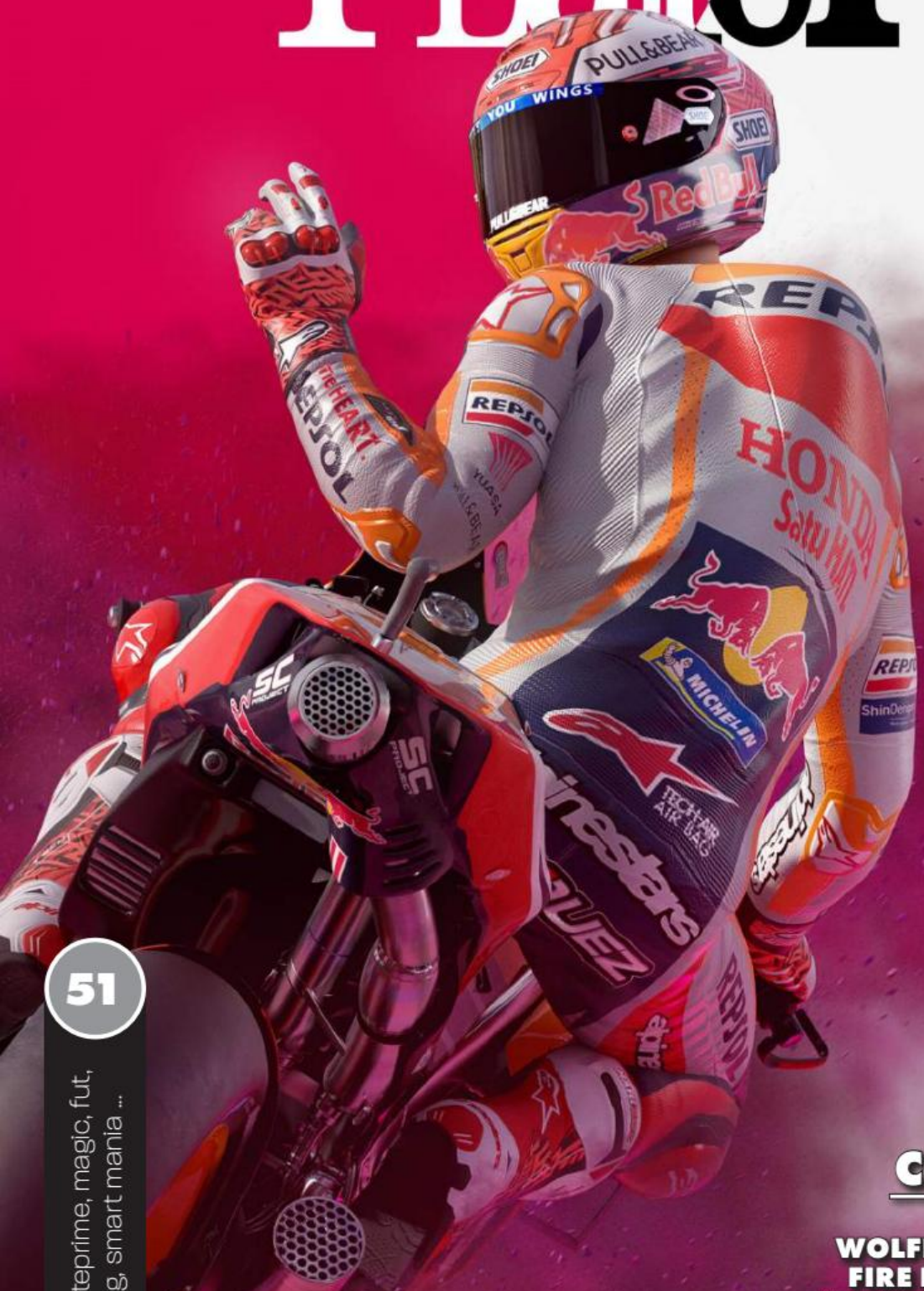
PLAYERS

magazine



SPECIAL

CHE E3 CI ATTENDE?
DAYS GONE CONTEST

RECENSITI

RAGE 2
A PLAGUE TALE
TEAM SONIC RACING

COMING SOON

THE SINKING CITY
WOLFENSTEIN:YOUNGBLOOD
FIRE EMBLEM:THREE HOUSES
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 3:
THE BLACK ORDER

RETROGAMING

BUON 30° COMPLEANNO GAME BOY

51

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

PRENDI SUBITO LA TUA COPIA OMAGGIO

CTR
CRASH TEAM RACING NITRO-FUELED



FINALMENTE IN ARRIVO IL 21 GIUGNO

PRENOTA ORA PER OTTENERE ELECTRON SKINS PACK

PLAY EXCLUSIVE RETRO CONTENT ON PS4™

- Retro Crash, Coco and Cortex Skins
- Retro Karts
- Retro Track





ELECTRON SKINS DISPONIBILI AL LANCIO.
CONNESSIONE INTERNET RICHIESTA
PER SBLOCCARE I CONTENUTI.

PS4™ exclusive items requireS internet download
©2019 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, CRASH and CRASH TEAM RACING are trademarks of Activision Publishing, Inc.
© 2019 Sony Interactive Entertainment LLC. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks and the "PS4" logo is a trademark of Sony Interactive Entertainment Inc.

beenox ACTIVISION

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

n. 51 | giugno 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, Federico Baglivo, Marco Grande Arbitro

Carissimi Players,

l'estate è arrivata, ma diciamo sul serio? Tecnicamente ancora il 21 giugno non è arrivato e comunque finchè scriviamo se non piove fa freddo.
Ma l'estate non è ancora arrivata nemmeno per gli annunci dei titoli per la stagione top, mancano ancora all'appello un po' di classici stagionali e per ora ci si accontenta del ritorno di Borderlands. A parte i classici del football, dipenderemo dall'E3 a cui dedichiamo uno special sulle aspettative che sta creando, nella speranza che sia come quello di due anni fa infarcito di annunci di novità imminenti da farci desiderare che torni "il freddo".
Facendo un salto indietro pubblichiamo l'esito di un contest interno, riservato ai negozianti, che premiava la miglior foto in occasione del day one di DAYS GONE. Ecco perchè vi chiedevano di fare le foto.
Continuando coi paradossi, o con i ritorni al passato, è significativa la rubrica dedicata a FUT strategy.
E' doveroso celebrare il successo continentale della premier league mentre si parla di brexit e qui la domanda sorge spontanea: ma la brexit vale anche per il calcio? Per fortuna no.
Non è questione di essere esterofili o meno ma finchè la serie A ormai fa notizia solo per il walzer della panchina della sua squadra più forte, oltre manica piazzano quattro finaliste nei tornei europei e manca quella che ha vinto il campionato. Per coinvolgere un'altra passione nazionale regaliamo una bellissima steelbook su F1 2019 che, per ironia della sorte. È di un rosso fiammante.
Sembriamo depressi perchè vi abbiamo parlato della pioggia, di calcio e di formula 1 ma sotto sotto ce la stiamo ridendo perchè nel nostro mondo possiamo battere Hamilton, vincere la champions, se non addirittura i mondiali, e impostare anche il meteo che più ci piace. Per fortuna.
Buona lettura e alla prossima.

E.G.

in questo numero

04 special


Quest'anno la convention californiana si presenta con delle premesse decisamente ...

8 coming soon
THE SINKING CITY

14 review


Due fratelli e i pericoli della Francia del 1348, a cavallo tra verità e finzione ...

17 inserto
CALENDARIO USCITE
POSTER DEL MESE

24 fut strategy


28 coming soon
MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 3: THE BLACK ORDER

30 magic world


L'Eroina del Primo Distretto ci conduce alla vittoria nei tornei di Standard...

7 special


Premiato lo scatto del concorso interno

10 review


Nella ricerca della verita' il nemico numero uno sara' l'Oregon...

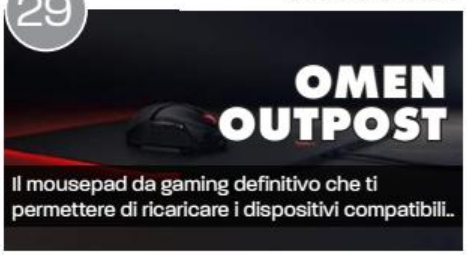
16 coming soon
WOLFENSTEIN: YOUNGBLOOD

21 retrogaming
SUPER MARIO LAND

25 coming soon
FIRE EMBLEM: THREE HOUSES

26 review


Dopo l'ottimo Sonic & All-Star Racing Transformed, è arrivato un nuovo probabile...

29 electronics


Il mousepad da gaming definitivo che ti permettere di ricaricare i dispositivi compatibili..

32 smartmania


Se ne sente molto parlare, ma di cosa si tratta veramente? Comunemente si è portati a...



Quest'anno la convention californiana si presenta con delle premesse decisamente anomale rispetto al passato sul fronte delle conferenze.

UN E3 SENZA SONY CHE SI PROSPETTA COMUNQUE RICCO!

Se negli anni scorsi la grande assente fu Nintendo che decise di iniziare la sua fortunata abitudine dei Nintendo Direct, quest'anno a darci buca sarà la cara Sony, che non avrà la sua conferenza in questo E3 visto che come sappiamo, ha presentato le sue novità nel suo evento monotematico State of Play.
Oltre a Sony, mancherà anche Electronic Arts dal lato conferenze, visto che anche EA avrà un suo evento personale, EA Play.
Sarà perciò un E3 differente, ma dove non mancheranno gli altri due maggiori produttori di console, **Microsoft** e **Nintendo** che come di consueto verranno accompagnati dagli altri principali publisher, **Ubisoft, Square Enix, Bethesda** e anche il **PC Gaming Show**, conferenza dedicata ai PC gamer che quest'anno verrà sponsorizzata da **Epic Games**.



Andiamo con ordine, Microsoft punterà molto sull'E3 2019, tant'è che quest'anno ha investito parecchio per tingere di verde la piazza fuori il Convention Center di Los Angeles, che quest'anno sarà nominata Xbox Plaza.

Come sappiamo, Microsoft sta puntando a costruire un ecosistema di gioco a 360 gradi che includa Xbox One e PC Windows, unito grazie a Xbox Play Anywhere e che ovviamente passa per il servizio di gaming Xbox Game Pass.
Oltre alla presenza quasi scontata di alcuni titoli come **Halo Infinite** e **Gears 5**, visto la voglia di fare le cose in grande per Microsoft in questo E3, la conferenza Xbox potrebbe includere



anche la nuova console, nome in codice **Xbox Scarlett** e il tanto vociferato progetto **xCloud**, il servizio di gioco in streaming a cui sta lavorando Microsoft per il suo ecosistema di gioco che andrà a sfidare Playstation Now e il futuro Google Stadia. Speriamo che oltre a tutto ciò, ci sia anche spazio per qualche nuovo annuncio visto che il piatto delle esclusive negli ultimi anni è un po' povero.
Ci si aspetta un nuovo titolo della serie **Forza Motorsport, Ori and the Will of The Wisps** e forse il disperso **Battletoads** (dov'è finito?), ma la nostra speranza è di vedere anche qualche nuova IP fare capolino dal palco di Microsoft e mentre qualcuno punta

E3 2019 Press Conference Schedule

TIMEZONE	CITY	XBOX	BETHESDA	DEVOLVER DIGITAL *	PC GAMING SHOW	UBISOFT	SQUARE ENIX *	NINTENDO *
CEST	BERLIN	21:00	01:30	03:00	15:00	19:00	02:00	17:00
		Sunday, 9 June	Monday, 10 June	Tuesday, 11 June	Wednesday, 12June			

* - Devolver Digital, Square Enix, & Nintendo will live stream their pre-recorded video presentations

NOTE: Both Sony and Electronic Arts have already decided to skip their respective press conferences during E3 2019, although the latter will still hold its pre-E3 EA Play event.

