14,99
Playstation Hits



€ 16,99
PSN 20€



€ 249,99
Playstation VR VR Worlds camera



€ 20,99
Gran Turissmo Sport



€ 39,99
God of War



€ 309,99
PS4 1Tb+ dualshock



€ 29,99
Detroit become human



€ 39,99
Marvel Spider-man

easter eggs PLAYERS

offerte valide dal 10 al 28 aprile*



€ 39,99
V-Rally 4**



€ 39,99
Kindom hearts the story so far



€ 19,99
GTA V



€ 29,99
Football manager 2019



€ 39,99
Shadow of the tomb raider



€ 39,99
Plantronics RIG 400S



€ 29,99
Controller Nacon wired



€ 69,99
Headset Stealth 300



€ 29,99
Headset Recon 50P



€ 59,99
Headset Recon 200



€ 24,99
Headset licenza ufficiale PS4

** disponibile anche per Nintendo Switch a €uro 29,99

* salvo esaurimento scorte, alcuni prodotti potrebbero essere disponibili nel punto vendita dopo l'inizio della promozione

IN ARRIVO IL 23 APRILE



18
www.pegi.info

PS4 XBOX ONE

MORTAL KOMBAT 11 © 2018 Warner Bros. Entertainment Inc. Sviluppato da NetherRealm Studios. Tutti gli altri marchi e copyright appartengono ai rispettivi proprietari. Tutti i diritti riservati. IL LOGO WB GAMES, LO SCUDO WB, IL LOGO NETHERREALM STUDIOS, MORTAL KOMBAT, IL LOGO DEL DRAGO e tutti i personaggi e gli elementi correlati sono marchi e © di Warner Bros. Entertainment Inc.

NETHERREALM STUDIOS

WB GAMES