Created by u/annaaisya. Last updates May 22.
Inspired by u/falconbox.







il dito su un nuovo Dino Crisis noi voliamo un po' più basso e speriamo in un nuovo Fable (speranza personale) o il rumoreggiato remake di Perfect Dark.
Non dimentichiamo poi che essendo Microsoft l'unica rappresentante del mondo console, è anche la principale indiziata per quanto riguarda quei titoli multipiattaforma che non saranno presenti alle conferenze degli altri publisher (per ovvie ragioni).
Tra questi troviamo **Borderlands 3, Cyberpunk 2077** e il nuovo titolo **From Software** in collaborazione con George R. R. Martin, il creatore de Il Trono di Spade, che probabilmente verrà annunciato in questo E3 2019.
Per Nintendo invece, ci si aspetta un Nintendo Direct di enormi potenzialità dove molto probabilmente vedremo i nuovi **Pokémon Scudo e Spada** e forse, l'attesissimo **Bayonetta 3**.
Purtroppo però Nintendo potrebbe seguire la solita strategia di portare un solo prodotto di punta all'E3 per dargli la massima visibilità.
Sulla lista degli attesissimi su Nintendo Switch abbiamo anche i nuovi capitoli di **Fire Emblem, Animal Crossing** e probabilmente **Luigi's Mansion,** tutte IP che aspettiamo di vedere sulla Switch e che potrebbero fare il proprio ingresso nell'immediato futuro, ma sui quali abbiamo i nostri dubbi sulla loro presenza in California.
Riguardo agli altri illustri ospiti, Ubisoft ci ha abituato a conferenze di grandissimo livello negli ultimi anni e di certo non vorranno sfigurare in questo E3 2019.
Sicuramente vedremo qualcosa di più della novità già annunciata il mese scorso, **Tom Clancy's Ghost Recon: Breakpoint** che promette di far fare quel salto di qualità in più che mancava a Wildlands.
Molto probabilmente rivedremo anche **Beyond Good & Evil 2 e Skull & Bones**, due titoli annunciati nello scorso E3 e che probabilmente non vedremo prima del 2020, ma per il quale ci aspettiamo di vedere qualche nuova anticipazione nel corso di questo E3.
Riguardo alle novità, non ci sono dettagli certi, ma sappiamo che Ubisoft non è solita presentarsi a mani vuote e la conferenza di quest'anno potrebbe essere un ottimo palco per introdurre i nuovi capitoli delle IP di punta del publisher.
Tra questi troviamo ovviamente **Watch Dogs 3** che pare sarà ambientato a Londra, il vociferato **Assassin's Creed: Ragnarok** e forse anche **Far Cry 6,** ma la nostra speranza è un sequel di **Splinter Cell**, che da un po' di tempo è uscito fuori dai radar, ma che ultimamente viene chiamato spesso in causa da alcuni indizi (ultimamente Luca Ward, storico doppiatore di Sam Fisher mise una foto su Facebook con le tre iconiche luci verdi del visore notturno).
Square Enix sicuramente si concentrerà su **Final Fantasy VII Remake,** per il quale ultimamente è uscito un esaustivo trailer che ci ha mostrato molto di più dell'attesissimo remake delle leggendarie avventure di Cloud Strife.
Ci si aspetta anche la comparsa di un nuovo **Dragon Quest** e contenuti aggiuntivi per Kingdom Hearts 3, mentre potrebbe essere il momento di annunciare il tanto atteso e misterioso **Avengers Project,** per il quale ancora si hanno pochissime informazioni.
Anche Bethesda sarà presente, ma per ora abbiamo veramente pochissime informazioni riguardo allo show che porterà la compagnia di Rockville ad eccezione di ciò che sicuramente sarà assente, almeno a detta di Bethesda stessa che ha affermato di non portare all'E3 2019 **The Elder Scrolls VI** e neanche la nuova IP sci-fi **Starfield**.
Puntiamo il dito su **Doom Eternal** e nuovi contenuti per RAGE 2, ma per il resto navighiamo nel buio.
Non dimentichiamoci del PC Gaming Show, che potrebbe essere un palco gradito anche al già citato Cyberpunk 2077 e per tante altre produzioni multipiattaforma che potrebbero sfruttare tutto il discorso legato a Epic Game Store per presentare i propri titoli in questa conferenza.
Tra questi troviamo la nuova IP di Ninja Theory che dai rumor si chiamerà Bleeding Edge e forse, sempre parlando dei rumor, potrebbe esserci spazio per la nuova produzione di Rocksteady che potrebbe essere dedicata alla Suicide Squad.
Insomma, ci aspettano delle nottate parecchie lunghe, un E3 che nonostante l'assenza di un nome di spicco come Sony, risulta essere già bello corposo di suo, ma sappiamo bene che non è tutto.
L'E3 è da sempre stato un palco prestigioso dove presentare le novità e siamo sicuri che quello che sappiamo non è tutto e che sicuramente ci aspettano delle belle sorprese a Los Angeles.






BLOOD & TRUTH™

DIVENTA IL PROTAGONISTA DI UN FILM D'AZIONE NEL NUOVO GIOCO IN ESCLUSIVA PER PS VR

Vesti i panni di un soldato d'élite SAS e preparati ad affrontare una pericolosa missione nella moderna Londra.
Combatti il crimine per salvare la tua famiglia in questo esplosivo successo virtuale.



16

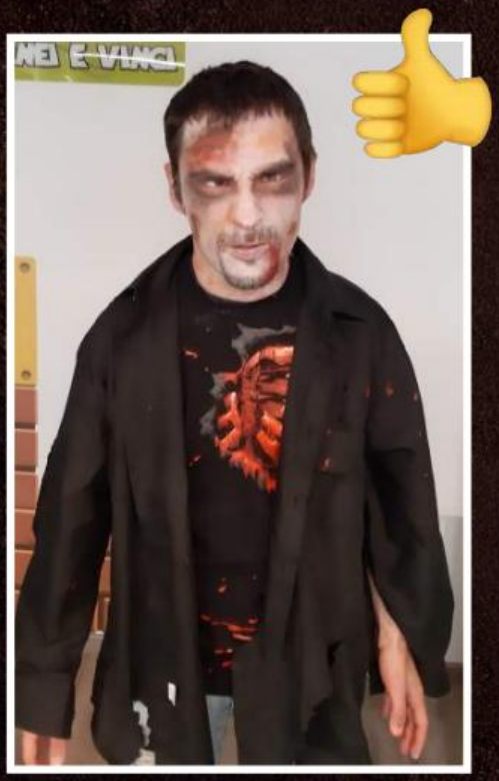
"PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved.

ESCLUSIVA PlayStation 4

PlayStation VR RICHIESTO

DAYS GONE CONTEST

Abbiamo indetto un contest fotografico tra i negozi del network in occasione del day one di DAYS GONE.
Riusciamo per motivi di spazio a pubblicare solo una piccola parte delle foto arrivate che sono moltissime.



La giuria di addetti ai lavori, prevalentemente femminile, a quanto pare con uno spiccato senso del macabro, ha premiato il negozio GameUp di Arezzo. Complimenti a Salvatore (è lui o non è lui) Attendiamo la sua chiamata per la riscossione del premio !!!

THE SINKING CITY



TRA PAZZIA E REALTA'

DAY1
27 GIUGNO
CONSOLE
PS4/XONE/PC
GENERE
ACTION
SVILUPPO
FROGWARES
PUBLISHER
BIGBEN INTERACTIVE

L'aspetto più interessante di The Sinking City, il nuovo thriller psicologico di Frogware, è Oakmond, una cittadina del Massachusetts inventata di sana pianta per l'occasione. Un piccolo centro immerso nella nebbia, in cui la gente sta letteralmente uscendo di testa. Un mondo che ha pagato pegno alla Grande Guerra e a ciò che si è portata dietro, senza contare un certo quantitativo di orrori in pieno stile Lovecraftiano.

Il giocatore veste i panni di Charles Reed, un veterano di guerra oggi detective privato deciso a trovare un rimedio prima di scivolare anch'esso nella pazzia. Quando la mente inizia a fargli brutti scherzi, è accompagnata dall'intera Oakmond, che la segue senza farselo dire due volte. The Sinking City (La città che affonda) è un titolo da intendersi tanto in maniera figurata, quanto letterale: il paese è circondato dall'acqua e sta lentamente annegando nella follia. Frogware è decisa a dare un carattere unico e codificato a Oakmond. I suoi abitanti hanno un loro dialetto e alcuni sembrano usciti direttamente da L'isola del Dr. Moreau di H.G. Wells, con faide generazionali tra le famiglie. "Fin dall'inizio", mi spiega il Lead Narrative Designer Sergey Ten, "abbiamo voluto che la città non fosse un luogo apparso dal nulla, puntando invece a far sì che rientrasse in un contesto più allargato. Rientra nella storia degli Stati Uniti e ha a sua volta una sua storia.

La città ha una sua cronologia di eventi, che prende il via alla sua fondazione, 200 anni fa".

Il primo impatto convince subito grazie alla quantità e alla qualità dei dettagli, piuttosto inquietanti. Farsi largo tra le interiora di una piovra o avere a che fare con un granchio che si è appena inghiottito un gatto aumenta quella sensazione di straniamento e di assurdità. Creature impossibili vagano per la città in pieno giorno, riportando alla mente uno stile à la Silent Hill che personalmente ho apprezzato. L'obiettivo di Reed è di capire cosa lo stia facendo impazzire, magari tirando su qualche soldo nel mentre. The Sinking City è un gioco basato sulle indagini, diventa quindi essenziale esaminare scene del crimine e raccogliere indizi. Ma ha anche una dimensione sovrannaturale e Reed ha la capacità di rivivere e ricostruire, come in sogno, le scene dei delitti. Se avete già giocato a Call of Cthulu du Cyanide o a Detroit: Become Human, il tutto vi suonerà abbastanza familiare. Oltre a questo Reed può contare su un'abilità, chiamata "Mind's Eye", che gli consente di vedere immagini del passato legate a oggetti di tutti I giorni. Un orologio da taschino emana una strana luce e una vibrazione? Forse nasconde qualche segreto… Una volta capito l'ordine degli eventi di un crimine, si può accedere a quello che The Sinking City chiama il "Mind Palace" di Reed, in cui combinare gli indizi per formulare una soluzione soddisfacente. Ma naturalmente le deduzioni possono variare a seconda dell'inclinazione personale. Per fare un esempio: si tratta del lavoro di un freddo e spietato assassino o di qualcuno finito sotto l'effetto di qualche droga o chissà che altro? Sta al giocatore scegliere, il che porterà a differenti risultati e altrettante conseguenze.

The Sinking City promette una libertà esplorativa decisamente più spiccata rispetto al genere di appartenenza. Non ci sono indicazioni precise sulle mappa o obiettivi ben identificati, tutto è pensato per spingere il giocatore a godersi ogni singola scoperta ed evoluzione. Allo stesso modo risulta difficile interpretare i nemici, che tendono ad attaccare senza molte spiegazioni.

Frogware punta a degli scontri terrorizzanti, anche per questo le risorse come i proiettili sono piuttosto scarse. Succederà spesso, quindi, di doversi preparare da soli le munizioni, ma anche in questo caso la situazione è piuttosto grigia: si può realizzare un proiettile per volta. A peggiorare le cose c'è il fatto che ogni incontro con le creature mostruose va a modificare l'indicatore di pazzia, offuscando anche la visuale di Reed. Riuscire a rimanere aggrappati alla realtà è spesso e volentieri l'unico modo per sopravvivere, più che affidandosi ai proiettili.



THE SINKING CITY



IN ARRIVO IL 27 GIUGNO
PRENOTA SUBITO
PER OTTENERE I BONUS*

DAY ONE EDITION

IL PACK INVESTIGATORE


Il completo da investigatore


Alcuni kit di primo soccorso


Antipsicotici


Risorse per la fabbricazione di oggetti

IL CHICAGO ORGAN GRINDER



UNA MAPPA FISICA DI OAKMONT



* offerta valida esclusivamente per le prenotazioni, salvo esaurimento scorte

18
www.pegi.info

BIGBEN PS4 XBOX ONE PC frogwares

© Published by Bigben Interactive and developed by Frogwares. PS4 and PlayStation are registered trademarks of Sony COmputer Entertainment Inc. All rights reserved



DAY1
14 MAGGIO
CONSOLE
PS4 / XBOXONE
GENERE
FPS ACTION
SVILUPPO
AVALANCHE
PUBLISHER
BETHESDA

WALKER RAGE RANGER

A distanza di otto anni dal suo folle esordio, ecco a voi il ritorno di uno degli sparatutto in prima persona più esagerati del mondo dei videogiochi, sviluppato da Avalanche in collaborazione con id Software.

In principio fu Rage, uno sparatutto in prima persona partorito dalle geniali menti di id Software, le stesse dietro a Doom e Wolfenstein per intenderci.
Prodotto da Bethesda, Rage seppe conquistare la platea di videogiocatori con il suo gameplay fresco ed originale. Oggi, a distanza di otto anni dal suo folle debutto, Rage ritorna su console e PC nella sua seconda incarnazione videoludica con il titolo di Rage 2. Il gioco, sviluppato da Avalanche Studio in collaborazione con id Software, prodotto ancora una volta da Bethesda è un concentrato esplosivo di follia post apocalittica, capace di rinnovare la sua rodata formula e di divertire come pochi altri titoli.
Il nuovo titolo di Avalanche è ambientato in un

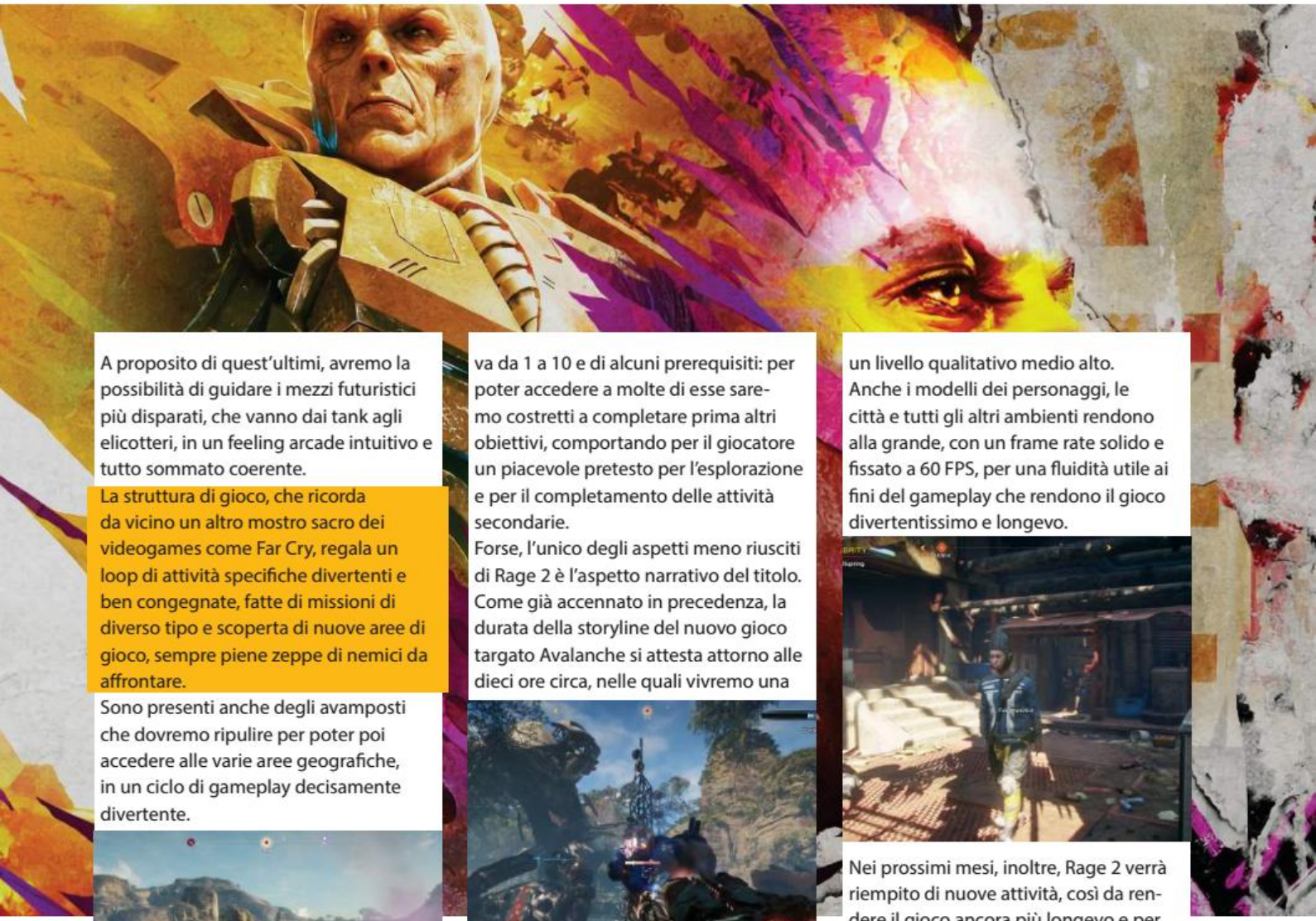




mondo aperto completamente esplorabile, che ci permetterà di vivere l'ispirata storyline della durata di circa dieci ore di gioco. Il nostro compito, nei panni di Walker, un ranger pseudo umano ultimo componente di un gruppo di combattenti, sarà quello di fermare una malvagia organizzazione dagli intenti tutt'altro che benevoli.
Per farlo, potremo fare affidamento sull'incredibile arsenale di armi messe a nostra disposizione.

Uno degli aspetti principali di Rage 2, infatti, è il suo gunplay: le meccaniche di shooting sono un vero e proprio marchio di fabbrica di id Software e, per quanto il titolo sia stato interamente sviluppato da Avalanche, la supervisione dei creatori di Doom, in particolar modo per quanto riguarda questo specifico aspetto, è palese e si è fatta senza dubbio sentire.
Non è un caso, infatti, che proprio il rodato sistema di utilizzo delle armi da fuoco sia stato visibilmente ereditato da un mostro sacro come il reboot di Doom e va fatto plauso ad Avalanche per aver reso divertentissima ed originale la meccanica di gioco principale di Rage 2.
Difatti, nonostante non sia un gioco sullo stile di Arma, ovvero uno sparatutto simulativo, Rage 2 restituisce un ottimo feeling con le armi utilizzate, rendendo coerente il rapporto scelta arma – effetto delle stesse.
Non solo, in Rage 2 abbiamo anche la possibilità di ampliare le abilità del nostro personaggio, personalizzandone le varie opzioni che, seppur non presenti eccessivamente in termini numerici, permettono diverse combinazioni per poter utilizzare diverse skill e upgrades.
Per guadagnarci queste nuove abilità dovremo rivolgerci ad alcuni, specifici NPC presenti nell'enorme mondo di gioco, i quali ci permetteranno di sbloccare delle abilità legate all'uso delle armi o alla guida dei veicoli.





A proposito di quest'ultimi, avremo la possibilità di guidare i mezzi futuristici più disparati, che vanno dai tank agli elicotteri, in un feeling arcade intuitivo e tutto sommato coerente.

La struttura di gioco, che ricorda da vicino un altro mostro sacro dei videogames come Far Cry, regala un loop di attività specifiche divertenti e ben congegnate, fatte di missioni di diverso tipo e scoperta di nuove aree di gioco, sempre piene zeppe di nemici da affrontare.

Sono presenti anche degli avamposti che dovremo ripulire per poter poi accedere alle varie aree geografiche, in un ciclo di gameplay decisamente divertente.



Seguire la sola quest principale, inoltre, non permetterà di sbloccare la mappa nella sua interezza quindi, una volta terminata la missione principale, dovremo cimentarci necessariamente nelle rimanenti attività secondarie utili a sbloccarla nella sua interezza.
Non solo, ogni missione dispone di un indicatore di difficoltà in una scala che va da 1 a 10 e di alcuni prerequisiti: per poter accedere a molte di esse saremo costretti a completare prima altri obiettivi, comportando per il giocatore un piacevole pretesto per l'esplorazione e per il completamento delle attività secondarie.
Forse, l'unico degli aspetti meno riusciti di Rage 2 è l'aspetto narrativo del titolo. Come già accennato in precedenza, la durata della storyline del nuovo gioco targato Avalanche si attesta attorno alle dieci ore circa, nelle quali vivremo una

storia tutto sommato interessante, ma su cui sicuramente si sarebbe potuto fare meglio del classico duopolio tra bene e male.
Per quanto riguarda, invece, gli aspetti prettamente tecnici della produzione, ci troviamo di fronte ad un gioco sicuramente di impatto.
Merito della scelta, da parte di Avalanche, di mettere da parte l'id Tech 6 in favore del loro motore proprietario, Apex, che rende al meglio quando si tratta di ricreare enormi mondi aperti, con al loro interno diversi biomi, tra cui deserti, paludi e foreste davvero ben fatte e di un livello qualitativo medio alto.
Anche i modelli dei personaggi, le città e tutti gli altri ambienti rendono alla grande, con un frame rate solido e fissato a 60 FPS, per una fluidità utile ai fini del gameplay che rendono il gioco divertentissimo e longevo.

Nei prossimi mesi, inoltre, Rage 2 verrà riempito di nuove attività, così da rendere il gioco ancora più longevo e per migliorare i piccoli difetti a cui abbiamo fatto precedentemente riferimento.
In definitiva, il degno erede dell'esagerato Rage è tornato in grande stile: Rage 2 è uno sparatutto in prima persona divertentissimo, dinamico, caciarone e frenetico, pieno zeppo di follia post-apocalittica e di armi da fuoco, con un gameplay solido ereditato da uno dei migliori prodotti recentemente sviluppati da id Software e con una struttura di gioco open world originale e ben fatta.
Davvero un gioco eccezionale per tutti quanti cercano un prodotto di questo tipo e per gli appassionati del genere cui, certamente, non possiamo che consigliarlo caldamente!





ANNIVERSARY EDITION

INCLUDERÀ DUE AUTO CLASSICHE PREMIATE DELLA STAGIONE 2010: LA FERRARI F10, GUIDATA DA FERNANDO ALONSO E FELIPE MASSA E LA MCLAREN MP4-25 DI LEWIS HAMILTON E JENSON BUTTON.

LEGENDS EDITION

ACQUISTANDO QUESTA EDIZIONE SARÀ GUIDARE COME AYRTON SENNA NELLA MP4/5B 1990 E COME ALAIN PROST A FERRARI F1-90, SARANNO DISPONIBILI LIVREE ESCLUSIVE MULTIPLAYER A TEM PROST E LE SEMBIANZE DEI PILOTI NELL CARRIERA. QUESTA VERSIONE INCLUDE ANTICIPATO DI 3 GIORNI.

PRENOTA SUBITO PER OTTENERE L'ESCLUSIVA STEELBOOK*

* offerta valida esclusivamente per le prenotazioni, salvo esaurimento scorte.



F1™ 2019

IL VIDEOGIOCO UFFICIALE

IN ARRIVO
IL 28 GIUGNO

POSSIBILE
SUA MCLAREN
BORDO DELLA
3 SFIDE, LE
A SENNA E
A MODALITÀ
RÀ L'ACCESSO



codemasters

DUE FRATELLI E I PERICOLI D 1348, A CAVALLO TRA VERIT

Arriva finalmente nelle nostre console l'attesissimo ti talentuoso studio di sviluppo francese, che unisce int tra survival e stealth. Il risultato? Un nuovo piccolo ca

DAY1
14 MAGGIO
CONSOLE
PS4 / XBOXONE
GENERE
ACTION / SURVIVAL
SVILUPPO
ASOBO
PUBLISHER
FOCUS HOME ENT.

A PLAGUE TALE INNOCENCE

Asobo Studio non è certamente uno degli studi di sviluppo più conosciuti dai videogiocatori di oggi, eppure, a scapito dell'apparenza, i ragazzi francesi hanno già all'attivo una ventina di titoli videoludici. Fondata a Bordeaux nel 2002, Asobo Studio ha più o meno da sempre lavorato sotto egida Disney, sviluppando titoli rispettando determinati standard, determinate linee guida, ma che hanno avuto soprattutto un ruolo importante nel percorso di crescita professionale che li ha portati a sviluppare il loro primo titolo indipendente, A Plague Tale: Innocence. Presentato nel 2017 con il nome The Plague da Focus Home Interactive (publisher, tra l'altro, dei recenti Vampyr e Call of Cthulhu) il titolo si è da subito presentato come un videogioco che trae forte ispirazione da titoli come The Last Of Us e Brothers: A Tale of Two Sons. In questo contesto, il rischio di trovarsi per le mani un prodotto del tutto derivativo era decisamente alto.

Ma A Plague Tale: Innocence, per quanto condivida indubbiamente degli aspetti con gli altri due titoli sopra citati, riesce ad incollare il giocatore alla sedia con una storia affascinante, coraggiosa ed originale.
Una storia che parla di un fratello, Hugo, colpito da una misteriosa malattia che ha dei risvolti anche sul gameplay, di una coraggiosa sorella, Amicia, del loro viaggio nella Francia del 1348 ma, soprattutto, della loro fuga dall'Inquisizione e dalla terribile peste nera, piaga che affligge il paese, in piena Guerra dei Cent'anni.



Ecco, quest'ultimo aspetto rappresenta forse uno degli elementi riusciti meglio dell'esperienza di A Plague Tale: Innocence. La peste, infatti, è stata magistralmente rappresentata mediante ferocissime colonie di ratti neri, donando tangibilità ad un male che, invece, è intangibile.
Come una mente superiore spinta dalla fame, i ratti rappresentano dei nemici quasi sopranNaturali, portatori di una spietatezza che si può

ELLA FRANCIA DEL TA' E FINZIONE

tolo sviluppato da Asobo Studio, ensità narrativa ad un gameplay apolavoro videoludico.

fermare solo con luce, e vanno a rafforzare notevolmente l'ambientazione in cui i nostri protagonisti vivranno la loro storia, aumentando l'opinione oggettiva legata all'incredibile cura riposta nello sviluppo del setting, e dell'immedesimazione, di A Plague Tale: Innocence. La natura del nuovo gioco di Asobo è dunque chiaramente votata a donare ai videogiocatori un'esperienza single player fortemente indirizzata verso l'aspetto narrativo. L'esperienza ci insegna che, solitamente, quando un gioco punta tutto sullo story-driven, difficilmente riesce ad avere un gameplay che emerge. Anche qui, però, A Plague Tale: Innocence riesce a stupire i videogiocatori, grazie ad un sistema di gioco misto stealth/survival che prende sicuramente spunto da un altro capolavoro come The Last Of Us, ma che riesce comunque ad inserirsi con originalità all'interno del



contesto in cui sono inseriti i protagonisti Amicia e Hugo. La coraggiosa ragazza del gruppo può fare affidamento sulla sua fionda, che viene utilizzata principalmente per alcuni puzzle di tipo ambientale, ovvero per azionare delle leve dalla distanza, far scendere dei ponti levatoi, accendere dei bracieri – a patto di utilizzare le pietre corrette e, anche, combattere contro i nemici. Durante la nostra avventura potremo anche migliorare la nostra arma, per poter essere, così, preparati ad affrontare le insidie che il gioco ci proporrà nel corso delle circa 13 ore necessarie ad arrivare al finale. A livello tecnico, il titolo di Asobo Studio si caratterizza per degli scenari artisticamente molto ispirati, tanto da ricordare dei veri e propri quadri.



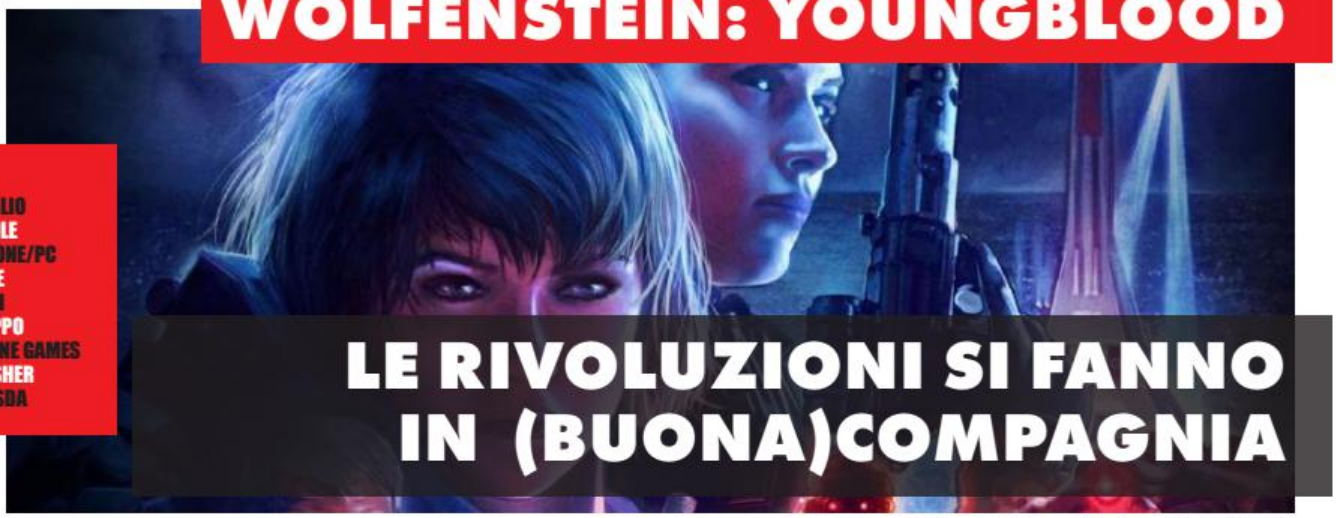
Merito della decisione degli sviluppatori di affidarsi ad un motore di gioco proprietario piuttosto che ad una versione custom di Unreal Engine o Unity, che ha permesso di avere una quasi totale assenza di bug, nonché di amplificare al massimo la gestione delle luci in scena, che unita ai già ottimi modelli poligonali dei personaggi e degli ambienti, restituiscono un risultato decisamente sorprendente.

Ad aumentare la qualità tecnica generale di A Plague Tale: Innocence c'è anche un doppiaggio in inglese di primo livello, che dona al titolo una profondità in termini di immedesimazione, nonché la splendida colonna sonora, fatta di archi e percussioni, capace di dare al giocatore una coerenza con quanto vissuto su schermo.



Concludendo, il primo titolo indipendente di Asobo Studio è una perla rara, un piccolo capolavoro capace di introdurre originalità e coraggio nel panorama videoludico odierno. Grazie alla sua importante componente narrativa ed alla sua eccezionale realizzazione tecnica, A Plague Tale: Innocence rappresenta una delle sorprese più belle di questo periodo, che merita di essere giocato e vissuto da tutti gli appassionati di videogiochi!

WOLFENSTEIN: YOUNGBLOOD



DAY1
26 LUGLIO
CONSOLE
PS4/XONE/PC
GENERE
ACTION
SVILUPPO
MACHINE GAMES
PUBLISHER
BETHESDA

LE RIVOLUZIONI SI FANNO IN (BUONA)COMPAGNIA

B.J. Blazkowicz è scomparso a Parigi e solo le sue figlie, le gemelle Jess e Soph, possono trovarlo. Wolfenstein: Youngblood vi catapulta nella Parigi degli anni ottanta occupata dai nazisti dove, per la prima volta nella serie, potrete esplorare il mondo di Wolfenstein a caccia di nazisti in compagnia di un amico.
Godetevi le dinamiche cooperative in questo nuovo trailer e preparatevi ad affrontare la rivoluzione.

LA CITTÀ DELLE LUCI E DEL SANGUE

Per ritrovare il padre, Jess e Soph Blazkowicz non si fermeranno di fronte a nulla, nemmeno davanti alle forze naziste che occupano Parigi, in Francia. Stabilite la vostra base nelle catacombe parigine e affrontate le missioni nell'ordine che preferite. Collaborate con un amico o giocate in compagnia di un'IA, per spazzar via il regime nazista.
Oltre alla nuova modalità cooperativa, in Youngblood troverete alcuni elementi GDR inediti. Esplorate Parigi ed eliminate i nazisti per salire di livello e sbloccare nuove abilità, parti per le armi, gadget, oggetti cosmetici e altro ancora. Potrete usare le versioni aggiornate e migliorate delle armi di New Colossus, come il Dieselkraftwerk, lo Schockhammer (qui chiamato Kugelgewehr), il Laserkraftwerk e molte altre.
Potrete anche fare a pezzi orde di fascisti con nuovi strumenti di distruzione, come l'iconica Maschinenpistole o il devastante Elektrokraftwerk.

LA STORIA DI DUE STUDI

Youngblood narra l'avventura di due sorelle gemelle, ma dietro le quinte si nasconde la storia di altrettanti studi gemellati. MachineGames ha unito le forze con i talenti creativi degli Arkane Studios di Lione, per dare vita al nuovo capitolo di questa serie.
"Sviluppando Wolfenstein insieme agli Arkane Studios di Lione abbiamo dimostrato la forza della famiglia ZeniMax", ha dichiarato Jerk Gustafsson, direttore di gioco presso MachineGames. "Collaborando e condividendo le rispettive esperienze, non solo abbiamo creato un capitolo di Wolfenstein potente e innovativo, ma abbiamo anche rafforzato il rapporto tra i due studi, dettaglio che in futuro ci aiuterà a realizzare altri videogiochi originali e divertenti".
"Arkane è al lavoro su tanti progetti fantastici", ha continuato Dinga Bakaba, direttore di gioco presso Arkane Studios, a Lione. "Ma quando abbiamo avuto la possibilità di collaborare con gli amici di MachineGames su Youngblood, ci siamo emozionati. Aiutarli a realizzare questa visione delle sorelle che sfidano il regime fascista nelle strade della Parigi degli anni ottanta, è stato un onore.
È stata anche l'occasione ideale per permettere ad Arkane di toccare con mano la proprietà intellettuale di Wolfenstein. Grazie a questa collaborazione abbiamo potuto imparare da uno degli studi più talentuosi al mondo".

BUDDY PASS

Acquistando Wolfenstein: Youngblood Deluxe Edition riceverete il Buddy Pass, che vi permetterà di giocare con un amico, anche se non possiede una copia del gioco.
Fintanto che condividerà con voi l'esperienza, grazie al Buddy Pass il vostro amico potrà scaricare e giocare gratuitamente Youngblood. Con il Buddy Pass potrete giocare con un solo amico alla volta, ma potrete riutilizzarlo tutte le volte che vorrete. Gli utenti che utilizzano il Buddy Pass di un amico, potranno decidere in qualsiasi momento di acquistare la copia completa del gioco, per giocare da soli e con altri giocatori.
Oltre al Buddy Pass, con la Deluxe Edition riceverete anche il Cyborg Skin Pack, un pacchetto cosmetico con cui rivestirvi di lega di titanio per somigliare a Terminator. Il Cyborg Skin Pack include una nuova skin per le armature potenziate, le armi da fuoco, i coltelli e le asce delle gemelle.



PLAYERS

4



CONSOLE	PS4/XONE
GENERE	ACTION RPG
SVILUPPO	EKO SOFTWARE
PUBLISHER	BIGBEN INTERACTIVE

4



CONSOLE	PS4/XONE
GENERE	ACTION RPG
SVILUPPO	ZENIMAX
PUBLISHER	BETHESDA

6



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

14



CONSOLE	PS4
GENERE	JRPG
SVILUPPO	COMPILE HEART
PUBLISHER	IDEA FACTORY

14



CONSOLE	PS4/XONE
GENERE	RPG
SVILUPPO	FATSHARK
PUBLISHER	505 GAMES

21



CONSOLE	PS4/XONE/NSW
GENERE	ARCADE
SVILUPPO	BEENOX
PUBLISHER	ACTIVISION

25



25




PLAYERS



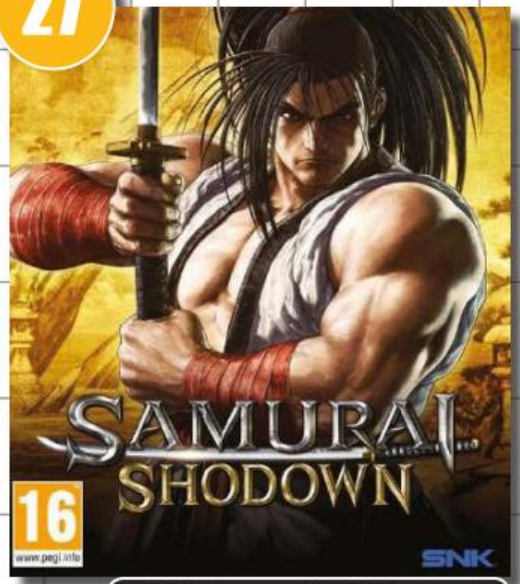
CONSOLE	PS4/XONE
GENERE	SPORTIVO
SVILUPPO	FELD ENTERTAINMENT
PUBLISHER	THQ ORDIC

25



CONSOLE	PS4/XONE
GENERE	SIMULAZIONE
SVILUPPO	RED DOT
PUBLISHER	PLAYWAY

27



CONSOLE	PS4/XONE
GENERE	PICCHIADURO
SVILUPPO	SNK
PUBLISHER	ATHLON GAME

28



CONSOLE	NSW
GENERE	PLATFORM
SVILUPPO	NINTENDO
PUBLISHER	NINTENDO

27



CONSOLE	PS4/XONE
GENERE	ACTION SURVIVAL
SVILUPPO	FROGWARES
PUBLISHER	BIGBEN INTERACTIVE

28

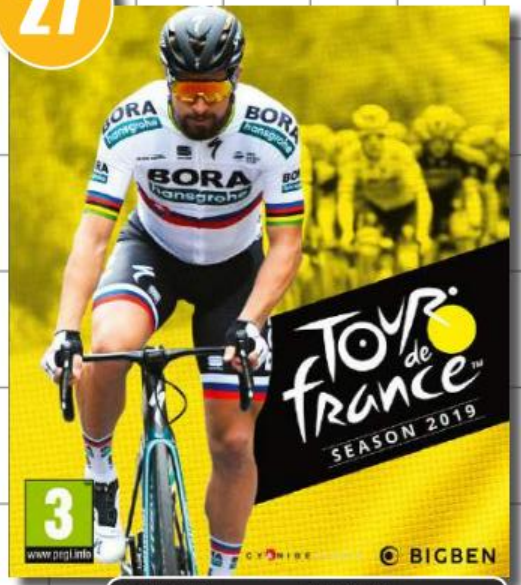


CONSOLE	PS4/XONE
GENERE	SPORTIVO
SVILUPPO	CODEMASTERS
PUBLISHER	CODEMASTERS



CONSOLE	PS4
GENERE	ACTION
SVILUPPO	SEGA
PUBLISHER	SEGA

27



CONSOLE	PS4/XONE
GENERE	SPORTIVO
SVILUPPO	CYANIDE
PUBLISHER	BIGBEN INTERACTIVE

CALENDARIO USCITE GIUGNO 2019

SUPER MARIO LAND

BUON 30° COMPLEANNO GAMEBOY



ANNO
1989

CONSOLE
GAMEBOY
GENERE
PLATFORM
SVILUPPO
NINTENDO RESEARCH & DEVELOPMENT 1
PUBLISHER
NINTENDO

In occasione dei trent'anni del Game Boy abbiamo deciso di celebrare a modo nostro la primissima console portatile di Nintendo con la recensione di un classico immortale: Super Mario Land. Pubblicato nel 1990, il titolo rappresenta il primo gioco su console portatile di Mario e la prima comparsa dell'idraulico su Game Boy.
A differenza della serie classica di Mario curata da Shigeru Miyamoto, Mario Land è stato invece realizzato da Gunpei Yokoi, già resposnabile dello sviluppo di Donkey Kong, Mario Bros., Metroid nonché creatore dei Game & Watch (i primissimi giochi elettronici di Nintendo) e dello stesso Game Boy.
Il titolo, probabilmente uno tra i più difficili e "bastardi" di sempre, risulta essere un tantino atipico rispetto i classici Mario, coinvolgendo alieni, teste moai impazzite, cinesi saltellanti, ragni giganti e chi più ne ha più ne metta.
A questi vanno poi ad affiancarsi nemici e caratteristiche tipiche di Super Mario quali le classiche tartarughe, i goomba, l'iconico funghetto e così via.



Non aspettatevi dunque il solito Bowser rapire la principessa Peach, non aspettatevi mondi colorati e pucciosi, Super Mario Land è l'avventura di Mario che non ti aspetti, un'avventura che tenta di uccidere il giocatore ad ogni passo nemmeno fosse un Dark Souls.
Trappole mortali, sessioni platform estreme (come saltare da una roccia mobile all'altra su degli spuntoni, tanto per citarne una), nemici insidiosi e scenari anomali che spaziano dai misteri dell'Isola di Pasqua alle cupe piramidi dell'Antico Egitto, questo in breve è Super Mario Land!
Il gioco tra l'altro propone anche un paio di sessioni shoot'em up, una a bordo di un sottomarino tra i fondali dell'Oceano e un'altra tra i cieli a bordo di un aeroplano.
Un Super Mario anomalo quello di Mario Land, ma se amate l'idraulico di Nintendo non potete non recuperare questa piccola perla, d'altronde potete trovarlo anche su Virtual Console per 3DS.
Se siete interessati sempre su Game Boy è presente anche un sequel, Super Mario Land 2: 6 Gold Coins (1992).
Se volete fare tanti auguri al Game Boy correte a rispolverare questa piccola chicca.
Buon compleanno Game Boy!





SUPER MARIO MAKER 2



DAY1
28 GIUGNO
CONSOLE
NSW
GENERE
PLATFORM
SVILUPPO
NINTENDO
PUBLISHER
NINTENDO

UN'AVVENTURA TUTTA DA CONDIVIDERE

Super Mario Maker 2 ha l'obiettivo di aggiungere, integrare e potenziare la formula del primo capitolo. L'editor punta quindi a nuovi contenuti e una revisione dell'interfaccia utente per adattarla al singolo schermo di Switch, che ora utilizza un sistema a ghiere per la selezione degli oggetti. Inoltre ci saranno molti spunti presi da giochi della serie Super Mario anche molto distanti tra loro, come Super Mario World e Super Mario 3D World, quest'ultimo reinterpretato però in chiave 2D. È molto probabile che verranno offerte tutte le possibilità del capitolo precedente più un numero interessante di nuove idee, tra cui l'utilizzo di trasformazioni recenti come Mario Gatto.
Il gioco, esattamente come il primo capitolo permetterà di creare i propri livelli di gioco, sfruttando vecchie e nuove possibilità.
Tra le novità spicca la possibilità di utilizzare le discese, assenti nel primo capitolo. Si può quindi dare libero sfogo alla fantasia o alla crudeltà nei confronti del protagonista, ma chiaramente si potranno anche invertire i ruoli.
Infatti sarà possibile sia caricare online le proprie creazioni sia mettere in download i livelli della community.
Grazie all'abbonamento online per Nintendo Switch e l'app per smartphone potrebbero aprirsi scenari interessanti anche nei metodi per la condivisione dei mondi di gioco e l'interazione con i propri amici.
Potrebbe arrivare anche qualche funzione attivabile collegando tra loro due console Nintendo Switch nelle vicinanze, nonché la modalità multigiocatore in locale.
Si potrebbe quindi realizzare un livello di Super Mario Maker 2 durante un viaggio in treno, poi arrivare a destinazione e giocarlo in compagnia di un amico, magari anche con delle modalità di gioco studiate ad hoc.
Prenota Super Mario Maker 2 limited edition e ricevi l'esclusiva Steelbook del gioco!
Contenuti Aggiuntivi:
-Il gioco base
-12 mesi di Nintendo Switch Online



NINTENDO SWITCH

PRENOTA ORA

Nintendo



SOLO PRENOTANDO POTRAI RICEVERE:



Con la versione **standard**, uno stilo a tema*



Con la versione **Limited Edition**, l'esclusivo steelbook*

* Fino a esaurimento scorte.

SUPER MARIO MAKER 2™

28 GIUGNO



Crea quando vuoi e gioca con chi vuoi!



CREA

Crea i tuoi livelli di Super Mario e sfida gli altri a finirli.



GIOCA

Gioca a un numero pazzesco di livelli, creati da altri giocatori!

3 CONSOLE IN 1



Modalità TV | Modalità portatile | Modalità da tavolo

PARLIAMO DI BREXIT?

Siamo giunti alla conclusione delle competizioni europee per club dove per la prima volta una sola nazione ha piazzato tutte le finaliste.
Onore alla premier league che, considerando che la squadra vincente del campionato non è tra le finaliste, si pone ad un livello che sembra inarrivabile.
A questo proposito abbiamo creato una formazione TOP composta da 11 giocatori di queste squadre; come modulo abbiamo scelto il classico 4-3-3(4) con il trequartista, ma partiamo dalla difesa: (precisiamo che abbiamo scelto tutte le versioni migliori di ogni giocatore per rendere la squadra più competitiva), in porta abbiamo schierato l'ex Roma Alisson nella sua versione TOTS 95 uscita lo scorso 17/05, la difesa è composta (da destra a sinistra) da Aurier 90 nella sua versione UCL LIVE che potrà diventare 91 in caso di vincita della Champions, così come Davinson Sanchez 91 che ha la possibilità di diventare 92, accanto al colombiano abbiamo deciso di mettere la SBC FlashBack di David Luiz 89: fortissimo! Come terzino sinistro abbiamo optato per Marcos Alonso nella sua versione LIVE di Europa League che può diventare 91 in caso di vittoria.
Il centrocampo è formato dal francese del Tottenham Sissoko nella sua versione TOTS, Ramsey del Tottenham nella sua versione SBC End Of An Era e come trequartista il fantasista armeno dell'Arsenal Mkhitaryan nella sua versione LIVE 91. Il tridente è formato da Aubameyang nella sua versione 91 Fut Birthday con ruolo AD, come AS abbiamo scelto Sadio Manè nella sua versione TOTS e come ATT il fenomeno coreano Heung Min Son nella sua versione TOTS 95:illegale!
A nostro parere è una delle formazioni più forti e competitive che vi abbiamo proposto, fateci sapere come vi siete trovati con questa squadra, al prossimo numero e buon divertimento!





92 RATING

100 CHEMISTRY

ATT	94	MID	89	DEF	90
PAC	89	SHO	83	PAS	86
DRI	88	DEF	73	PHY	86

FIRE EMBLEM:THREE HOUSES



DAY1
26 LUGLIO
CONSOLE
NSW
GENERE
RPG
SVILUPPO
NINTENDO
PUBLISHER
NINTENDO

LE TRE REGIONI NEL CONTINENTE DI FÓDLAN

Atteso inizialmente per questa primavera, Fire Emblem: Three Houses è stato posticipato all'estate e per l'esattezza al 26 luglio, quando arriverà sugli scaffali anche in edizione limitata, un'elegante confezione che contiene, oltre al gioco, anche una steelbook, un libro di illustrazioni, un set di spille, un gioco di carte e la colonna sonora su chiavetta USB. Nintendo ha ammesso che il gioco aveva bisogno di qualche mese in più di sviluppo, cosa che è diventata abbastanza evidente quando ci siamo accorti che al titolo non sta lavorando soltanto Intelligent Systems, ma anche Koei Tecmo.

Per chi non lo sapesse, Koei Tecmo ha sviluppato lo spin-off Fire Emblem Warriors, sempre per Switch: a questo punto la presenza di grandi eserciti sul campo di battaglia comincia ad assumere un nuovo significato, così come l'interfaccia che, appunto, ricorda il musou pubblicato poco tempo fa.

Che Fire Emblem: Three Houses serva a spianare la strada a un eventuale Fire Emblem Warriors 2?

Come suggerisce il titolo, la storia di Fire Emblem: Three Houses ruota intorno a tre case, ma non nel modo in cui abbiamo pensato finora. Ambientata nel continente di Fódlan, la vicenda ha per protagonista il nostro alter ego, figlio - o figlia, si può scegliere il sesso all'inizio del gioco come negli ultimi Fire Emblem per Nintendo 3DS - del capitano Jeralt.

Il continente è diviso in tre regioni controllate rispettivamente dall'impero Adrestiano, dal sacro regno di Faerghus e dall'alleanza del Leicester.

Quando il nostro eroe scopre di possedere un misterioso potere - che a quanto pare lo collega a una ragazza di nome Sothis che solo lui può vedere - l'accademia degli ufficiali situata nel monastero del Garreg Mach lo recluta per addestrare una nuova generazione di eroi.

Salta fuori che le tre case menzionate nel titolo non sono effettivamente le tre fazioni che si contendono il potere nel continente fódlano, ma le "classi" che frequentano l'accademia: le Aquile Nere dell'impero Adrestiano, guidate dall'erede al trono Edelgard; i Leoni Blu del regno di Faerghus che seguono gli ordini del giovane principe Dimitri; e i Cervi Dorati al servizio del futuro leader del Leicester, Claude.

Grifondoro, Tassorosso e Corvonero, per intenderci. Serpeverde no perché sono antipatici. Sembra che le case che frequentano l'accademia di Hogw... ehm, l'accademia del Garreg Mach siano in competizione tra loro e noi dovremo scegliere quale di esse appoggiare: le brevi sequenze animate intraviste durante il Nintendo Direct lasciano intendere che nel continente scoppierà una guerra in cui questi personaggi saranno costretti a fronteggiarsi.

Il nostro compito sarà dunque quello di addestrare gli studenti della casa che sceglieremo, nonché gli altri cadetti dell'accademia, per assicurarci che diventino inarrestabili in combattimento. Spesso i ragazzi andranno in missione insieme ai cavalieri della chiesa di Seiros che dimora nel monastero per sconfiggere i briganti che attaccano i villaggi circostanti e via dicendo.

Nonostante questa strana impostazione scolastica - che a prima vista ricorda parecchio Legend of Heroes: Trails of Cold Steel, ma soprattutto Valkyria Chronicles II - in battaglia Fire Emblem: Three Houses diventa il solito Fire Emblem che abbiamo imparato ad amare, seppur con qualche importante novità. Oltre alla rinnovata interfaccia, più snella e moderna rispetto al passato, gli scontri sfoggiano un gran numero di unità comuni che circondano i nostri giovani eroi: non è chiaro se sia possibile coinvolgerle nelle schermaglie o se facciano soltanto da contorno per rendere le scenette di battaglia più spettacolari, ma in una breve sequenza abbiamo visto Edelgard ordinare ai suoi cavalieri di caricare il nemico.

Tra una missione e l'altra faremo dunque ritorno all'accademia e il nostro compito di mentori sarà quello di preparare i nostri pupilli, scegliendo per loro le lezioni da seguire in modo da plasmarli per i combattimenti. Ovviamente non sappiamo ancora come funzionerà nel dettaglio questa parte del gioco, ma è chiaro che bisognerà spendere attentamente i punti e il tempo dei personaggi perché migliorino nei loro rami di competenza. Idealmente, è possibile addestrare ogni cadetto nelle varie arti della guerra, e quindi nell'utilizzo di certe armi o scuole di magia, ma anche insegnargli a indossare armature pesanti oppure a cavalcare destrieri terrestri e volanti. In questo modo, potremo migliorare le competenze specifiche e indirizzare il personaggio verso una nuova classe attraverso un sistema di promozioni che poggia, letteralmente, sugli esami scolastici.

In altre parole, dovremo gestire il tempo e gli impegni dei ragazzi durante gli intermezzi tra le missioni, assicurandoci anche che spendano tempo a socializzare: in questo modo aumenterà l'affinità tra i vari cadetti, sbloccando attacchi speciali combinati - che dovrebbero prendere il nome di Gambit Boost - e probabilmente piccole scenette che approfondiranno le loro storie personali, facendoceli conoscere meglio. La serie di Fire Emblem ha sempre riservato una grande cura alla caratterizzazione dei personaggi; speriamo solo che in Three Houses ci si allontani dai cliché e dagli stereotipi estremamente nipponici che ci hanno fatto storcere il naso soprattutto in Fire Emblem Fates per Nintendo 3DS. Al momento, i vari cadetti ci sembrano interessanti e sufficientemente diversi sia nell'aspetto che nella caratterizzazione, e probabilmente la nuova impostazione narrativa, molto più scenografica e dettagliata grazie alla potenza di Switch, contribuirà a definire meglio i vari protagonisti. Anche la storia ci è sembrata intrigante: è chiaro che c'è sotto qualcosa di soprannaturale e che le case dovranno affrontare una minaccia terribile, ma faranno fronte comune o saremo noi a dividerle per sempre?

TEAM SONIC RACING

TEAM SONIC RACING SCENDE C'È UN NUOVO RIVALE PER M

Dopo l'ottimo Sonic & All-Star Racing Transformed, è un nuovo probabile pretendente al trono dei kart rac

Lo scettro dei kart racing al momento occupato da Mario Kart 8 Deluxe che su Switch rimane uno dei giochi più venduti e giocati, nonostante sia in realtà un porting della versione già vista su WiiU e non un nuovo capitolo.
Team Sonic Racing a differenza del predecessore è monotematico, non include i vari ospiti dalle altre produzioni SEGA, ma si concentra unicamente sul roster della serie Sonic che comunque ricordiamo, è abbastanza ricco.

Purtroppo in Team Sonic Racing non ci saranno le trasformazioni dei veicoli che avevano fatto la fortuna del primo capitolo.
Era una feature interessante che differenziava molto il titolo SEGA da quello Nintendo, ma che purtroppo non ci sarà in questa nuova installazione della serie.

Dall'altro canto, Sumo Digital si è sbizzarrita nel level design, creando dei circuiti estremamente vari e spettacolari, ricchi di salti e acrobazie che renderanno ogni gara unica e elettrizzante.



In Team Sonic Racing trovano spazio ben 15 piloti tra cui ovviamente Sonic e i suoi amici più stretti come Knuckles e Tails, senza dimenticarci del Dr. Eggman, che si sfideranno in 21 tracciati di cui 12 nuovi e 9 presi dal precedente capitolo. Riguardo al gameplay, non mancheranno ovviamente i power up da utilizzare contro i nostri avversari, un elemento che caratterizza i kart racing game tratti da Mario Kart.

Le somiglianze con il titolo Nintendo non sono poche, ma Team Sonic Racing non è un gioco che manca di personalità anzi, è un titolo caratterizzato decisamente bene sia dal punto di vista del gameplay che dal punto di vista artistico.

Sia i tracciati che i personaggi sono originali e un'evoluzione di quanto già visto in Sonic & All-Star Racing Transformed, ma in Team Sonic Racing manca un dettaglio non indifferente che farà storcere il naso ai fan del primo capitolo.

Inoltre sul lato modalità di gioco, Team Sonic Racing è decisamente ricco sia dal punto di vista single-player che nel multiplayer online e locale, perché ovviamente non potevano mancare le gare in split screen per divertirci con gli amici a casa. Oltre alle classiche gare in singolo contro gli avversari e contro il tempo, c'è anche la possibilità di giocare di squadra e aiutarsi a vicenda, scambiandosi i power up durante la gara. Inoltre sebbene molto acerba, Sumo Digital ha introdotto anche una sorta di modalità narrativa, che funge da tutorial per imparare tutte le basi del gioco. Nonostante i dialoghi proposti siano molto acerbi e limitati, questa modalità chiamata Avventura a Squadre, anch'essa giocabile sia in singolo che in multiplayer, è senz'altro un'aggiunta interessante al titolo. Aggiungiamo poi un comparto multiplayer online fino a 12 giocatori e ci ritroviamo un gioco maturo e ricco di contenuti che nonostante

DAY1
21 MAGGIO
CONSOLE
PS4 / XONE / NSW
GENERE
KART RACING
SVILUPPO
SUMO DIGITAL
PUBLISHER
SEGA

E IN PISTA, MARIO KART!

arrivato
ing.



condivida molto (forse troppo) con il rivale diretto, mantiene una identificazione propria soprattutto dal punto di vista grafico.
Parlando proprio di questo, graficamente Team Sonic Racing è un titolo valido, caratterizzato da uno stile grafico cartoonesco, ma allo stesso tempo realistico, soprattutto nell'illuminazione e negli effetti.
Gli effetti, i riflessi sulle auto, ciò che succede in pista intorno a noi, il tutto è di buon livello, nonostante in un gioco così frenetico non sarebbe necessaria tanta attenzione nei dettagli,



ma questo è solo che un valore aggiunto per Team Sonic Racing.
Team Sonic Racing paga il suo voler essere molto simile a Mario Kart, senza prendere una posizione personale, ma cercando di contrapporsi al titolo Nintendo mirando alla stessa fetta di utenza.
Non sappiamo se questo approccio frutterà per Sega e Sumo Digital, ma di base gli appassionati del genere dovrebbero dare una possibilità a Team Sonic Racing visto che la carne al fuoco è parecchia, il titolo ben realizzato e soprattutto divertente, un dettaglio non da poco.

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE 3: THE BLACK ORDER



DAY1
19 LUGLIO
CONSOLE
NSW
GENERE
RPG
SVILUPPO
TEAM NINJA
PUBLISHER
NINTENDO

LA SERIE FA IL SUO RITORNO DOPO PIÙ DI 10 ANNI

Assembla la squadra definitiva di supereroi Marvel, che includono gli Avengers, i Guardiani della Galassia,gli X MEN e molti altri! Fai squadra con gli amici per impedire
al folle tiranno cosmico, Thanos , e ai suoi implacabili seguaci dell'Ordine Nero di devastare la galassia.

STORIA

In questa nuova storyline, eroi e criminali dell'universo Marvel uniscono le forze per trovare le Pietre dell'Infinito prima che Thanos e l'Ordine Nero le usino per scatenare il caos cosmico Dalla Avengers Tower alla Xavier Mansion e oltre, ogni tappa di questa pericolosa missione si trasforma in uno scontro che ha come protagonisti alcuni
dei personaggi Marvel più amati dai fan.

IL GIOCO

Immergiti ancora di più nell'azione con la "visuale eroica", una prospettiva da sopra le spalle che fa il suo debutto assoluto nella serie e risulta ideale quando si gioca da soli o in multiplayer su fino a quattro console. Divertiti online, in wireless locale o in locale, dando un Joy Con a un amico. Inoltre, con un altro paio di controller Joy Con (venduti separatamente), quattro amici possono giocare insieme sulla stessa console!

La modalità coop drop in/drop out permette ai giocatori di creare la loro "Grande Alleanza" a piacimento.

CARATTERISTICHE

Ritorna l'amata saga Marvel, in esclusiva su Nintendo Switch!
Tantissimi super eroi da impersonare!
Una storia epica e coinvolgente
Tantissime ambientazioni per gli amanti dei fumetti
Ampie possibilità di personalizzare la propria squadra
Unisciti con altri 3 amici per formare l'alleanza perfetta!

Game Informer ha avuto modo di provare in anteprima esclusiva il nuovo Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order per Nintendo Switch, svelando la presenza di due personaggi che si aggiungono a quelli già mostrati nel roster.

Si tratta di due super-eroi meno comuni per quanto riguarda la presenza all'interno dei videogiochi e in particolare della serie Marvel Ultimate Alliance, ma che rientrano comunque a pieno titolo nell'universo di riferimento e nella squadra più famosa targata Marvel.

Il primo è Hawkeye, ovvero Occhio di Falco, membro stabile nel gruppo degli Avengers e ben noto anche all'interno del Marvel Cinematic Universe, che fa la sua comparsa in Marvel Ultimate Alliance 3: The Black Order nella sua tipica configurazione di arciere.

Il secondo personaggio è forse meno noto ma comunque storico all'interno degli Avengers e si tratta di Ms. Marvel, nota anche come Kamala Khan, super-eroina particolare sia per il suo carattere che per l'abilità di estendere a dismisura parti del suo corpo, cosa che peraltro può renderla particolarmente interessante da utilizzare nel videogioco.





Il mousepad da gaming definitivo che ti permettere di ricaricare i dispositivi compatibili tramite il wireless.

OMEN OUTPOST QI WIRELESS CHARGING



HP ha sfruttato il Gaming Festival di Pechino per presentare un ulteriore dispositivo che amplia il catalogo di prodotti rivolti ai videogiocatori: si tratta del nuovo OMEN Photon Wireless Mouse, annunciato insieme all'OMEN Outpost Mousepad (tappetino con supporto alla ricarica wireless)

Il mousepad è un oggetto immancabile in ogni set up che si rispetti. Con il nuovo Outpost Mousepad di OMEN by hp sarà possibile usarlo anche come centro di ricarica wireless grazie alla tecnologia Qi Wireless Charging.

Con tale tecnologia si potrà ricaricare ogni dispositivo compatibile, come smartphone oppure il nuovo Photon wireless mouse, mentre giochiamo ai nostri titoli preferiti.

Il nuovo OMEN Photon è un mouse wireless ambidestro con supporti rimovibili e undici pulsanti personalizzabili, ed è dotato di un sistema ottico e meccanico in grado di fornire elevate prestazioni.

Presenta una tecnologia Proactive Wireless a 2,4 GHz che garantisce una modalità di gioco priva di latenza grazie a un tempo di risposta pari a 0,2 ms.

Le prestazioni sono state ulteriormente migliorate grazie al supporto di ricarica wireless e alla batteria, la cui durata dichiarata è di 50 ore.

Completamente personalizzabile attraverso il pannello di controllo: OMEN Command Center.

Sarà reso disponibile sul sito ufficiale e dai rivenditori autorizzati dal mese di luglio, al prezzo di 129,99 dollari.

Gioca al meglio scegliendo tra un anti-fray morbido o rigido a seconda delle tue esigenze.

Il tappetino morbido fornisce un controllo preciso per le configurazioni a basso DPI, mentre quello rigido offre movimenti fluidi per i giocatori che utilizzano un alto DPI.

Entrambe le soluzioni offrono una consistenza della superficie uniforme, che ottimizza le prestazioni del sensore del mouse su tutte le aree del pad.

Il tappetino offre anche un suo grado di personalizzazione grazie all'illuminazione LED presente alla base. In questo modo potrete dare più luce al vostro set up.

Il Mousepad OMEN Outpost dal canto suo è in grado di ricaricare il mouse OMEN Photon nel giro di due ore e mezza, ed essendo dotato di tecnologia Qi wireless può ricaricare anche gli smartphone compatibili.

E' dotato di porta USB-A Passthrough e di illuminazione LED RGB personalizzabile, oltre a permettere l'uso di entrambi i lati del "tappetino" a seconda della superficie desiderata.

Anch'esso, come il mouse Photon, sarà reso disponibile sul sito HP.com e presso i rivenditori autorizzati dal mese di luglio, a partire da 99,99 dollari.



ESPER PRECINCT ONE STANDARD

L'Eroina del Primo Distretto ci conduce alla vittoria nei tornei di Standard. Un deck composto da magie versatili e potenti planeswalker!

Talvolta basta una carta per generare nuovi archetipi in Magic the Gathering. Eroina del Primo Distretto, creatura che genera pedine 1/1 per ogni magia multicolore lanciata, è la base di molti midrange dell'attuale Standard. Non dobbiamo nemmeno dimenticare che gli effetti dell'espansione La Guerra della Scintilla si stanno sentendo in Standard. Come da copione, ondate di planeswalker prendono spazio in molti deck.
L'unione di questi due fattori ha dato vita al deck Esper Precinct One.
La lista che abbiamo preso in considerazione è dell'utente Misplacedginger che è stata utilizzata nel MTGO Standard MCQ del 13 Maggio 2019 (un torneo ufficiale online da 264 giocatori).

TERRE
4 Fontana Santificata
4 Santuario Senza Dio
4 Tomba d'Acqua
4 Catacombe Allagate
4 Cappella Isolata
3 Fortezza Glaciale
1 Isola

ISTANTENEI E STREGONERIE
4 Cancellazione del Pensiero
4 Disamina // Discernere
3 Mortificare
3 Sdegno del Tiranno
2 Disprezzo di Vraska

SIDEBOARD
2 Costrizione
2 Veto di Dovin
2 Giuramento di Kaya
2 Apparizione degli Dei Eterni
1 Grido del Carnario
1 L'Incantesimo dell'Antico
1 Rinascita dell'Antico
1 Cancellazione Temporale
1 Disprezzo di Vraska
1 Ugin, l'Ineffabile
1 Liliana, Generale dell'Orda Atroce

CREATURE
4 Eroina del Primo Distretto
4 Ladro di Senno
3 Magiguardiana d'Elite
2 Delegata della Detenzione

PLANESWALKER
3 Teferi, Eroe di Dominaria
3 Teferi, Tessitore del Tempo
1 Liliana, Generale dell'Orda Atroce



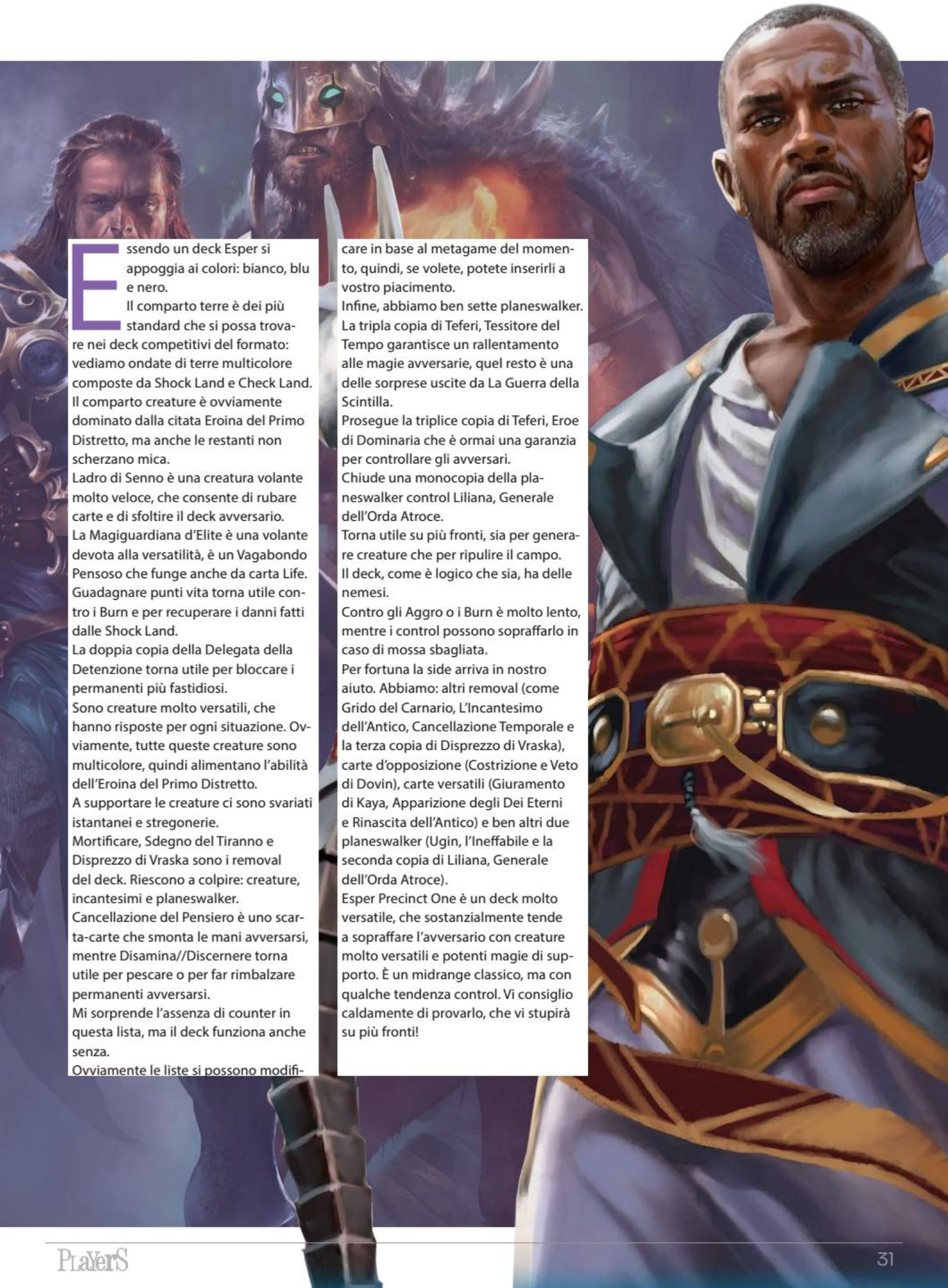




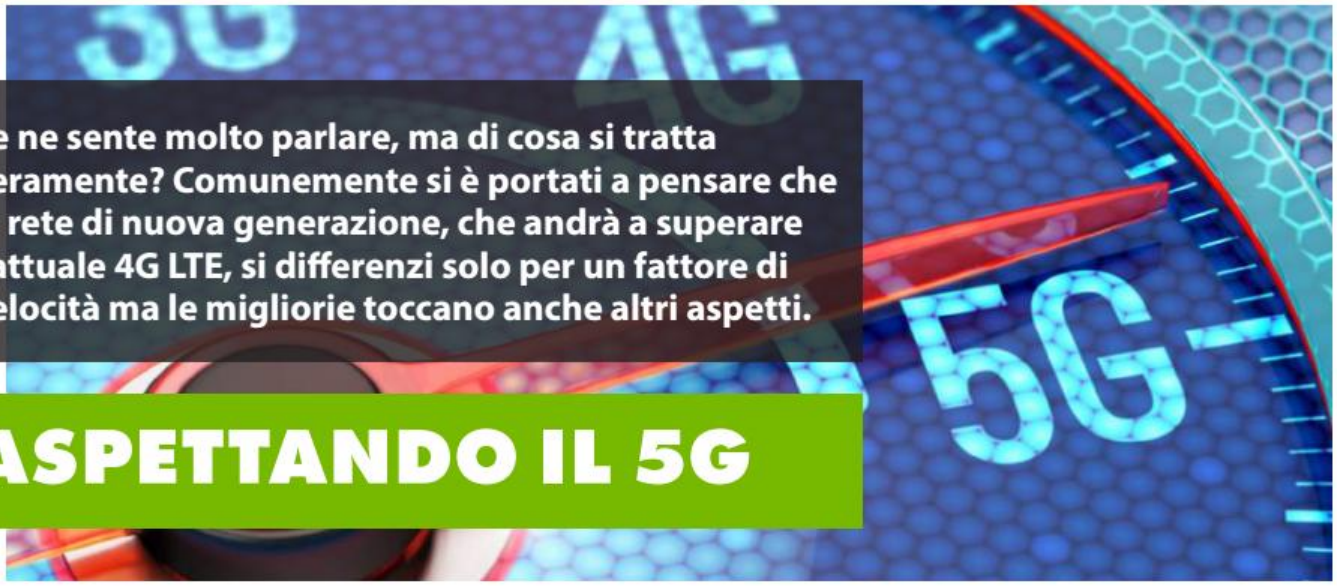








Essendo un deck Esper si appoggia ai colori: bianco, blu e nero.
Il comparto terre è dei più standard che si possa trovare nei deck competitivi del formato: vediamo ondate di terre multicolore composte da Shock Land e Check Land.
Il comparto creature è ovviamente dominato dalla citata Eroina del Primo Distretto, ma anche le restanti non scherzano mica.
Ladro di Senno è una creatura volante molto veloce, che consente di rubare carte e di sfoltire il deck avversario.
La Magiguardiana d'Elite è una volante devota alla versatilità, è un Vagabondo Pensoso che funge anche da carta Life. Guadagnare punti vita torna utile contro i Burn e per recuperare i danni fatti dalle Shock Land.
La doppia copia della Delegata della Detenzione torna utile per bloccare i permanenti più fastidiosi.
Sono creature molto versatili, che hanno risposte per ogni situazione. Ovviamente, tutte queste creature sono multicolore, quindi alimentano l'abilità dell'Eroina del Primo Distretto.
A supportare le creature ci sono svariati istantanei e stregonerie.
Mortificare, Sdegno del Tiranno e Disprezzo di Vraska sono i removal del deck. Riescono a colpire: creature, incantesimi e planeswalker.
Cancellazione del Pensiero è uno scarta-carte che smonta le mani avversarsi, mentre Disamina//Discernere torna utile per pescare o per far rimbalzare permanenti avversarsi.
Mi sorprende l'assenza di counter in questa lista, ma il deck funziona anche senza.
Ovviamente le liste si possono modificare in base al metagame del momento, quindi, se volete, potete inserirli a vostro piacimento.
Infine, abbiamo ben sette planeswalker.
La tripla copia di Teferi, Tessitore del Tempo garantisce un rallentamento alle magie avversarie, quel resto è una delle sorprese uscite da La Guerra della Scintilla.
Prosegue la triplice copia di Teferi, Eroe di Dominaria che è ormai una garanzia per controllare gli avversari.
Chiude una monocopia della planeswalker control Liliana, Generale dell'Orda Atroce.
Torna utile su più fronti, sia per generare creature che per ripulire il campo.
Il deck, come è logico che sia, ha delle nemesi.
Contro gli Aggro o i Burn è molto lento, mentre i control possono sopraffarlo in caso di mossa sbagliata.
Per fortuna la side arriva in nostro aiuto. Abbiamo: altri removal (come Grido del Carnario, L'Incantesimo dell'Antico, Cancellazione Temporale e la terza copia di Disprezzo di Vraska), carte d'opposizione (Costrizione e Veto di Dovin), carte versatili (Giuramento di Kaya, Apparizione degli Dei Eterni e Rinascita dell'Antico) e ben altri due planeswalker (Ugin, l'Ineffabile e la seconda copia di Liliana, Generale dell'Orda Atroce).
Esper Precinct One è un deck molto versatile, che sostanzialmente tende a sopraffare l'avversario con creature molto versatili e potenti magie di supporto. È un midrange classico, ma con qualche tendenza control. Vi consiglio caldamente di provarlo, che vi stupirà su più fronti!



Se ne sente molto parlare, ma di cosa si tratta veramente? Comunemente si è portati a pensare che la rete di nuova generazione, che andrà a superare l'attuale 4G LTE, si differenzi solo per un fattore di velocità ma le migliorie toccano anche altri aspetti.

ASPETTANDO IL 5G

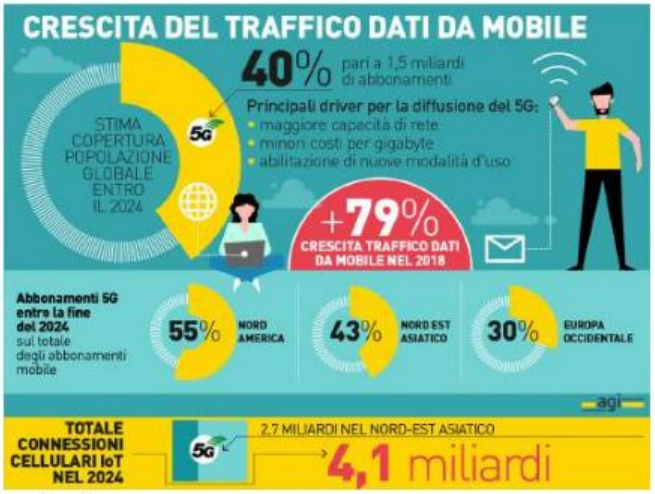
Servizi che finora sono stati prerogativa esclusiva di altri mezzi diverranno fruibili anche per le reti mobili.
La latenza bassa, in particolare, la renderà preferibile anche ad una ADSL e giocare online diverrà un piacere.
Il "tempo di latenza" è l'intervallo che passa tra l'invio di un segnale e la sua ricezione. Nessuna connessione, neppure la più veloce, raggiunge l'immediatezza. Ce ne rendiamo conto quando facciamo una videochiamata oppure seguiamo una diretta in streaming.
Neanche il 5G raggiungerà l'immediatezza, ma ci si avvicinerà molto: il tempo di latenza dovrebbe essere quantomeno dimezzato. Lo stesso discorso vale per il cloud computing come per i servizi di streaming, in particolare di video. Contenuti ad altissima risoluzione, fluidi e subito disponibili. Il 5G dovrebbe soppiantare in futuro anche le attuali connessioni in fibra. Niente più modem da collegare alla rete telefonica, ma al massimo un modem 5G. Sarà l'era dei dispositivi (davvero) sempre connessi, che non debbano più passare continuamente da Wi-Fi a rete mobile. Ed anche altri servizi, come la TV digitale, potrebbero passare da lì. "Smart city", automotive, IoT: tutti i dispositivi connessi avranno l'affidabilità di un'attuale rete cablata su rete mobile, ovvero disponibile ovunque. Parliamo di videosorveglianza, droni, auto a guida autonoma e tanti altri servizi dei quali in Italia abbiamo solo un assaggio. Ci vorrà però molto tempo per arrivarci, come vedremo a breve.

Copertura in Italia

La penetrazione nel nostro paese (e non solo) sarà lenta. Ci vorranno diversi anni prima che il 5G soppianti l'attuale LTE. E non parliamo solo a livello di copertura, ma anche di diffusione dei prodotti atti a sfruttare la nuova rete.
OpenSignal prevede infatti che l'avvento del 5G in Italia aggraverà le già evidenti disparità che ci sono attualmente. Ovvero, la differenza di velocità delle reti mobili tra le aree urbane più coperte e quelle più isolate si accentuerà; quantomeno per i primi anni. L'LTE dovrebbe infatti rimanere la tecnologia dominante fino al 2021. Questo per dare il tempo all'infrastruttura 5G di potenziarsi. Secondo altre previsioni, il 5G raggiungerà il 31% del mercato europeo, il 49% di quello USA ed il 25% di quello cinese entro il 2025. Sempre nel medesimo anno, solo il 14% delle connessioni a livello globale dovrebbe essere 5G. Capirete quindi che siamo appena all'inizio di una lenta rivoluzione.
Questo solleva anche un altro problema, ovvero quello della copertura internazionale. Ciascun operatore avrà il suo spettro di bande, come del resto accade in parte già ora col 4G. Il problema è che non è detto che tutti gli smartphone 5G le supportino tutte fin dall'inizio. Un modello certificato per le reti dell'operatore Verizon negli USA, ad esempio, potrebbe navigare in 4G in Europa. Il tempo è nuovamente un fattore chiave, e la fretta un pessimo consigliere.







Fonte AGI

Velocità

Le velocità del 5G dovrebbe raggiungere valori di picco di ben 20 Gbps. Nell'uso pratico reale le stime però sono molto più basse, ed intorno a 1,4 Gbps. Giusto per mettere le cose in prospettiva, il picco delle reti 4G LTE è di circa 4000 Mbps (LTE Cat. 15), sebbene nella pratica siamo più vicini ai 100 Mbps.

Il 5G utilizza onde radio ad (estremamente) alte frequenze, fino a 300 GHz. Le reti attuali sono invece comprese entro i 5 GHz, per fare un parallelo. Sono queste alte frequenze il motivo dell'aumento di velocità, ma al contempo rendono la propagazione del segnale più difficile, perché maggiormente sensibili agli ostacoli fisici. Detta altrimenti, se la potenza del segnale 5G si riduce della metà, le ripercussioni sulla velocità di navigazione sono in proporzione molto più sensibili che non in LTE. Ovvero, se con metà barre in LTE avete una riduzione di velocità di 20 volte, in 5G la riduzione sarà di 200 volte. (Di nuovo: stiamo semplificando.)

Ciò significa che per una copertura capillare ci vorranno molti più ripetitori, ma non è detto che "servano". Con velocità di picco così elevate infatti, anche in presenza di un segnale più debole, l'utente potrebbe non accorgersi della differenza.



Dannoso alla salute?

Con l'avvento di una nuova tecnologia di radiocomunicazione si sollevano immancabili le preoccupazioni sui rischi per la salute causati dall'elettrosmog. I limiti al riguardo nel nostro paese sono i più severi d'Europa. Questa è da una parte una tutela per la salute, ed un ostacolo allo sviluppo del 5G. Con i limiti attuali infatti, il 62% delle stazioni radio base in Italia non possono essere usate per propagare il segnale 5G.

Ci vorranno quindi da una parte investimenti importanti e dall'altra monitoraggio costante affinché il tutto sia realizzato nel rispetto delle regole. Le frequenze utilizzate in Italia sono tra l'altro relativamente basse e ben lontane dai limiti cui può arrivare il 5G. Di per sé non si può quindi dire che ci sia un rischio per la salute, ma l'implementazione che ne verrà fatta sarà il nodo sul quale concentrare l'attenzione. Torneremo senz'altro sull'argomento nel momento in cui l'infrastruttura si svilupperà maggiormente nel nostro paese. Per adesso siamo davvero appena agli albori.

Smartphone supportati

Al momento non c'è alcuno smartphone in vendita in Italia che supporti il 5G. I principali brand però rilasceranno nel corso del 2019 dei modelli in grado di collegarsi alla rete di nuova generazione. Samsung produrrà una precisa variante di Galaxy S10, LG farà altrettanto, OnePlus avrà il suo modello (non OnePlus 7) e l'elenco potrebbe continuare. In generale ci aspettiamo che i principali produttori abbiano almeno uno smartphone 5G in commercio nel 2019. Questo non significa però che saranno tutti disponibili in Italia. E non aspettatevi che possano essere in alcun modo economici.

Una capillare copertura del territorio nazionale con la rete 5G



è ancora ad anni di distanza da noi. E fino ad allora gli utenti avranno ben poche ragioni per effettuare il passaggio, al netto di possibili offerte da parte degli operatori che cerchino di attirare i precursori di questa nuova tecnologia. Non ci sono quindi particolari ragioni per affrettarsi ad acquistare subito uno smartphone 5G, dato che i primi modelli saranno senz'altro molto cari e ben poco sfruttabili in Italia.

Come si stenno muovendo i gestori

I principali operatori italiani stanno effettuando da diversi mesi test sul 5G nella nostra penisola. TIM in particolare è in prima linea, tanto che la prima connessione 5G da smartphone in Italia è stata sua. Vodafone non è da meno. La prima rete 5G d'Italia è sua, ed è stata accesa a Milano. Entro la fine del 2019 la copertura sarà estesa ad altre 5 importanti città.

Ancora non possiamo però parlare di prezzi delle offerte 5G e dei relativi smartphone collegati. È anche difficile fare delle ipotesi al momento, ma come abbiamo già ribadito sarà una tecnologia elitaria all'inizio. Tutto ciò fa presagire che si tratterà, almeno all'inizio, di un servizio caro.


giochi da ta
MONOPOLY
CLUEDO
Trivial Pursuit
Jengo
...che


avolo...
te in Faccia
Saltinmente
Indovina Chi?
Twister
RISK
THE GAME OF GLOBAL DOMINATION
e passione!

Funko

POP! MANIA





















Premier League

play soon